

Система «Тёмное око» (Das Schwarze Auge)
Сеттинг Аventura
Оригинал из журнала «Подземелье» №50, ноябрь-декабрь 1994

Групповое приключение

Проклятие

«Ваки»



Проклятие «Ваки»

Расплата за грех не всегда оканчивается со смертью
Тэд Зувич (Ted James Thomas Zuvich)

Тэд написал: «Морские приключения довольно редки. Надеюсь, что мое заполнит этот пробел. Спасибо Яну, Терренсу, Полу и всем остальным из команды тестирования игры».

«Проклятие *Ваки*» — изначально задумывалось как короткое приключение AD&D2, но позже оно было также конвертировано в одноименное приключение для сеттинга «Тёмное око» (Das Schwarze Auge). Приключение полностью происходит на борту корабля, поэтому может случиться когда угодно, когда герои путешествуют морем. Как минимум у одного героя должно быть серебряное или волшебное оружие.

«Проклятие *Ваки*» было написано для низкомагичной кампании, но без проблем может быть приспособлено под более привычный стиль игры.

Для ведущего

Верфи Хавены известны на весь мир своими высококачественными кораблями. Также они печально известны слухами об их связях с воровскими гильдиями. Играющие в одиночку платят высокую цену за свою независимость, а серьезные смутьяны исчезают — навсегда.

На «Верфях Корсуна» связь корабелов с карманниками хорошо налажена. «Корсуном» владеет и управляет Рэт Корсун, хитроумный бизнесмен с тесными связями с воровской гильдией. Это делает его не тем человеком, которому стоит переходить дорогу, но каждые несколько лет находятся отчаянные дураки, которые пытаются проверить этот фокус.

Примерно 12 лет назад Корсун нанял клерка, юношу по имени Виндр. Внешне Виндр казался спокойным, заслуживающим доверия малым. И в самом деле, Виндр тихо и эффективно проработал на своем месте два года. Внутри же Виндр обладал некими низменными склонностями, привычками столь гнусными, что их не стоит упоминать в нашем приключении. Развратный образ жизни требовал от Виндра прорву денег, и, в конце концов, он стал расхищать деньги со счетов верфи. Несколько месяцев это сходило ему с рук, но Рэт обнаружил подлог, когда Виндр пытался смухлевать с отчетами по «Ваке», строящемуся в тот момент кораблю. Рэт быстро связался со своими дружками в воровской гильдии и попросил их «заняться проблемой».

Гильдия с радостью выполнила просьбу своего давнего партнера. Быки гильдии похитили Виндра и доставили его на верфь. Там находящемуся в полном сознании расхитителю вставили кляп и прибили к форштевню «Ваки» на место носовой фигуры. Даже Рэт пришел посмотреть и немного позлорадствовать над умирающим Виндром. Когда несколько часов спустя Виндр испустил свой последний мучительный вздох, потребовалось всего лишь вмешательство слегка непривычной магии, чтобы превратить его тело в дерево, так что Виндр и впрямь стал носовой фигурой. Этим завершилась проблема Рэта и гильдии.



Но, к несчастью, это не был конец истории. Под личиной счетовода таилось невероятное зло, а смерть его была столь болезненной и ужасной, что он задержался на этом свете. Он стал ночным альпом — неуспокоенным духом, питающимся жизненной энергией живых существ, вроде тени, но более могущественным.

С самого первого дня, когда «Вака» отправилась в плавание, Виндр стал охотиться на ее экипаж и пассажиров. Он очень тщательно следил, чтобы не убивать чересчур много людей — иначе корабль объявили бы проклятым и покинули. Еще со своих дней растратчика Виндр усвоил, что если хапнуть слишком много, кто-нибудь достаточно внимательный это заметит. Высокая текучка на корабле (экипаж и пассажиры постоянно меняются на любом корабле) помогает ему скрывать свое злое присутствие. Но даже в этом случае «Вака» пользуется среди моряков репутацией несчастливого корабля.

Начиная приключение

В какой-то момент своей кампании героям понадобится куда-то отправиться на корабле. Ведущий может воспользоваться «Вакой», чтобы добавить приключение к морскому вояжу, даже если тот продлится всего несколько дней. Когда герои будут расспрашивать о корабле, прочтите или перескажите им следующую информацию. Если путешествие героев будет короче или длиннее шести дней, измените соответственно оплату. Герои могут захотеть проверить доки и матросские забегаловки на предмет слухов о «Ваке». В этом случае смотрите приложение «Слухи и информация».

Вы купили места на «Ваке», чистом, ухоженном коге (малый рыболов). Капитан судна Сегел поразил вас своей высокой компетенцией, хотя он почему-то хмур и мрачен, и, похоже, он что-то утаивает от своего экипажа. За шестидневное путешествие капитан Сегел запросил по 5 серебряных талеров и 5 геллеров с человека, и вдвое больше за каждую лошадь. На «Ваке» есть места для четырех пассажиров, до трех лошадей и нескольких квадров груза.

На борту «Ваки»

Когда искатели приключений сядут на корабль, капитан Сегел соберет деньги за проезд, матросы помогут погрузить вещи и животных, и с ранним утренним отливом «Вака» выйдет в плавание. Капитан выделит героям передние каюты (зоны 12 и 13). Герои с навыком *мореходства* поймут, что это необычно — в передних каютах обычно находятся койки экипажа. Если герои спросят о необычном размещении, Сегел пояснит, что его экипаж, похоже, предпочитает спать в трюме, и он делает все возможное, чтобы парни были довольны. Довольные моряки, по словам Сегела, лучше работают.

Когда корабль поставит все паруса, а палуба начнет раскачиваться и нырять, все мореходы-новички должны выполнить проверку *Телосложения*, иначе их ждут 1-2 дня жесточайшей морской болезни. В этот период больные герои получают штраф -4 к *Силе* и -2 ко всем боевым броскам. Герои с навыком *мореходства* морской болезни не подвержены. Сраженные болезнью герои должны будут делать новую проверку *Телосложения* всякий раз, когда они в дальнейшем будут выходить в море. Герои, не заболевшие в свой первый выход, никогда больше не будут страдать от морской болезни в будущем.

Свою первую атаку Виндр нанесет, когда «Вака» будет в дне пути от порта. Он предпочитает атаковать пассажиров, вроде героев, поскольку они на корабле проездом и его постоянные атаки на них будут не столь заметны. Днем злой дух пребывает в спячке, прячась внутри носовой фигуры (зона 17) — своем бывшем теле. По ночам похожий на посланца смерти дух покидает ее и рыщет по кораблю. Если там есть пассажиры, Виндр проскользнет под дверь и нападет на спящую жертву. Он может напасть и днем, но предпочитает пользоваться покровом темноты.

