



# ПИРАТЫ БАЛТИЙСКОГО МОΡЯ



ЧАСТЬ 1

**Игровое издание для досуга, предназначено для лиц старше 16 лет**

**В соответствии с Федеральным законом № 436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+»**

# **Пираты Балтийского Моря**

## **(часть 1)**

### **кампания для игрового мира «Красная Земля»**

**АВТОР:** Максим Вайгель

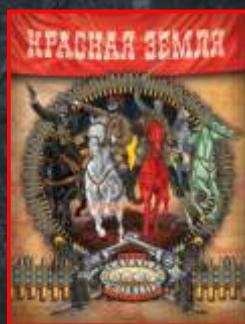
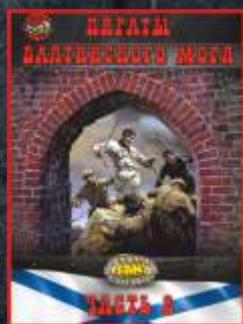
**ОФОРМЛЕНИЕ:** Елена Вайгель

Книга включает в себя кампании по миру Красной Земли, сборник зарисовок, плюс ряд дополнительных материалов, необходимых для проведения игры.

Данный продукт не предназначен для коммерческого использования. Любое использование данного продукта в коммерческих целях является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность согласно действующему законодательству Российской Федерации.

В книге использованы плакаты, фотографии и иллюстрации, полученные из различных открытых интернет-источников.

В издании также использованы картины и плакаты творческого коллектива «Кукрыниксы» и художников С Кепински, Д. Пенроуза, К. Максимова, Б. Горха.



## **Внимание!**

«Красная Земля» - это игровое издание для досуга. Все события и персонажи являются порождением фантазии авторов, совпадения с историческими фактами и фигурами случайны или являются плодом художественного переосмысливания истории реального мира. Игра не ставит своей целью оскорбить читателей по политическим, религиозным или любым другим мотивам.

*В игре использованы правила 1-й редакции Правил «Красной Земли», плюс некоторые элементы Второй редакции, а также ряд авторских Правил (морские правила, корабли, артефакты и кадавры Петрограда).*

# Содержание

Вступление .....	2
Пролог. Задача - выжить! .....	2
Глава 1. «Проворно торпедировать «Буксирный» .....	3
Глава 2. Финно - бормоталл .....	4
Глава 3. Осиное гнездо .....	6
Глава 4. Обновка .....	10
Глава 5. На распутье .....	11
Развилка 1. «Сукин кот» и все-все-все» .....	12
Развилка 2. Пролетарский гнев .....	14
Глава 6. Магдебург .....	16
Глава 7. Карельская жуть .....	19
Глава 8. Дальнее плавание .....	22
Глава 9. Рагнарёк .....	24
Глава 10. Красный прорыв .....	27
Приложение 1. Союзники и статисты .....	31
Приложение 2. Морские правила .....	38
Бестиарий .....	41
Артефакты Петрограда (доступные в данной кампании) .....	44
Карта Балтийского Моря .....	45
Карта Ладожского озера .....	46

**Место действия:** Северо-запад бывшей Империи, бассейн Балтийского моря и сопредельные регионы (Республика М.Р.А.К., Выборг, Карелия, а также территории Балтийского Герцогства, Королевства Финляндия, Новгородского Государства и Эстонской Республики.

На Балтике продолжается Великая Война. Боевые столкновения флотов Антанты, Тройственного Союза и их союзников не прекращаются. Республика М.Р.А.К. – «третья сила» региона, одинаково враждебная для обоих сторон конфликта. Кронштадтские моряки, несущие на своих штыках гнев пролетарской революции, враждуют с реакционными государствами Европы, уничтожая суда и укрепления обоих противоборствующих блоков.

казарм и бараков к Купеческой гавани. Там есть малоприметная таверна «Экспроприатор», в которой они смогут переждать ночь, а то и завербоваться в Чёрный Флот а то и куда покруче.

На окраине слободы на героев со спины нападает Сенька Кривопалый – воришко-неудачник, решивший подняться путём выдачи вас боссу, пытается застать их врасплох. Вооружён ножом и дубиной, противник слабый. При себе у него обнаруживается лишь немного мелочи (50 копеек). Берем её и идём дальше.

Единственный более-менее безопасный путь – через кладбище (по улицам ездит кабриолет с вооруженными «Томпсонами» гангстерами). Хоть кладбище и пользуется дурной славой, лучше пройти через него – там хоть какая-то надежда есть. На кладбище на героев нападут два упыря. Демонстрация отрубленных шевелящихся пальцев упырей придаст партии дополнительное уважение среди моряков Кронштадта, так что их лучше убить. Если в партии есть мистик, то после победы над упырями партии явится вурдалак. Происходит диалог, вурдалак предлагает помочь за «пол-литру херосину красного». Если партия соглашается – вурдалак в течение недели готов ждать, а потом, если керосина не будет – у вас появится еще один могущественный враг. Вурдалак передает партии «клинов кровососа» – кинжал серой стали 18-го века, передающий энергию от противника к вам, что позволяет быстрее залечить раны. Клинок действует неделю, затем мгновенно ржавеет и рассыпается (если партия не принесёт вурдалаку «красный керосин»).

Тем временем на окраине кладбища тормозит черный кабриолет с гангстерами. Вурдалак прогоняет партию прочь, а сам идёт к ним. Не испытываем судьбу, убегаем.

### **Персонажам - Красным в этом плане проще – они начинают игру, уже находясь в «Экспроприаторе».**

В «Экспроприаторе» играет патефон, горит тусклая электрическая лампочка, народу немного, есть свободные столики. Один из них только что заняла компания, по всему виду такие же новички, как и вы (персонажи игроков Белой линейки, если таковые есть), можно подойти к ним, познакомиться и действовать сообща (однако совместно действовать с персонажами Белой линейки возможно лишь до окончания 4 главы, дальше дороги героев разойдутся), можете игнорировать.

#### **Иные персонажи:**

- Бармен, он же владелец таверны дядька Игорь. Старый моряк, многократно ходил в дальние, к старости скопил капитал и выкупил кабачок у прежнего владельца. Излишне любопытствовать с ним не стоит (от подробных расспросов нервничает и кликает вышибалу), но поддержать разговор можно. Невзначай поинтересоваться по поводу работы можно, бармен скажет, что работа есть, но потенциальный работодатель подойдёт где-то через час, пообещает кликнуть по приходу, после чего теряет интерес к партии.