Виндр совершает только одно нападение за ночь (одно успешное высасывание). Определите случайным образом, кто из героев будет его первой жертвой. Потом Виндр по очереди атакует всю группу героев, надеясь настолько рассредоточить свои атаки, что никто в действительности не заметит высасывания, или, что жертва спит ухудшение состояния на морскую болезнь.

Виндр, ночной альп:

- **Вид:** ночной альп (подтип тотенгайста — неупокоенного духа);
- **Интеллект:** средний;
- **Здоровье (ЖЕ):** 20 (повышается за счет высосанного здоровья жертв максимально до 500);
- **Атака (АТ):** 15;
- **Парирование (ПА):** 10;
- **Урон:** 1К6+2;
- **Дистанция:** контакт;
- **Броня:** половина от защиты от магии (DSA4) или духовной силы (DSA5) атакующего;
- **Защита от магии:** 0;
- **Духовная сила:** 0;
- **Стойкость:** 0;
- **Скорость:** 10;
- **Опасность:** рассчитывается перед каждым боем по формуле (ЖЕ-15);
- **Отступление:** не отступает;
- **Опыт за убийство:** 300

Альп вызывает у жертвы ночные кошмары, из-за чего та не восстанавливает во время сна здоровье, а наоборот — теряет 1К6 единиц за ночь. Атаки ночного альпа нельзя парировать, от них можно только уклоняться. Ранить Виндра можно лишь серебряным или волшебным оружием; его можно изгнать заклинанием «*Geisterbann*»; у него иммунитет к заклинаниям «*Somnigravis*», заклинаниям господства типа «*Bannbaladin*» и удержания.

Помимо очков здоровья Виндр также высасывает *Силу, Ловкость* и *Телосложение* (см. приложение «Эффект от прикосновения Виндра»). В некоторых случаях он может даже искусственно состарить жертву. Очки атрибутов, высосанные Виндром, не вернутся, пока тот не будет полностью уничтожен, как описано ниже. Такие улучшенные высасывающие атаки делают Виндра намного опаснее обычного духа. Если Виндр будет навсегда уничтожен, выжившие жертвы его атак восстановят свою *Силу, Ловкость* и *Телосложение* со скоростью одно очко в неделю. Однако искусственное состаривание будет постоянным.

Когда у Виндра останется 0 или меньше очков здоровья, он на время растворится в эфире. Если больше ничего не предпринимать, Виндр восстановится в носовой фигуре (зона 17) спустя 24 часа. Чтобы навсегда уничтожить Виндра, искатели приключений должны либо наложить на его смертные останки (носовую фигуру) заклинание «*Geisterbann*» (изгнание духов), заклинание «*Destructibo Arcanitas*» (разрушение магических артефактов), провести ритуал «*Bannfluch des Heiligen Khalid*» (упокоение и изгнание духа) или ритуал «*Purgation*» (расколдовывание волшебных предметов), либо нанести этой фигуре (броня 5) 100 повреждений. Прежде чем герои начнут рубить корабельное имущество, им лучше бы обзавестись железобетонным объяснением такого поведения. Неволшебное оружие фигуре не повредит. Серебряное оружие наносит половину повреждений, а волшебное оружие и заклинания наносят полные повреждения. Причиненный фигуре вред на самом деле не вредит самому Виндру, хотя тот нападет на любого, кто попытается уничтожить его одереvenевшее тело. Виндр знает, что без фигуры он не сможет восстанавливаться. Изобретательные герои могут измыслить иные способы, как уничтожить Виндра.

Обычные доспехи не дают защиты от леденящего прикосновения Виндра — он атакует жизненную силу жертвы напрямую, игнорируя физическое тело. Волшебная защита подействует: заклинание «*Gardianum Zauberschild*» (защита от магических атак), заклинание «*Schutzkreis*» (защитный круг от нежити), литургия «*Geistermantel*» (броня против духов) а также любые защищающие от нежити артефакты, талисманы, бижутерия или волшебная броня.

Атаки Виндра столь скрытны и тихи, что жертвам необходимо выполнить спас-бросок *восприятия* с усложнением -2, чтобы проснуться и сообразить, что на них напали. Провал спас-броска означает, что жертва просыпается утром слабой и помятой, вина во всем дурной сон или морскую болезнь. В этом случае не надо сообщать игроку об эффекте атаки. Просто запишите его и учитывайте необходимые штрафы способностей.

В случае успешного спас-броска, герой выныривает из ужасного кошмара и обнаруживает, что на груди у него сидит нечто тенеподобное, холодное как лед и человеческих очертаний, погрузив свои руки в грудь герою. Сделайте за Виндра бросок атаки. Если он попадет, бросьте 1К6+2 и посмотрите по таблице эффект его атаки.

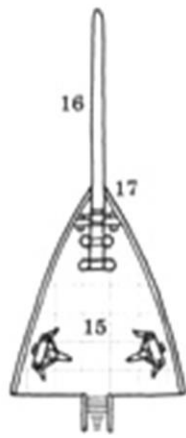
Спустя несколько кошмаров или приступов болезни герои могут заподозрить, что нечто нападает на них по ночам. Если они умны, то начнут задавать морякам и офицерам некие наводящие вопросы. Слухи и случайные столкновения (см. приложения) также дадут информацию, наводящую на мысль, что что-то на борту «Ваки» не в порядке. Когда герои раздобудут информацию, им следует попробовать защититься.

Одним из вероятных вариантов действий будет ждать в своей каюте, притворяясь спящими. Когда Виндр прокрадется ночью, чтобы напасть, герои смогут застать его врасплох. Они наверняка смогут разглядеть черный как тень человеческий силуэт, движущийся по каюте. Если, отогнав Виндра, герои не станут терять времени, они смогут проследовать за ним к его укрытию в носовой фигуре. Как вариант, после того как герои выяснят, что что-то на борту «Ваки» не так, они могут просканировать корабль заклинаниями «*Odem Arcanum*» или «*Oculus Astralis*», которые в конце концов высветят носовую фигуру (зона 17). Однако эти заклинания блокируются деревянными перегородками между помещениями, поэтому их нельзя использовать ночью, чтобы вычислить положение Виндра под палубой.