#### **Вступление:**

Для тех Избранных, чьими мыслями и стремлениями движет Пламень их души, ведя к подлинной Свободе, любой авторитет – помеха, преграда, через которую следует перешагнуть, а лучшие – уничтожить. Или хотя бы пошатнуть. И чем выше авторитет – тем ярче горит Пламень его ниспровержателя.

Но у этого аспекта Силы есть и обратная сторона. Тот, кто плюёт в авторитета, долго не живёт. Особенно, если плевок был публичный, а авторитет – криминальный. И весьма влиятельный. Опасаясь мести за свои выходки, вы решаетесь бежать туда, где сможете накопить сил для «окончательного решения криминального вопроса», а заодно сберечь для этого свою жизнь. Для всех «бледных» Кронштадта вы теперь – враг, а значит самое безопасное место здесь – Чёрный Флот. Лихие морячки презирают «сухопутных крыс», и при случае не преминут выпустить кишки какому-нибудь обнаглевшему карманнику, домушнику, или даже киллеру, особенно если поймают с поличным...

### **Пролог. Задача – выжить!**

Героям – Чёрным известно, что сегодня ночью их будут убивать. Возможно даже предварительно помучив. Им нужно под покровом сумерек перейти Кронштадт от трущоб Алексеевской слободы, мимо Немецкого кладбища, мимо

казарм и бараков к Купеческой гавани. Там есть малоприметная таверна «Экспроприатор», в которой они смогут переждать ночь, а то и завербоваться в Чёрный Флот а то и куда покруче.

На окраине слободы на героев со спины нападает Сенька Кривопалый – воришко-неудачник, решивший подняться путём выдачи вас боссу, пытается застать их врасплох. Вооружён ножом и дубиной, противник слабый. При себе у него обнаруживается лишь немного мелочи (50 копеек). Берем её и идём дальше.

Единственный более-менее безопасный путь – через кладбище (по улицам ездит кабриолет с вооруженными «Томпсонами» гангстерами). Хоть кладбище и пользуется дурной славой, лучше пройти через него – там хоть какая-то надежда есть. На кладбище на героев нападут два упыря. Демонстрация отрубленных шевелящихся пальцев упырей придаст партии дополнительное уважение среди моряков Кронштадта, так что их лучше убить. Если в партии есть мистик, то после победы над упырями партии явится вурдалак. Происходит диалог, вурдалак предлагает помочь за «пол-литру херосину красного». Если партия соглашается – вурдалак в течение недели готов ждать, а потом, если керосина не будет – у вас появится еще один могущественный враг. Вурдалак передает партии «клинов кровососа» – кинжал серой стали 18-го века, передающий энергию от противника к вам, что позволяет быстрее залечить раны. Клинок действует неделю, затем мгновенно ржавеет и рассыпается (если партия не принесёт вурдалаку «красный керосин»).

Тем временем на окраине кладбища тормозит черный кабриолет с гангстерами. Вурдалак прогоняет партию прочь, а сам идёт к ним. Не испытываем судьбу, убегаем.

### **Персонажам - Красным в этом плане проще – они начинают игру, уже находясь в «Экспроприаторе».**

В «Экспроприаторе» играет патефон, горит тусклая электрическая лампочка, народу немного, есть свободные столики. Один из них только что заняла компания, по всему виду такие же новички, как и вы (персонажи игроков Белой линейки, если таковые есть), можно подойти к ним, познакомиться и действовать сообща (однако совместно действовать с персонажами Белой линейки возможно лишь до окончания 4 главы, дальше дороги героев разойдутся), можете игнорировать.

#### **Иные персонажи:**

- Бармен, он же владелец таверны дядька Игорь. Старый моряк, многократно ходил в дальние, к старости скопил капитал и выкупил кабачок у прежнего владельца. Излишне любопытствовать с ним не стоит (от подробных расспросов нервничает и кликает вышибалу), но поддержать разговор можно. Невзначай поинтересоваться по поводу работы можно, бармен скажет, что работа есть, но потенциальный работодатель подойдёт где-то через час, пообещает кликнуть по приходу, после чего теряет интерес к партии.

- Вышибала Вася. Спит на стуле у входа, вооружён наганом и дубиной. Просыпается по зову бармена и отвешивает компании люлей. В иных ситуациях при попытке общения посыпает и продолжает спать, на третьей попытке начинает драку с героями.

**Официантка Юля.** Племянница бармена, толстая скандальная особа, слегка «под кайфом». Бисексуалка. Дура. За большую денежку можно развести на секс, но любовница она плохая и требовательная.

- Денис. Мрачный тип в углу в кожаном плаще и шляпе, медленно потягивающий виски (самый дорогой напиток в таверне). На контакт идет неохотно («а кто ты такой, чтоб я с тобой разговаривал?»), но при демонстрации пальцев упырей – меняет своё отношение к героям. Денис – глава отряда «питерских скautов», его отряд в прошлый рейд лишился нескольких участников, и пополнение в данном случае будет очень кстати. Если герои соглашаются на сотрудничество – основная сюжетная линия до поры сворачивается, запускается кампания «Чёрная Пальмира» («Пираты Балтийского Моря» часть 2 стр. 47).

- Люсьена. Наполовину француженка. Маскирующаяся под проститутку жрица культа Чёрной Матери. Готова предложить героям свои «услуги» в т.ч. БДСМ (смесь секса и боли усиливает её Пламень), тоскует об утраченном Петрограде, если с ней выпить – расскажет о «милом маленьком домике на Лиговке» и о Чёрном Шансонье – с ним она якобы имела дело, когда тот был ещё жив.

- Редька. Ключевой мастерский персонаж, матрос буксира «Проворный». Пьяный матрос, заходит в таверну после партии, уже поддат. Пропивает последние деньги, ищет, до кого б докопаться. Докапывается до партии («а чё это вы на моём месте сидите, а?»), ему можно предложить выпить, можно вступить в драку – алкоголь и силу он одинаково уважает. После победы в драке/второй кружки алкоголя Редька проникнется уважением к партии и предложит «проворно торпедировать «Буксирный», после чего сблюет и вырубится.