Релевантные заклинания:

- *Odem Arcanum* — маг видит красную ауру вокруг волшебных вещей;
- *Analys Arcanstruktur* — анализ магических объектов;
- *Oculus Astralis* — маг видит месторасположение волшебных вещей, все остальное темнеет;
- *Blick in die Gedanken* — чтение мыслей;
- *Exposami Lebenskraft* — выявление жизни или скрытых противников позволит увидеть зеленое свечение (но не форму!) в области носовой фигуры, если Виндр сыт (вид через стену — усложнение -2);
- *Penetrizzel Tiefenblick* — взгляд сквозь стены;
- *Nekropathia Seelenreise* — установление связи с мертвыми;
- *Destructibo Arcanitas* — уничтожение магический артефактов, нечисти и одушевленных ритуальных предметов;
- *Pentagramma Sphärenbann* — изгнание духов и демонов;
- *Geisterbann* — изгнание нечисти;
- *Objectovoco* — маг задает неодушевленному предмету вопросы;
- *Blick in die Vergangenheit* — маг видит прошлое предмета как в ускоренной съемке.

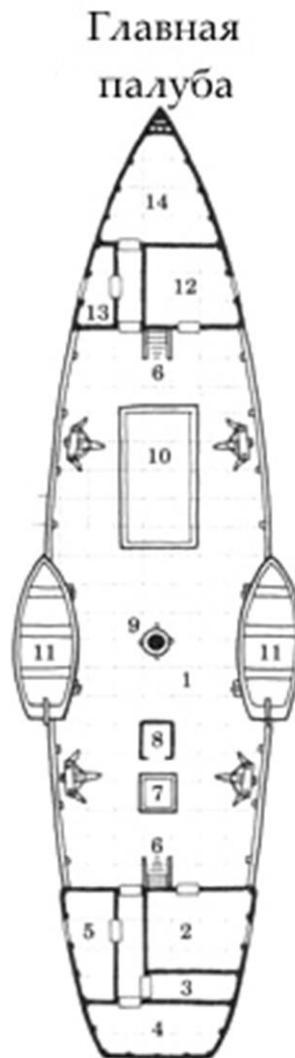
Вака



Полубак



Юг



Грузовой трюм



«Вака» — это ког, парусный корабль с одной мачтой, бушпритом, квадратными парусами, одной палубой, кормовой и носовой надстройками. «Вака» примерно 30 шагов длиной (вместе с бушпритом), экипаж 34 человека. Может нести 140 квадров груза. Сейчас на корабль загружено 120 квадров, поэтому он может взять 20 квадров товаров и снаряжения героев.

Экипаж (32 человека, мужчины и женщины): броня 2; скорость 12; ЖЕ 17, ВН 20 у каждого; АТ 10; урон 1К6; кожаный доспех, короткий меч, легкий арбалет, кинжал.

Члены экипажа обладают типичными навыками, включая *мореходство*, использование веревки (*связывание*), *плавание*, чувство погоды и прочие морские умения. Эти 32 члена экипажа включают младших офицеров и помощников. Экипаж — ребята тертые и преданные капитану Сегелу. Однако моряки — публика суеверная, поэтому Сегел из кожи лезет, пресекая слухи и досужие измышления.

1. Основная палуба. Основная палуба чистая, выдраенная и ошкуренная. Ее окружает борт высотой 2 локтя со съемной секцией для спуска сходень. Бухты каната, всякий инструмент и прочее морское снаряжение аккуратно сложено и очень чистое. На главной палубе смонтированы четыре тяжелых арбалета, два по правому и два по левому борту.

2. Каюта капитана Сегела. На двери в каюту капитана превосходный замок (+2 к сложности взлома), и единственный ключ находится у Сегела. Каюта скудно украшена. Там есть стол, привинченный к полу, два стула (оба можно прикрутить к полу), и большой морской рундук. В столе лежит гроссбух, описывающий деловые операции Сегела, корабельный журнал и две навигационные книги (300 геллеров каждая). В сундуке лежит секстан (100 геллеров), подзорная труба (1,000 геллеров), компас (100 геллеров), несколько смен одежды, четыре бутылки виски (12 геллеров каждая) и 100 геллеров наличными. Любопытно, кто проведет за чтением корабельного журнала хотя бы два часа, узнает, что Сегел купил «Ваку» на аукционе по феноменально низкой цене. Корабль был продан, когда предыдущий владелец умер от «сердечного приступа». (Ну откуда было Виндру знать, что старый капитан настолько слаб?)

Капитан Сегел:

Бой: АТ 10, ПА 10, ЖЕ 39, ВН 66, броня 3, защита от магии 4, сила духа 4, стойкость 4, скорость 8, инициатива 1К6+10

Атрибуты: МЖ 14, МД 14, ИН 14, ОБ 16, ЛР 12, ЛВ 14/16, ТЛ 9/13, СЛ 9/12

Навыки: мечи 12, двуручный бой (маневр), мореходство 10, грамотность 7, связывание 10, навигация (вождение) 10

Снаряжение: кожаный доспех, длинный меч 1К6+3, кинжал 1К6+1

Через дробь указаны первоначальные характеристики Сегела — его нынешние показатели способностей отражают дань, взятую Виндром. Сегел высокий, худощавый, темноволосый и темнокожий.

На берегу капитан хмур и мрачен. Но когда ветер наполняет паруса, и его корабль бороздит открытое море, Сегел преобразается в живого и динамичного. Наблюдать за этим превращением сродни наблюдению за цветущим цветком — он практически становится другим человеком. Сегел превосходный капитан. Он всегда остается с прибылью и может выжать из корабля и экипажа феноменальный результат. Под началом любого другого экипаж «Ваки» давным-давно взбунтовался бы.

Если у Сегела спросить о предположительном проклятии его корабля (см. приложение «Слухи и информация»), он будет упорно отрицать, что происходит нечто необычное. Как только он закончит свое публичное отрицание, то отправится в свою каюту и хорошенько глотнет виски. Присутствие Виндра подтачивает психическое здоровье капитана.

3. Камбуз. Тут находятся съестные припасы, топливо, кухонная утварь и небольшая судовая печка. Здесь же обычно спит корабельный кок.

4. Каюты младших офицеров. Эту клетушку делят четверо младших офицеров. (Характеристики как у всего экипажа). Из-за вахт одновременно в каюте будет не больше двух офицеров. В каюте есть две койки и крошечный столик, все вделанные в стены.