- Дурень. Боцман патрульного катера «Сукин кот». Лихой красавец-блондин в тельняшке и клёшах. Троллит партию, рассказывает про буксир «Проворный» и его экипаж, рекомендует партии доставить Редьку на место дислокации. Если с ним выпить – расскажет про нравы и порядки Чёрного Флота. Можно поговорить о Петрограде – тогда он расскажет про «какого-то профессора» из Советской России», чья экспедиция недавно туда отправилась.



**«Проворный»** - угольный буксир с водогrubным котлом, слабовооруженный (1 пулемётное гнездо) и не особо быстрый (15 узлов в час, однако с использованием «белого угля» может разогнаться вдвое сильнее – до 30 узлов). Экипаж малочислен, нет даже капитана. Боеприпасов и угля мало, провианта нет, экипаж «на мели».

#### **Экипаж:**

**Дмитрий Дейчман,** штурман, выходец из мелкого дворянского рода. Склонен к наркомании и принятию идиотских решений.

**Яков Минин,** механик-моторист. В юности работал на Адмиралтейских верфях, обладает чертами «Ремесло», «Рабочие руки». Однако пьёт, груб, неотёсан.

**Пашка Пуля.** Хохол, стрелок - канонир, воевал в Великую войну на эсминце «Новик». Вспыльчив, склонен.

**Вадька Комик.** Матрос, проклятый Зелёной колдуньей. В трезвом состоянии проклятье активируется, потому вынужден всё время пить. В случае снятия проклятия – становится убежденным трезвенником.

**Рома Червонцев.** Боцман, абордажник, стрелок. Пассивный гей, что безуспешно пытается скрывать. Тайно мечтает сменить пол.

- Пётр, контрабандист. Тот самый «потенциальный работодатель», о котором говорил бармен. Заходит в трактир после эпизода с Редькой. Готов предложить партии «работу с риском». Если партия согласится – запускается кампания «Гаджет» («Пираты Балтийского Моря» часть 2 стр. 39).

Дурень рекомендует партии доставить Редьку на буксир «Проворный», объясняет местонахождение оного, после чего – уходит. Больше в трактире делать нечего, если партия доставляет Редьку на «Проворный» - начинается основная кампания.

## **Глава 1. «Проворно торпедировать «Буксирный»**

В пакгаузе на окраине Рыбных рядов обитает экипаж «Проворного». Туда партия приносит отрубившегося Редьку. В облюбованной экипажем части пакгауза три помещения, одно – хозяйственное, в другом – маленькой каморке – обитает штурман, в третьем живут остальные. В данный момент на месте только штурман. Он бодрствует, одетый сидит на стуле и курит трубку с гашишем, изо всех сил пытаясь сохранить адекватность.

Когда партия изъявит желание вступить в экипаж, штурман расскажет им о положении дел.

А также о том, что есть два старых торпедных аппарата, которыми надо как-то оснастить буксир, Яков один не справляется, остальной экипаж мотористу не помощники. Если среди героев есть умелец, оснастить буксир получится без проблем.

Однако беда в том, что у экипажа всего 4 торпеды, и те, как и сами аппараты, морально устаревшие. Утром, отдохнувшую партию для усиления боеспособности корабля общим голосованием отправят в Петроград на поиски бивней мастодонта, каждый из которых, будучи установленным на ТА усиливает урон вдвое. В случае успеха лидер партии будет назначен капитаном буксира.

Заброс в Петроград запланирован на вечер. До вечера команда имеет время на экипировку.

При выходе партии к Рыбным рядам им вновь встретится Дурень. Очень просит привезти ему из Питера половой мамонтёнка, очень он ему нужен, за оный сулит в награду портативный радиопередатчик - изделие Новой Науки.

Партию забрасывают в Питер в районе Большого Проспекта Васильевского Острова. Перед забросом бросок d4 на удачу, единица означает наличие в устье Большой Невы «Авроры». Если «Проворному» удастся уйти от залпов крейсера-призрака (успех Судовождения), высадка осуществляется в районе Морской набережной.

У берега ковша Галерного Фарватера находится полу затопленный сухогруз (5 скелетов-матросов, четыре слизня, аномалия «Щекотун». Если партия доберется до кочегарки, то обнаружит там пять килограмм «белого угля».

По Большому Проспекту Васильевского Острова партия добирается до Университетской набережной. Препятствия:

- Костяной Паstryрь и десять скелетов (Храм иконы Божьей Матери Милующей, в храме можно при успехе Внимания/Расследования отыскать тайник с церковной утварью на 1000 золотых);
- аномалия «Прыг-Скок» (между ул. Канареечной и Детской, перекресток с 21 линией);
- Городовые (один – перекресток с 14 линией, двое – 9 линия);
- Хищные помидоры – 7 кг. (продуктовая лавка между 10 и 9 линиями);
- аномалия «Щекотун» (перекрёсток с Кадетской линией).

При выходе на Университетскую набережную – бросок d4, единица - наличие в акватории «Авроры».

Если партия срежет путь через Дворец Меншикова, то встретит там отряд Красных скаутов. Вожак скаутов предлагает помочь, если герои принесут ему Амулет Грифона из, собственно, «башни грифонов» (в подвале в сломанном сейфе, найдётся при успехе Внимания/Расследования). Если партия согласится,

скауты будут ждать их во дворце. Стража Башни – Городовые (снаружи, троє.), аномалия «Щекотун» (внутри), десять кислотных слизней (подвал).

Если амулет добыт и передан, скауты присоединятся к партии. Они расстреляют семерых дежурящих снаружи Городовых и забрасывают гранатами скелет мастодонта. Партия заберёт бивни и пинус мамонтёнка.

После завершения последней битвы - диалог с вожаком скаутов. Вожак – Красный, если в партии нет Красных - требует один из бивней. Необходимо либо убедить его не трогать партию, либо вступить с ним в бой, либо отдать один бивень. Если же в партии есть Красные – конфликта не будет, а вожак расскажет об экспедиции профессора Барченко, что прибыла в Петроград позавчера.

Итак, бивни получены, тем же путём партия возвращается к месту высадки, откуда их спокойно заберёт «Проворный».