5. Каюта Арнора. На двери в эту каюту «волшебный замок», точно такой же на единственном иллюминаторе. Из мебели там письменный стол, складной стол, складная койка, один стул и множество полок и дорожных сундуков. На всех сундуках «волшебные замки». В одном из сундуков лежат несколько книг заклинаний. Помимо тех заклинаний, которые запомнил корабельный маг Арнор, в этих книгах содержатся следующие: «*Odem Arcanum*», «*Oculus Astralis*», «*Claudibus Clavistibor*», «*Vauchreden*», «*Flim Flam Funkel*», «*Sensibar Empathicus*» и умение «связывание». В оставшихся сундуках находится оборудования для магических исследований (общей стоимостью 20 дукатов).

Арнон, судовой маг (полуэльф):

Бой: АТ 9, ПА 9, ЖЕ 20/24, ВН 64, АЕ 30, броня 1, защита от магии 3, духовная сила 3, стойкость 3, скорость 12, инициатива 1К6+9

Атрибуты: МЖ 10, МД 15, ИН 15, ОБ 10, ЛР 9, ЛВ 14/15, ТЛ 14/15, СЛ 9/10

Навыки: грамотность 10, вождение 7, мореходство 7, механика 10

Заклинания: «*Favilludo Funkentanz*», «*Accuratum Zaubernadel*», «*Gardianum*»; «*Harmlose Gestalt*», «*Spinnennetz*»

Снаряжение: кинжал 1К6+1, кольцо защиты+1

Значения в скобках относятся к атрибутам Арнора до того, как на него напал Виндр. Арнор светловолосый, глубоко загорелый (как для полуэльфа) и очень вежлив.

Арнор много лет был партнером и старпомом Сегела. Он считает, что на судне творится что-то подлое, но не может указать источник. Пять недель назад Арнор начал изучать уровень заболеваний среди экипажей и пассажиров разных судов — он завершит исследование на следующей неделе. Если герои не отыщут и не уничтожат Виндра в этом рейсе, исследование Арнора приведет его к неминуемому выводу, что на «Ваке» уровень заболеваний и впрямь выше среднего. Арнор пока не освоил заклинание «*Odem Arcanum*» (видеть магию), но как только завершит свое исследование, постарается выучить и применить это заклинание.

Арнор ничего не скажет о своем исследовании в присутствии суеверного экипажа, но наедине может поделиться с героями своими беспокойствами, если те его спросят.

6. Трапы. Трапы около 3 локтей шириной с крепкими ступенями и прочными перилами. Каждый трап около 7 локтей длиной.

7. Люк. Люк размером 3 на 3 локтя накрывает трап, ведущий в грузовой трюм (зона 19).

8. Штурманская будка. Это небольшое укрепленное сооружение защищает штурмана, который стоит там у штурвала. Находящийся в штурманской будке получает модификатор +10 к броне (укрытие 90%) от обстрела с других кораблей.

9. Грот-мачта и воронье гнездо. Грот-мачта «Ваки» достигает высоты 75 локтей над главной палубой. Воронье гнездо прилепилось в 65 локтях от палубы. Воронье гнездо окружает низкое ограждение (высотой 3 локтя). Капитан Сегел будет против того, чтобы позволить героям залезть наверх, потому что в вороньем гнезде находится одно из корабельных улучшений Арнора: осадной арбалет, смонтированный на идущем вокруг гнезда ограждении, благодаря чему он может стрелять в любом направлении. Сегел хочет сохранить этот особый арбалет в секрете, как «туза в рукаве». Осадный арбалет наносит повреждения как тяжелый арбалет. Ему требуется расчет из двух человек, и стреляет раз в боевой раунд (дальность 10/20/30).

10. Главный люк. Главный люк имеет размеры 6 на 10 локтей и служит главным входом на грузовую палубу. Груз доставляют на корабль при помощи большого блока и тали, которая расположена перед люком. Блок и таль надежно привязываются, когда ими не пользуются.

11. Спасательные шлюпки. Для поездок на берег и аварийной эвакуации на «Ваке» есть две гребных шлюпки. В каждую шлюпку можно набить до 12 человек (как седедок в банке). Каждая шлюпка от непогоды накрыта плотно натянутой парусиной. Капитан Сегел взял за правило проверять перед выходом из порта каждую шлюпку на предмет зайцев.

12. Пассажирская каюта. Герои помещаются в эту вызывающую клаустрофобию каютку. В ней есть четыре встроенных койки и складной стол. Капитан Сегел забьет каждый не используемый героями клочок пространства лишним грузом. Обычно корабельные экипажи занимают передние каюты (зоны 12, 13 и 14). Однако матросы избегают этих кают почти так же, как они избегают и полубака (зона 15), и Сегел решил не давить на них. Он использует эти каюты для перевозки груза и пассажиров, размещая матросов в любых других местах на корабле.

13. Пассажирская каюта. Если героев будет больше четырех, лишних героев капитан Сегел поселит здесь. В противном случае каюту забьют грузом.

14. Отделение для груза пассажиров. На большинстве кораблей этот закуток служит кубриком. Сегел обычно заполняет это грузовое помещение предметами долгосрочного хранения. Матросы не любят сюда заходить, поэтому капитан подбирает груз так, чтобы свести к минимуму необходимость посещения этого места. В этом рейсе весь груз, который герои возьмут на борт, будет помещен сюда.

15. Полубак. Полубак огорожен оградой в 3 локтя. Во время сложных маневров Сегел ставит сюда матроса, чтобы тот выкрикивал штурману в его будке направление. Отсюда можно попасть на бушприт. На палубе полубака стоит кабестан для подъема и опускания якоря «Ваки». К палубе привинчены два тяжелых арбалета, один нацелен влево, другой вправо.

Если игроки полюбопытствуют, есть ли в поведении матросов что-то необычное, ведущий должен по секрету сделать проверку *Мудрости* для каждого героя. Прошедшие проверку узнают, что матросы подозрительно неохотно приближаются к баку, и никто из них там не задерживается. Причина заключается в злоторном неживом присутствии Виндра. Матросы не отдают себе отчета, что они избегают полубака. Игрок, задавший вопрос о странностях в поведении, должен получить премию 10 ОП в независимости от того, пройдет он проверку *Мудрости* или нет.

16. Бушприт. Бушприт — это сужающийся к концу брус в 15 локтей. Каждый, кто полезет на бушприт, должен каждый раунд делать проверку *Ловкости* (облегчение +4, если держится за такелаж), иначе свалится в море. Герой может усестья на бушприт (в этом случае проверка *Ловкости* проходит автоматически) и рубить оружием носовую фигуру (зона 17).