## Глава 2. Финно-бормоталл

По возвращении, партия встретит Дурня. За пинус мамонтёнка он отдаст партии передатчик и расскажет о «лёгкой добыче» - провиантском складе в финском г. Котка. Кроме того, обещает в случае чего место в экипаже «Сукиного Кота».



Кукрыниксы «Балтийский Флот», плакат (фрагмент)

Надо установить бивни мамонта на торпедные аппараты, а сами аппараты – на буксир (Ремонт со штрафом -1). Если партия взяла с разбитого сухогруза «белый уголь» - Минин придёт в восторг заверяя, что «теперь хоть до Англии дойдём»! Белый уголь, однако, лучше приберечь.

После установки ТА партия вместе с экипажем отправляется отмечать успех дела в «Экспроприатор». В трактире происходит голосование о том, куда идти в рейд. Если партия расскажет о складах Котки (если не расскажет партия – расскажет Юля, которой об этом накануне разболтал пьяный любовник – медиум, оному пришло видение о «горящем финском складе и чёрном буксире») – последует голосование о том, куда идти в рейд. Экипаж единогласно голосует за Котку. Делать нечего, придётся идти туда.

В акватории между островами Нерва и Большой Берёзовый «Проворному» встретится морской дракон. От него можно убежать на тяге «белого угля», можно расстрелять торпедой (желательно не тратить больше одной).

В районе о. Гогланд барражирует небольшая немецкая патрульная эскадра – эсминец и два торпедных катера. Бодаться с ними бессмысленно, если она будет вовремя замечена (успех Внимания) – удираем на всех парах.

Лучше всего после Большого Берёзового острова «Проворному» прятаться в фьордах и идти в тумане и по ночам. Котка – первое большое финское поселение от Выборга до Гельсинфорца, потому его огни трудно не заметить. Окрестную акваторию периодически патрулируют финские и британские корабли. Будьте настороже!

Возле Котки неожиданно начинает работать передатчик. Оказывается, не всех краснофиннов уничтожил Маннергейм! Если в партии есть Красные – то в районе Котки у «Проворного» есть союзники и проводники, предлагающие помочь в обмен на эвакуацию в Кронштадт.

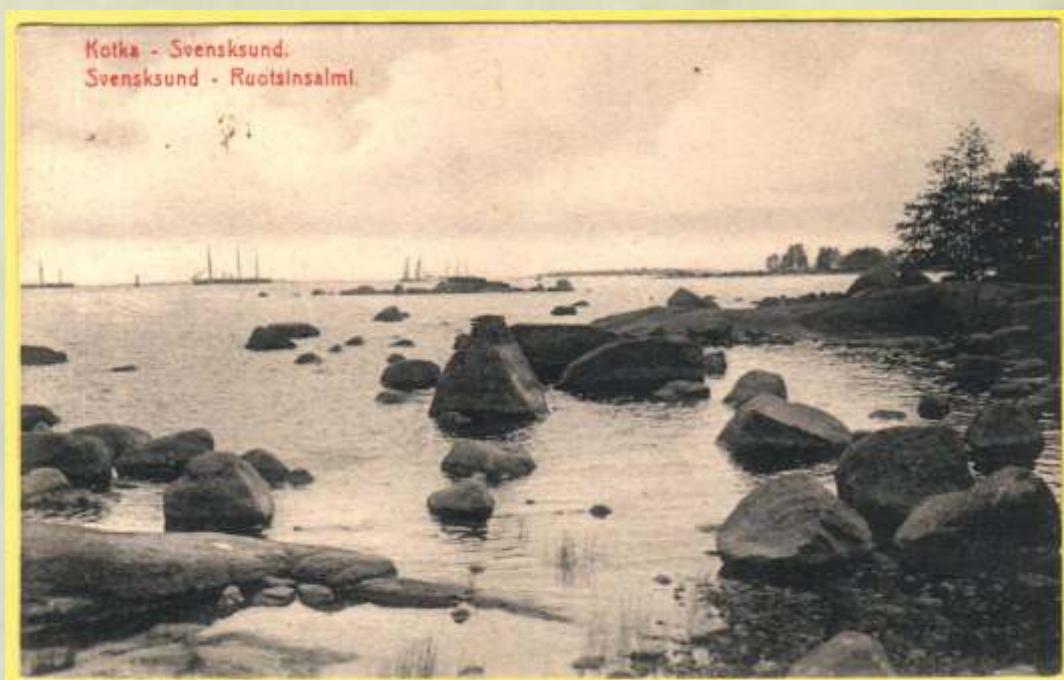
Посредством передатчика краснофинны проведут «Проворный» в максимально близко расположенную к Котке безопасную гавань. Там они партию и ждут – комиссар Рикке Мялтавайен и ещё трое краснофиннов (двоих парней и девушка). Они готовы помочь в разграблении продуктового склада.

Тогда же Рикке расскажет о том, что в Мемеле скоро выйдет из ремонта новый немецкий броненосец. Краснофинны какое-то время назад пытались его подорвать, но ничего у них не вышло. Запомним про броненосец.

Склад охраняется слабо – взвод охраны при двух орудиях. Все расслаблены и нападения не ожидают, склад небольшой и не несёт большой стратегической важности, служба в данном гарнизоне для белофиннов скорее синекура. Однако их желательно как-то отвлечь. Лучший способ – разделиться, чтоб «Проворный» обстреливал из пулемета берег, а основная группа перебила часовых и вошла внутрь. Используйте краснофиннов – у комиссара есть огнемёт и несколько лимонок. Наконец склад разграблен. Провианта там больше, чем можно упихать на буксир, потому к сожалению львиную часть придётся бросить.

На обратном пути вам встретятся три финских сторожевика. Торпедируйте их, после чего возвращайтесь в Кронштадт. Там

партию встретят как героев. Награбленное продовольствие можно сдать в ПродРезервСнаб за 1000 золотых (требовать больше – испортить отношения с Вольными Советами). Дальше пирушка в «Экспроприаторе», на которой Люсиена, если в партии есть Чёрные, может продемонстрировать свои способности чернокнижицы и попросится в команду. Она может снять проклятие с Котика. Берём её с собой – пригодится...



Побережье Финляндии близ г. Котка



**Выборгский замок.** Был основан шведами в 1293 г. в ходе Третьего Крестового похода на Карельскую землю. До революции числился за Военным ведомством, ныне же занят Рыцарями Чёрного Света.

ки совершили несколько масштабных терактов в РССР и Латвийской Социалистической Республике. Соловьянилов настаивает на разведмиссии. Во время разговора, если партия соглашается, в кабинет заходит странный тип – в длинном красном латексном плаще с капюшоном, гогглах с красными стёклами и в респираторе. Флукутантроп! Сорвать и тихо слиться с задания теперь вряд ли удастся. Делать нечего, тем более что Соловьянилов, помимо прочего, сулит каждому члену экипажа солидное вознаграждение (по возвращению из Выборга, конечно). Что-ж, согласие уже дано. Получаем бумагу, по оной – получаем на складах боеприпасы и амуницию, готовим «Проворный» к выходу – идвигаемся на Выборг...

На рейде Выборга отирается финский сторожевик. Подходим к нему на расстояние выстрела (флаг перед этим лучше спустить), торпедируем, входим в город.

Выборг является собой печальное зрелище. Порт и береговые укрепления разрушены, прибрежные кварталы – тоже. Всюду разруха, грязь и опустошение.

Высаживаемся (остальной команде «Проворного» лучше дать команду отойти в море и забрать партию по условному сигналу – красной ракете), идём в город.

#### **Опрашиваем немногочисленных местных жителей, каждый раз кидая d6.**

Местные расскажут, что Выборг уже после Перелома был неоднократно обстрелян немецкими дредноутами, а после потери Петрограда – и вовсе оказался в изоляции. В городе голод, немилосердные массовые спекуляции, тиф и много всякой иной гадости, но хуже всего – новая, доселе невиданная нечисть – бесы и одержимые безумцы, прозванные в народе Душегубами. Что прут эти странные существа со стороны Выборгского замка, к которому со времён Перелома ни один более-менее здравомыслящий человек не рискнёт приближаться...

В процессе диалога, к партии подойдут ещё несколько человек в относительно приличной одежде (один из которых в многократно штопаном мундире дореволюционного городового) и просят подойти в Ратушу, где ныне обитает правительство (если его можно так назвать) Выборга. Можно их послать (вооружены они слабо, только у экс-городового есть наган), но лучше пойти с ними.

Правительство Выборга просит партию о помощи. Они готовы даже присоединиться к Республике М.Р.А.К. за помощь продовольствием, медикаментами, оружием и прочими необходимыми товарами, а также за избавление от той нечисти, что засела в замке. Про гнездо контрреволюционеров выборгский Парламент дружно умалчивает, хотя из намёков понятно, что где-то здесь обитает белогвардейский контингент.

## **Глава 3. Осиное гнездо**

Партии пополнить бы запасы – после финского эпизода на «Проворном» кончились торпеды, мало пулемётных лент, беда с лекарствами, запчастями... В общем, надо на флотские склады. Однако просто так никто ничего там не даст – требуют бумагу за подписью начальника обороны Соловьянилова. Надо пойти и взять оную.

Соловьянилов сидит в своём кабинете в Военно-Морском штабе. Он согласен выдать нужную бумагу, но и партии придётся оказать Республике М.Р.А.К. существенную помощь. А именно – сходить на разведку в недалёкий Выборг.

Формально расположенный на территории Финского «недокоролевства», этот город находится на территории полного безвластия. По неподтверждённым данным, в Выборге, пользуясь крайне тяжёлой ситуацией в регионе, свили своё гнездо представители контрреволюционных сил, действующие во вред Республике. И это касается не только недобитой контры и их дружков-белофиннов – Выборгский замок, по слухам, захватили находящиеся в оппозиции к Вольным Советам мракобесы - т.н. «Рыцари Чёрного Света». Именно их боевики совершили несколько масштабных терактов в РССР и Латвийской Социалистической Республике. Соловьянилов настаивает на разведмиссии. Во время разговора, если партия соглашается, в кабинет заходит странный тип – в длинном красном латексном плаще с капюшоном, гогглах с красными стёклами и в респираторе. Флукутантроп! Сорвать и тихо слиться с задания теперь вряд ли удастся. Делать нечего, тем более что Соловьянилов, помимо прочего, сулит каждому члену экипажа солидное вознаграждение (по возвращению из Выборга, конечно). Что-ж, согласие уже дано. Получаем бумагу, по оной – получаем на складах боеприпасы и амуницию, готовим «Проворный» к выходу – идвигаемся на Выборг...

#### **Бросок d6 на попытку общения:**

**1 – Душегуб, нападает на партию;**  
**2 – зовёт в помощь ещё двоих что в засаде, пытается грабить партию (бандиты вооружены ножами, у одного наган);**

**3 – финн, не понимающий по-русски;**

**4-5 – простой обыватель, расскажет о происходящем в городе;**

**6 – большевик, один из немногих, что были здесь ещё до Перелома, вооружённый маузером и тремя гранатами потенциальный союзник.**

При успехе Убеждения, Запугивания или Провокации (штраф -1) партия узнает, что в предместьях есть несколько особняков, фактически не пострадавших от войны, в которых и обитают контрреволюционные элементы – бывшие офицеры царской армии, буржуи-спекулянты, наживающиеся на бедствиях жителей Выборга, агенты Маннергейма и прочая мразь. Что дачный посёлок они превратили фактически в крепость при двух 76 мм. орудиях и броневике. Гарнизон этого «оплота капитала» - около двадцати человек, не считая артрасчётов.

Нужно донести до Вольных Советов информацию о нуждах Выборга. Отправляемся назад в Кронштадт.

По возвращении нужно доложить Соловьянинову. Партия получит премиальные (по сто золотых каждому), и указание – оставаться на базе до завтра. Соловьянинов сегодня же донесёт новости до Вольных Советов.

Назавтра «Проворному» снова предстоит путь в Выборг. Вольные Советы принимают город в состав Республики как береговой аванпост. Но предварительно надо очистить город от влияния как Белой, так и Чёрной контры. В помощь партии отправится уже виденный ранее флуктуантроп и двое бойцов Чёрной Гвардии (кронштадтский аналог чекистов). Больших сил Чёрный Флот выделить не может – основные силы онного сейчас в рейдах, а оставшиеся несут караульную службу – авиаразведка донесла об английской эскадре в районе Ревеля.