17. Носовая фигура. Носовая фигура «Ваки» висит как раз под бушпритом. Покрытая обильной позолотой деревянная фигура напоминает голову и торс полностью одетого молодого мужчины. Фигура величественно смотрит вперед, зафиксировав взгляд где-то на горизонте, руки раскинуты назад вдоль бортов корабля.

Хотя она и выглядит обычной носовой фигурой, на самом деле это останки истинного тела Виндра, превращенного в дерево и позолоченного, чтобы сокрыть убийство. Благодаря магии, превратившей тело Виндра в дерево, фигура натуралистична, но не более детально, чем обычная резная корабельная фигура. Если герои наложат заклинание «*Odem Arcanum*», фигура будет излучать слабенькую ауру. Если Виндр сейчас находится в своей фигуре (что он и делает днем), фигура будет вдобавок излучать достаточно зла, чтобы на него слабо среагировал талант *восприятие* и дар «след магии».

Виндр забирает как минимум один сувенир у каждой убитой жертвы. Свои трофеи он хранит в полой груди деревянной фигуры, там, где должно было помещаться его сердце — если оно у него когда-то было. Сувениры включают два золотых дуката (с просверленными в центре дырочками), вязанку тонюсеньких золотых браслетов (15 браслетов стоимостью 5 талеров каждый), серебряный священный символ Эфферда (15 талеров), четыре золотых кольца (15 талеров каждое), золотой браслет (20 талеров), сережка с жемчужиной (15 талеров), два тяжелых золотых ожерелья (30 талеров каждое) и поношенный кожаный кошель с 10 талерами. Монетки в кошелье — это малая доля того, что расхитил Виндр. По этому поводу Рэт Корсун сказал: «Поскольку Виндр заплатил столь дорого за возможность украсть у руки, что кормила его, позволим же ему сохранить эту плату — навеки».

По усмотрению ведущего одно из четырех золотых колец может оказаться *кольцом защиты+1*. Если герои покажут капитану Сегелу извлеченные из фигуры предметы, он узнает среди них несколько предметов, ранее принадлежавших матросам «умершим от лихорадки». Это достаточное доказательство, чтобы Сегел поверил, что в носовой фигуре обитал злой дух.

Кожаный кошель с монетами — это стандартный платежный кошель, в котором бизнесмены обыкновенно держат зарплату перед выдачей. В нижнем углу кошелья есть слабая, нечитаемая метка. Кошель старый и вот-вот развалится, но если наложить на него «*Accuratum Zaubernadel*», метка станет читаемой. Сразу ее опознать не получится — если только среди героев нет уроженцев Хавены — но небольшое исследование выявит, что это знак «Верфей Корсуна».

18. Кормовая палуба. Ют огорожен крепкими досками, дающими укрытие от стрелковых атак (улучшает броню на 2) и разгула стихий. На корме стоят два станковых тяжелых арбалета, оба нацелены назад.

19. Грузовой трюм. Большую часть трюма занимает зерно, хотя есть небольшой груз вина, стекла, несколько рулонов тонкой ткани, два больших ящика перца и небольшой бочонок коричневых палочек. Также в трюме стоят бочки галет, лимонов, яблок, соленой свинины, воды, эля, рома, сена, овса и прочего провианта.

Шестнадцать матросов в свободное от вахт время вешают свои койки в трюме либо же присоединяются к старшим матросам в трюмной каюте (зона 21), выпить по маленькой или сыграть в картишки.

20. Стойла для лошадей. Каждое стойло состоит из тонкой деревянной загородки, закрепленной на месте колышками. Когда «Вака» не перевозит лошадей или скот, загородки убираются, освобождая место для груза.

21. Трюмная каюта. На дверях этой каюты нет никаких запоров — это просто помещение, отгороженное от основного грузового трюма. В комнате есть 10 складных коек, хотя разложить можно только восемь из них. Остальные две койки заклинены грузовыми контейнерами. Каюту занимают 12 старших матросов, хотя обычно одновременно их тут бывает лишь трое или четверо — матросские обязанности не оставляют им много времени.



Завершая приключение

В добавок к очкам опыта за уничтожение неживого духа Виндра, герои также получают благодарность капитана Сегела и его экипажа за то, что покончили с проклятием «Ваки» (подразумевается, что герои смогут доказать, что в носовой фигуре таился злой дух). Капитан Сегел вернет им деньги за проезд и заверит искателей приключений, что он и его моряки — испытанные мореходы, десятка далеко не робкого и желают помочь героям в будущем. Если герои еще и навсегда уничтожат Виндра, между ними следует разделить награждение за историю в 300 ОП.

В качестве будущего приключения герои могут расследовать убийство Виндра. Зацепкой послужит слабая отметка на платежном кошельке (зона 17). Если герои решат, что Виндр был убит, и захотят узнать почему, слабый след, в конце концов, приведет их к Рэту Корсуну и «Верфям Корсуна». Заклинание типа «*Objectovoco*», наложенное на кожаный кошелек, может дать другой загадочный ключ, вроде: «Замерзшая душа / Он украл хладное золото / Убит за свое деяние / Как они и решили». Этого должно хватить, чтобы определить, что Виндр был убит.

В этом приключении герои не должны встретить Рэта Корсуна. Ведущий свободно может расписать Рэта так, чтобы тот наилучшим образом подходил к кампании. Рэт — мастер-корабел с большим бизнесом, расположенным в Хавене. Он не только насквозь гедонистический плейбой и повеса, у Рэта еще и много контактов и друзей среди сомнительных элементов общества Хавены. Рэт примечателен своей безжалостностью (распространяющейся и на его деловую активность).



Приложения: Слухи и информация

Если герои поспрашивают в порту, они могут разузнать о «Ваке» и ее капитане побольше. Каждый герой слышит в день 1-3 слуха. Также герои могут услышать некоторые из этих слухов уже будучи на борту «Ваки». Если они спрашивают матросов во время рейса, то слышат 1-2 слуха в день.