Также «Проворный» отвезёт в Выборг груз гуманитарной помощи – продовольствие, медикаменты, одежду, предметы первой необходимости. По прибытии партия идёт в Ратушу, объявляет решение Советов, и то, что теперь Выборг – часть Республики. Над Ратушей вздымается красно-чёрное знамя, Парламент, под чутким руководством и контролем флуктандропа и Чёрных Гвардейцев осуществляет распределение гуманитарной помощи между жителями Выборга (флуктандроп – телепат, потому спекулянты и вредители не пройдут!) – а партия отправится на разведку.

Недалеко от Ратуши находится когда-то фешенебельный ресторан, работающий и сейчас, но находящийся в состоянии лютого упадка (вместо электричества – свечи, из напитков – хреновуха, брага и брусничный чай, а из еды – жареные на постном масле гренки, макароны, перловая каша и корюшка, да ещё салат из свёклы с морковью и капустой). Цены завышены вдвое. Однако и там есть несколько посетителей. Подпавшая и подкармливая оных, используя Убеждение и Запугивание, получаем информацию о замке и окрестностях. Местные настоятельно не рекомендуют близко подходить к Часовой Башне, что по дороге в замок – там гнездо Душегубов, а самое страшное – то, что те немногие «счастливчики», что покидали Башню живыми – умирали на её пороге. От старости. Про замок обыватели рассказывают вовсе уж странные вещи – про бесов, Душегубов и всякую иную нечисть, обитающую в его стенах. Говорят также, что мост замка не опускается – но при успехе Убеждения (штраф -2) могут выдать местонахождение потайного хода в оный (в руинах католического собора, выведен в привратную башню замка).

Что с Чёрной, что с Белой контрай надо покончить. Против кого выступать первыми – неважно, пусть герои сами решают. Что в замок, что в предместья лучше идти ночью – днём вокруг слишком много любопытных глаз.

### Штурм замка:

Идём к замку. Если партия проходит мимо Часовой Башни – из её окон высекивают Душегубы (по одному на каждого члена партии) и набрасываются на героев. Если партия уничтожает их и идёт в башню – там их поджидают ещё пять Душегубов, а на чердаке, рядом с часовым механизмом – ВНЕЗАПНО Временщик! Уничтожаем кадавра, обыскиваем помещение. При успехе – находим в одной из чердачных стен тайник, в котором шкатулка, набитая драгоценностями на сумму около 1000 «николаевок».

До самого замка партию никто не трогает. Вечереет. Мост поднят, а в окнах донжона – горит свет, причём, похоже, электрический. В ров и озеро сброшены груды строительного мусора, но снаружи в облике замка не наблюдается никаких перемен. Странно.

Над стенами замка периодически летают странные твари (на самом деле – бесы, пять тварей). На бастионах и стенах по периметру – пулемётные гнёзда. Проникнуть в замок (если не было успеха в «ресторане») можно лишь форсировав ров или озеро, забросив на стену верёвку с «кошкой», если повезло с Метанием и Маскировкой.



### **Бросок d 6 на содержимое:**

- 1 - три агрессивных Душегуба;
- 2- бандиты (по числу героев) вооружены ножами, у одного наган;
- 3 - пусто или хлам;
- 4- лестница на этаж выше/ниже, где точно такие же коридоры;
- 5 - провиантская кладовая;
- 6- повторныйбросок. При втором выпадении шестёрки - сокровищница (сумма на усмотрение ведущего но не меньше 1000 золотых), при иных результатах - оружейная кладовая (содержимое - на усмотрение ведущего).

По стенам меж пулемётными гнёздами периодически пробегают Душегубы – по двое на каждой стене. Пулемётчики – обычные люди, за каждым пулемётом – 2 человека. Если Люсиена с партией – она может «навести шороху», отвлекая внимание охраны, что позволит партии проникнуть внутрь – тем более, что лазать по верёвке она не умеет.

Партия внутри замка. Окна флигелей и складских зданий заложены мешками с песком. Двери донжона – Башни Олафа – железные, и заперты изнутри. В окнах башни горит электрический свет. Во дворе – вроде пусто...

Способа пробраться в Башню два – либо через внутренний двор и винный погреб (во внутреннем дворике – пятеро Душегубов и охранник с огнемётом), либо через Райскую башню и Восточный флигель (в башне – анархомистик и двое бандитов с маузерами). Тихо избавляемся от охраны, и идём к донжуону.

В винном погребе – масса разнообразного алкоголя, редкого

и не очень – от бочек с вином до ящиков с дорогими коньяками и ликёрами. Если партия тут же начнёт бухать – достаточно скоро опьянят (персонажи будут «утомлёнными»), и вот тут-то, распахнув доселе заперты дубовые двери, ведущие из погреба в замок, на них и навалятся бесы и Душегубы.

Идём через флигель. Он явно превращён в склад амуниции и провианта. В коридорах под потолком протянуто тусклое электрическое освещение, по обеим сторонам коридора – двери. Откуда-то из глубины коридоров доносятся разные странные звуки. По коридорам попарно прохаживаются охранники, вооружённые наганами и штык – ножами, однако в коридорах много ниш и затенённых участков, к тому же – некоторые двери открыты. Прокрадываясь к донжуону, кидаем Маскировку против Внимательности охранников. Если перед героями дверь – кидаем d4, успех – дверь открыта, в остальных случаях – заперто. За открытой дверью в основном – пусто или хлам (возможно, сортир). Если с помощью взлома открываем запертую дверь – **бросок d6 на содержимое помещения.**

В Башне – четыре этажа плюс подвал. В подвале стоят дизельные генераторы, дающие электричество. Там же – лаборатории, где анархомистики предаются своим изысканиям. Первый и второй этажи – жилые (на первом живут рядовые воины Чёрного Света, на втором в отдельных комнатах – офицеры – воители и анархомистики, т.н. «оруженосцы»). Третий этаж – Зал Удовольствий, драпированный бархатом, уставленный старинной мебелью, со множеством выходов в будуары, но сейчас там – никого. На четвёртом – руководители местного отделения Ордена – анархомистик Фриц Дезор и Пламенник Пётр Чистяков.