1. У капитана Сегела с «Ваки» безупречная деловая репутация — он всегда приходит в порт вовремя с грузом в целости и сохранности.
2. «Этот корабль проклят!» — сплевывает старая морская волчица. Прояснить мысль она отказывается.
3. Когда Зиландрис Полуэльф вербовался на корабль, он выглядел добрым матросом, но его пришлось списать из-за непрекращающихся болезней. Капитан Сегел сказал, что тот попросту оказался ленивым ипохондриком. (Зиландрис Полуэльф привлек смертоносное внимание Виндра).
4. У капитана Сегела работать не так-то просто. Он платит матросам по максимуму, но и требует совершенства. (Правда).
5. Капитан Сегел много пьет. Именно поэтому он и выглядит на 40 в свои всего лишь 30. (Ложь. Хоть капитан Сегел и пьет больше, чем следовало бы, он выглядит на 40, потому что Виндр несколько раз его состаривал).
6. Капитан Сегел разговаривает во сне. (Правда. Подсознание Сегела прекрасно осознает, что что-то на корабле не в порядке. Полуночный разговор — это попытка его подсознания решить, что делать).
7. У Сегела такой ухоженный корабль, на «Ваке» даже крыс нет! (На «Ваке» нет крыс, потому что всех их убил Виндр).
8. В одном из соседних портов у капитана Сегела есть милашка. Это богатенькая вдовушка, настоящая леди-вампи. (Ложь).
9. Капитану Сегелу не везет с наймом новых моряков. Он нанял многих матросов, которые поначалу выглядели работающими, но после вербовки оказались ленивыми канальями. (Ложь. У капитана Сегела глаз наметан, он нанимал добрых матросов, но атаки Виндра высосали их энергию).
10. Можно договориться о проезде на «Ваке» — капитан Сегел любит брать пассажиров. (Капитан Сегел малый не промах. Он заметил, что когда везет пассажиров, его матросы остаются здоровее. Он не любит слишком раздумывать над этим, что служит одной из причин, почему он много пьет и говорит во сне).

Эффект от прикосновения Виндра



Бросьте 1К8:

1: 1К4+1 повреждений и высасывает одно очко *Силы*. Жертва ощущает необычную слабость.

2: 1К4+1 повреждений и высасывает одно очко *Ловкости*. Жертва начинает спотыкаться об предметы.

3: 1К4+1 повреждений и высасывает одно очко *Телосложения*. Жертва начинает покашливать.

4-6: 1К4+1 повреждений. Утром у жертвы раскалывается голова и все плывет перед глазами.

7: 1К4+1 повреждений, которые прибавляются к общим ЖЕ Виндра. Это увеличение держится восемь часов или до восхода солнца, смотря, что будет раньше. Утром герой просыпается с раскалывающейся головой, перед глазами все плывет.

8: Повреждений нет, но жертва стареет на 1К4 года. Разрешается спас-бросок *восприятия*, в случае успеха которого старение отменяется. В противном случае эффект постоянен и остается даже если Виндр навсегда уничтожен (см. зону 17). Сделайте проверку *Мудрости* для остальных героев. Если кто-то ее пройдет, скажите игрокам: «Похоже, морская жизнь не для вашего товарища. Появились несколько морщинок и седых волосков, которых вы раньше не видели».

Случайные столкновения

Каждый день бросайте 1К4. Единица означает, что происходит столкновение из следующего списка. Ведущий может либо бросить процентник, чтобы определить которое столкновение происходит, либо самому выбрать подходящее.

01-03 Шторм: На «Ваку» обрушился шторм. Мореходность корабля составляет 65%, а прекрасный экипаж дает облегчение в +10%. Порты или якорные стоянки дают премию +50%, хотя капитан может не успеть добраться до безопасной гавани, если шторм разразится внезапно.

Всем героям необходимо пройти проверку *Телосложения*, чтобы избежать морской болезни от необычайно суровой качки, хотя те, кто не склонен к морской болезни, получают бонус +5 к броску.

04-08 Кракониры (четыре враждебных рептилоида):

Характеристики: инициатива 1К6+7, АТ 11, ПА 11, урон 1К6+3, броня 3, защита от магии 7, сила духа 7, стойкость 7, скорость 6, ЖЕ 27, ВН 28, уклонение 13, телосложение 10

Отступление: когда остается 5 или менее ЖЕ

Боевые маневры: водный бой, мощный удар, боевые рефлексy, опрокидывание

Добыча: копье

Опыт за убийство: 45 ОП

Между сердцем и предплечьем у кракониров расположен орган размером с кулак, который способствует трансформации жаберных сетей для перехода на легочное дыхание. Если задеть этот нервный центр, кракониры почти сразу же задохнутся. Хотя бы час в сутки кракониры обязаны пребывать в жидкости, в противном случае умрут.

Обычно кракониры убивают мужчин, а женщин стремятся затащить под воду.



9-10 Кракен:

Характеристики: инициатива 1К6+8, АТ 8, ПА 2, урон 1К6+6, броня 0, защита от магии 10/15, сила духа 10/15, стойкость 10/15, скорость 9/2, ЖЕ 120 (10 каждое щупальце + 40 туловище), ВН 60, уклонение 10, телосложение 17

Боевые маневры: водный бой, засада, удушение, опрокидывание

Добыча: 90 порций жесткого мяса каждое щупальце, 200 порций несъедобного мяса с туловища, содержимое желудка: протез для ноги, серебряный канделябр (может использоваться как ударное оружие 1К-1), подзорная труба с треснувшей лупой (заряжена заклинанием «*Odem Arcanum*», смотрящий через нее будет видеть красную ауру вокруг магических объектов), закупоренная бутылка с запиской (текст на усмотрение ведущего)

Отступление: не отступает

Опыт за убийство: 140 ОП

Кракен — одна из наиболее опасных амфибий. Это громадное чудовище размером 4 на 6 шагов и весом до 5 квадров, напоминающее гигантского осьминога. Интеллект кракена едва превышает крысиный, его достаточно лишь для поиска новых и новых жертв для пропитания. Каждое из восьми щупалец кракена считается за отдельного врага. Одновременно кракен может атаковать двух врагов шестью щупальцами. Щупальца кракена достаточно сильны, чтобы удержать ими пойманную жертву, но само сжатие не причиняет вреда. Единственное, что по-настоящему опасно — это укус морского чудовища.

11-20 Дельфины (2К10):

Характеристики: инициатива 1К6+12, АТ 14, ПА 8, урон 1К6+4, броня 0, защита от магии 0/2, сила духа 0/2, стойкость 0/2, скорость 16, ЖЕ 45, ВН 80, уклонение 13, телосложение 10

Боевые маневры: водный бой

Отступление: после первого повреждения

Добыча: 70-90 порций мяса, плавник (3-5 дукатов)

Дельфины три или четыре минуты скачут и кувыркаются вокруг «Ваки», затем испуганно визжат и быстро уплывают. Днем их могут напугать акула, кракенир или еще больший ужас глубин — на выбор ведущего. Ночью же дельфинов отпугнет Виндр.