Охраны в самой Башне нет – но есть дозорные чары. Кроме того – на стенах Башни висят картины Чёрных художников-ирреалистов (персонаж не-Чёрный при взгляде на картину должен произвести проверку Характера, иначе в его душе поселяется Пламень, что приведёт к смене Движения).

### **Варианты действий партии:**

- спуститься в подвал, вывести из строя генераторы, попытаться подорвать из подвала всю башню (Военное дело не ниже d8) Подвал охраняют пятеро Душегубов, трое бесов и Пламенник. Там же, в подвале, можно найти документацию касательно появления и сути Душегубов, а также брошюру для Чёрных художников «Ирреализм для начинающих».

- подняться наверх и вступить в бой с главарями. В процессе боя на помощь вожакам прибегут пятеро охранников (с парабеллумами) во главе с вооружённым маузером «оруженосцем», Воителем. Если партия выживет – Дезора надо оставить для допроса. При успехе он расскажет, что Рыцари планируют ряд «акций» на территории РССР и Республики М.Р.А.К. (дабы расстроить союз между этими гособразованиями), что в Выборге Чёрные враждают обитающими в предместьях Белыми. Сообщит, что глава Рыцарей – великий князь Георгий Михайлович, где его искать – неизвестно.



Сам Дезор считает, что Георгий Михайлович находится за границей в Англии. Также при подъёме Убеждения/Запугивания/Провокации сообщает о ряде союзников Ордена по Чёрному делу в прибрежных городках и mestechkax Балтийского герцогства и Эстонской Народной Республики, а при втором подъёме – что проснулся Один, и теперь готовит Рагнарёк («он своей магией топит ваши корабли!»). Странно...

- проникнуть в будуары третьего этажа. В одном из будуаров находится некая Надин, в действительности – маскирующаяся под элитную проститутку Белая волшебница, выполняющее задание Синклита в плане противодействия новым формам магии Чёрных. Своими мистическими силами она может поддержать группу, если она поможет ей уничтожить это «косиное гнездо» и обеспечит свободный путь из замка, не причиняя волшебнице вреда (если группа согласится, но нарушит обещание – на оную падёт проклятие – понижается выбранный мастером параметр персонажей до поры пока проклятье не будет снято).

После того, как с Чёрными покончено, партия получит повышения и отдыхает до следующего вечера.

### **Штурм предместий:**

Если вернуться в ресторан и порасспрашивать публику насчёт предместий – при успехе Расследования, Запугивания или Убеждения можно узнать, что дачный посёлок включает в себя восемь усадеб, но только в трёх из них обретаются главари беляков. Эти три усадьбы находятся в самом сердце посёлка. Во внешних дворах обитают их боевики – белогвардейцы, белофинны, солдаты армии Миллера...

С наступлением темноты отправляемся в предместья. Надин, если её взяли в помощь, покидает Выборг (т.к. отправляется в Новороссию), выдвигаемся на разведку. Предместья, которые нужны партии, находятся южнее города, и представляют собой окруженный стеной коттеджный посёлок. В воротах – 76-мм. пушка, по окружающей посёлку грунтовке то и дело ездит броневик.

Стена, окружающая дачный посёлок, невысока – всего три метра. При успехе Лазания и Маскировки проникаем внутрь и крадёмся к центральным усадьбам. В одной из них, судя по всему, вечеринка – слышны пьяные голоса, женский смех, звуки патефона. Идём туда.

Среди участников вечеринки особо выделяются 2 типа – один в костюме-тройке и с бриллиантовыми запонками, другой – в офицерском мундире армии Маннергейма. Также там присутствует тощий тип в пенсне и фиолетовых перчатках – Белый мистик. Идеальный вариант – забраться снаружи на балкон второго этажа – и бросить в это сбирающе пару гранат!

Охраняющие поместья белогвардейцы вооружены винтовками и наганами. Отстреливаясь, уходим от них. Во дворе одной из усадеб припаркован «Форд-Т», его можно угнать – и, разогнав, таранить им стену, пробивая путь к отступлению. Если с партией флюктантроп – он прикроет отход группы.

Убегаем назад в Выборг. Где-то через полчаса город подвергнется атаке остатков белогвардейцев. Горожане не помогут, отбиваться предстоит силами группы и экипажа «Проворного».

Впрочем, можно принять бой с Белыми прямо в предместьях. Если это произойдёт и партия выживет – нападения на город, естественно, не будет.

После боя нужно обыскать усадьбы и собирать трофеи. Флюктуантроп идёт вместе с партией. Если всерьёз заняться мародёрством – можно налутить немало оружия (правда, в основном, обычного – наганы (в т.ч. офицерские), винтовки Мосина, пяток парабеллумов, три пулемёта «Максим», ящик динамита, а также патроны ко всем вышеперечисленным видам оружия).

В той усадьбе, где была вечеринка, в одном из кабинетов можно обнаружить карту Балтики и какие-то документы – всё на финском и эстонском языках. Флюктуантроп наложит лапу на эти документы (тем более, что партия всё равно не знает этих языков), и прикажет обыскивать усадьбы дальше. В подвале соседнего домика – трое Высших Бессмертных и эйдолон Бдительности стерегут несколько сундуков, набитых золотыми слитками. На эти сокровища флюктуантроп также наложит лапу, пригрозив гневом Вольных Советов. Если флюктуантропа убить – по возвращении в Кронштадт мозгами партии займётся другой флюктуантроп – тот, что отправился с партией был не единственным.



Впрочем, с трупов можно насобирать денег и драгоценностей на общую сумму 2000 золотых. С чем мы и остаёмся. Флюктуантроп заставляет сундуки левитировать, и, вместе с партией и летящими сундуками отправляется на «Проворный».

Возвращаемся в Кронштадт.

На рейде Кронштадта «Проворный» пересекается со сторожевиком Чёрного Флота, идущим по направлению к Выборгу. По прибытии – отчёт Соловьянинову.

Соловьянинов объявляет партии благодарность, и сообщает, что виденный оной сторожевик и впрямь отправился в Выборг, везёт туда десант. Для установления в городе власти Вольных Советов, а также для помощи в восстановлении инфраструктуры города. Благодарит за золото, найденное в гнезде контрреволюционеров. Говорит, что пятая часть оного перейдёт группе – но потом, после того как будет решён ряд оргвопросов, о чём даст соответствующую расписку.