31-35 Слабый ветер. Слабый ветер задерживает рейс на один день.

35-50 Добрый ветер. Добрый ветер надувает паруса «Ваки», сокращая время в пути на полдня.

51-60 Акулы. В течении дня за «Вакой» следует косяк акул.

Полосатые акулы (2К6+6):

Характеристики: инициатива 1К6+13, АТ 12, ПА 4, урон 1К6+4, броня 1, защита от магии 5/8, сила духа 5/8, стойкость 5/8, скорость 13, ЖЕ 50, ВН 35, уклонение 11, телосложение 14

Боевые маневры: бой в воде, укусы

Отступление: когда остается 5 или менее ЖЕ

Добыча: 140 порций мяса, плавник (70 талеров), 65 ОП

61-65 Дохлый кот. Один из героев обнаруживает корабельного кота, мертвого и со вздыбленной шерстью. Если герой сделает это необычное событие достоянием общественности, трое самых молодых матросов устроят погребальную церемонию для бедного котика. Это столкновение используется только один раз, если оно выпадет повторно, перебрасывайте.

66-80 Дурное знамение. Над баком пролетает альбатрос, описывает над кораблем три круга против часовой стрелки и улетает. Матросы суеверно бормочут, что это плохой знак, означающий чью-то скорую кончину. Из капитанской каюты выходит капитан Сегел и орет: «А ну за работу, вы, акулий корм!»! Моряки ворчат, но возвращаются к своим делам. Это столкновение используется только один раз.

81-00 Злое знамение. На корабельный бушприт садится снежно-белая чайка. Какой-то миг она сидит неподвижно, затем издает испуганный крик, поднимает в испуге крылья, вглядываясь во что-то незримое, и быстро улетает. Суеверный старый моряк бормочет, что это знак, говорящий о том, что на корабле ютится великое зло. После этого происшествия моряк постоянно бросает украдкой враждебные взгляды на героев. Это столкновение используется только один раз.



Участники проекта

- Автор: Тед Джеймс Томас Зувич
- Перевод с английского: Drogo of Athas (drogo-of-athas.livejournal.com)
- Верстка и конвертация в DSA: Lucia (aventurica.blogspot.it)
- Иллюстрации и статьи монстров: Zoo Botanica Aventurica и Google
- Статьи архетипов: CharGen (dsachargen.de)

Глоссарий

- **1К** — одна игральная кость (1К6 — шестигранная кость);
- **Авентурия** — материк, на котором разворачиваются события игры;
- **Восприятие** — талант, позволяющий обнаруживать скрытые объекты;
- **Геллер** — бронзовая монета, распространенная в Авентурии;
- **Герой** — так в DSA называется игровой персонаж;
- **Дукат** — золотая монета, распространенная в Авентурии, 1 дукат = 10 талеров = 100 геллеров;
- **Квадр** ≈ тонна;
- **Кракен** (Krakenmolch) — крупный морской спрут, нападающий на суда (Zoo Botanica Aventurica 123);
- **Краконир** (Krakonier) — представитель искусственно созданной водной расы (Zoo Botanica Aventurica 124);
- **Локоть** ≈ фут (треть метра);
- **Ночной альп** (Nachtalp) — ночной альп, злобный дух (Mit Geistermacht und Sphärenkraft 111);
- **Полосатая акула** (Streifenhai) — разновидность акул в Авентурии (Zoo Botanica Aventurica 107);
- **След магии** — врожденный дар, благодаря которому герой (необязательно магически одаренный) чувствует поблизости присутствие магии;
- **Талер** — серебряная монета, распространенная в Авентурии;
- **Хавена** — портовый город на северо-западном побережье Авентурии;
- **Шаг** ≈ метр;
- **Эфферд** — бог воды и мореходства.

Архетипы

Если у игроков пока еще нет своих уникальных героев, можно предложить им воспользоваться заранее созданными архетипами. Характеристики архетипов сгенерированы по правилам DSA5 и содержат лишь самые актуальные для этого путешествия таланты и заклинания. Страницы с архетипами можно распечатать и внести туда недостающую информацию. Для создания собственных уникальных героев рекомендую воспользоваться вышеупомянутым генератором DSACharGen.de.

Имя:
Раса: среднеземец
Культура: южноавентурская
Профессия: наемник
Опыт: средний

Мужество: 15
Мудрость: 11
Интуиция: 13
Обаяние: 10
Ловкость рук: 10
Ловкость: 14
Телосложение: 13
Сила: 14

Всего ОП:
Получено ОП:
Потрачено ОП:

Здоровье (ЖЕ): 31
Сила духа: 2
Стойкость: 2
Броня: 5
Уклонение: 7
Инициатива: 15
Скорость: 8

Снаряжение: 18 талеров,
двуручный меч «Великая
рабская смерть» 2К+3,
легкий арбалет 1К6+6 с запасом амуниции, парализующий яд «Аракс»,
метательный крюк с веревкой, огниво, нож К6, бинты, бутылка горлодрача



Таланты

Карабканье (МЖ/ЛВ/СЛ)	1	Рыбалка (ЛР/ЛВ/ТЛ)	2
Контроль тела (ЛВ/ЛВ/ТЛ)	7	Торговля (МД/ИН/ОБ)	6
Плавание (ЛВ/ТЛ/СЛ)	1	Нейтрализация яда (МЖ/МД/ИН)	7
Самоконтроль (МЖ/МЖ/ТЛ)	8	Обработка ран (МД/ЛР/ЛР)	7
Восприятие (МД/ИН/ИН)	1		
Бражничество (МД/ТЛ/СЛ)	7	Дар: след магии	
Убеждение (МЖ/МД/ОБ)	6		
Сила воли (МЖ/ИН/ОБ)	8	Бой: двуручные мечи (ЛВ)	12
Проницательность (МД/ИН/ОБ)	8	Бой: арбалет	10
Связывание (МД/ЛР/СЛ)	2	Маневр: мощный удар	
Мореходство (ЛР/ЛВ/СЛ)	4	Маневр: круговой удар	

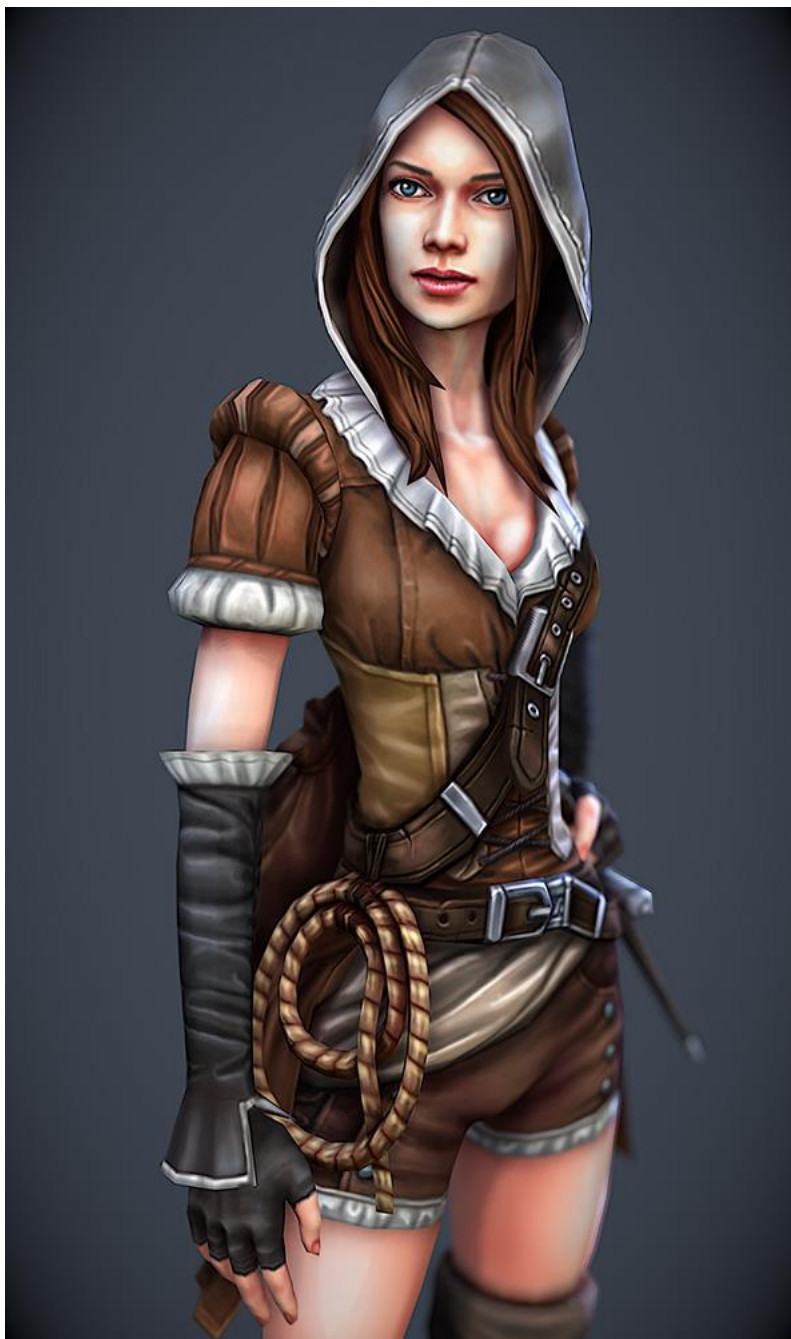
Имя:
Раса: среднеземка
Культура: северноавентурская
Профессия: воровка
Опыт: средний

Мужество: 13
Мудрость: 12
Интуиция: 13
Обаяние: 14
Ловкость рук: 13
Ловкость: 14
Телосложение: 10
Сила: 10

Всего ОП:
Получено ОП:
Потрачено ОП:

Здоровье (ЖЕ): 25
Сила духа: 2
Стойкость: 0
Броня: 3
Уклонение: 8
Инициатива: 13
Скорость: 12

Снаряжение: 15 талеров,
кинжал 1К+1, игральная кость,
веревка длиной 10 шагов,
украденный набор серебряных столовых приборов (ложка, вилка, нож К6),
отмычки, швейный набор.



Таланты

Карабканье (МЖ/ЛВ/СЛ)	4	Связывание (МД/ЛР/СЛ)	2
Контроль тела (ЛВ/ЛВ/ТЛ)	4	Азартные игры (МД/МД/ИН)	4
Плавание (ЛВ/ТЛ/СЛ)	1	Мореходство (ЛР/ЛВ/СЛ)	1
Самоконтроль (МЖ/МЖ/ТЛ)	4	Торговля (МД/ИН/ОБ)	2
Восприятие (МД/ИН/ИН)	4	Пение (МД/ОБ/ТЛ)	1
Танцы (МД/ОБ/ЛВ)	1	Музицирование (ОБ/ЛР/ТЛ)	1
Кража (МЖ/ЛР/ЛВ)	10	Взлом замков (ИН/ЛР/ЛР)	7
Маскировка (МЖ/ИН/ЛВ)	7	Портняжничество (МД/ЛР/ЛР)	2
Убеждение (МЖ/МД/ОБ)	2		
Соблазнение (МЖ/ОБ/ОБ)	4	Бой: кинжалы (ЛВ)	12/5
Проницательность (МД/ИН/ОБ)	4	Бой: метательное оружие	4 9

Имя:
 Раса: среднеземец
 Культура: среднеземская
 Профессия: маг
 Опыт: средний

Мужество: 12
 Мудрость: 15
 Интуиция: 14
 Обаяние: 14
 Ловкость рук: 12
 Ловкость: 13
 Телосложение: 11
 Сила: 11

Всего ОП:
 Получено ОП:
 Потрачено ОП:

Здоровье (ЖЕ): 26
 Астральная энергия: 35
 Сила духа: 2
 Стойкость: 0
 Броня: 1
 Уклонение: 6
 Инициатива: 14
 Скорость: 8



Снаряжение: 5 дукатов, боевой посох 1К6+2 (волшебное древковое оружие), походный мешок, астральный эликсир (1К6+8 АЕ)

Таланты и заклинания

Контроль тела (ЛВ/ЛВ/ТЛ)	1	Armatrutz	7
Плавание (ЛВ/ТЛ/СЛ)	1	Blick in die Gedanken	4
Самоконтроль (МЖ/МЖ/ТЛ)	1	Flim-Flam-Funkel	4
Восприятие (МД/ИН/ИН)	1	Fulminictus	7
Проницательность (МД/ИН/ОБ)	4	Odem Arcanum	4
Связывание (МД/ЛР/СЛ)	1	Paralysis	7
География (МДМДИН)	4	Penetrizzel	4
Знание магии (МДМДИН)	7		
Мореходство (ЛР/ЛВ/СЛ)	1	Glücksgriff	7
		Schlangenhände	7
Бой: древковое оружие (СЛ)	4 9/5	Schnipsen	7