Возвращаемся на базу, отъедаемся, отмываемся, отсыпаемся. Партия получает ранг «Закалённый».

## Глава 4. Обновка

Через 2 дня партию вызывают на Вольный Совет Чёрного Флота. Совет проходит в бывшем храме Николая Кронштадтского. Всем объявляется благодарность, идёт церемония награждения, капитан «Проворного» принимается в Вольный Совет Чёрного Флота. Пьянка с мелкими забавными моментами (один матрос обзывают другого «заей» тот в ответ называет обидчика «кисой», почёсывая кулаки они выходят «поговорить», если пойти за ними – можно увидеть, как на заднем дворе они имеют друг друга, называя друг друга же «заей» и «кисой»).

Посреди пьянки прибывает вестовой с сообщением о корабле-призраке «Магдебург», ведущего бой с фортами Петровской гавани. Полундра! Все бегут к гаваням. Партия наблюдает, как «Магдебург» выходит из боя и стремительно покидает гавань на такой скорости, которая недосягаема для нормальных кораблей (если, конечно, не задействовать «белый уголь»). Партия может рассказать морякам о «белом угле», тогда начнется облава на скаутов и допросы оных, может промолчать. В первом случае Чёрный Флот отправится штурмовать Угольную Гавань Петрограда, во втором – будет принято решение продолжить заседание завтра.

На следующий день Вольные Советы желают проучить «поганых фрицев», которые «засрали своими мертвецами всю Балтику!». Надо предложить им угнать из Мемеля крейсер. Совет встретит идею на «ура» и разработает план – основные силы флота отвлекут немцев, а «Проворный» захватит крейсер и отбуксирует в Кронштадт.

Нужен «белый уголь». Партия ищет скаутов, либо сразу обращается к Денису. Тот требует за информацию о залежах оного передатчик Новой Науки. Отдаем ему передатчик, тот расскажет о Угольной гавани. «Проворный» идет туда (бросок d4 на наличие «Авроры»), в Гавани побеждаем десяток Городовых, сражающиеся с Пламенником (главное – не стрелять и не метать гранаты, в общем, не поджигать «белый уголь», иначе грядёт мощный взрыв, в котором партия погибнет).

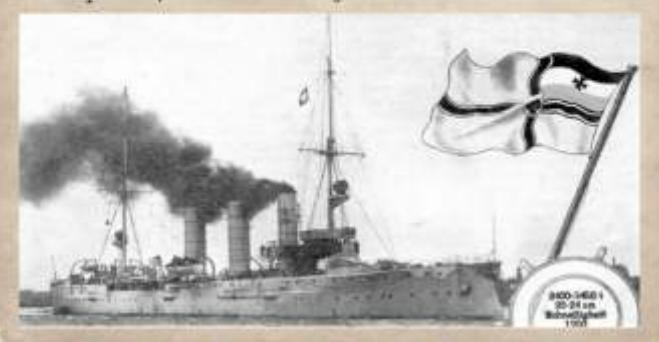
На следующий день эскадра Чёрного Флота выходит в рейд на Мемель.

Путь в одну сторону занимает четверо суток. В районе острова Гогланд финны собирают небольшую эскадру – мстить за ограбленный провиантский склад на Котке. Если грамотно спланировать разведку, можно застать их врасплох, эскадра малая (флагман – эсминец, 2 сторожевика, 1 десантный бот, 2 канонерских лодки и пять торпедных катеров, у Чёрного флота 3 эсминца и 5 субмарин), победа будет лёгкая, флагману нельзя дать уйти, надо взять его на абордаж. В каюте капитана в сейфе помимо денег (сумма – на усмотрение ведущего, но не менее 1000 золотых) есть карта немецких и финских минных полей, берем её.

Вечером третьих суток Чёрный Флот встретит немецкий патрульный цеппелин. Завидев эскадру, он улетит. Идеально – это шанс отвлечь немцев и малыми силами под покровом ночи подобраться к порту Мемеля. У острова Сааремаа «Проворный» отделяется от основной эскадры, идущей в сторону острова Готланд, на встречу с Флотом Открытого Моря.

В северной части Куршского залива находится вспомогательная база Флота Открытого Моря, где и есть искомый крейсер. С суши вход в гавань охраняют береговые батареи, по морю барражируют три сторожевика, в небе завис цеппелин. Партии надлежит разрешить вопрос с охранением, тем более что на крейсере кроме часовых никого нет – ремонт только закончен, корабль пустой, топлива мало, боеприпасов, и провианта нет, команда на него ещё не вернулась.

**Малый крейсер класса «Кенингсберг».**  
Мощный корабль, способный решать разнообразные боевые задачи.  
**Максимальная скорость:** 23 узла.  
**Вооружение:** 10 орудий 105мм; 8 орудий 52мм; два однотрубных 450мм. торпедных аппарата, зенитная установка.



Если Люсьена с партией – задача облегчается, так как в окрестностях имеется ячейка культа Чёрной Матери. Идеальный вариант – воспользовавшись суматохой на одной из батарей (Люсьена постаралась) подойти к судну поближе, нагрузившись «белым углём» по якорной цепи залезть на него, снять часовых (их 10 на судне, вооружены наганами и винтовками), раскочегарить котлы, и на «белом угле» выйти из гавани. Лучше всей командой,бросив «Проворный». Будет погоня, но её вовремя пресекут корабли Чёрного Флота.

Оторвавшись от погони, партия идёт в Кронштадт. Всё это время Люсьене якобы «надо восстановить силы», и она ведёт активную половую жизнь со всей призовой командой крейсера, возможно даже с партией. Всё лишь для того, чтобы, приняв форму Пламенника, эффектно и красиво взорвать приз на виду у всего Кронштадта. Сорвать её планы можно забравшись к ней в каюту пока Люсьены там нет. В каюте обнаруживается перевод «Некрономикона» и атрибуты Чёрной демонологической магии – два ручных серебряных зеркала в оправе из человеческой кости, обсидиановый ритуальный нож, пентаграмма из чёрного серебра, связка чёрных свечей из трупного жира и «рука славы». Если с ней начать об этом говорить – она впадёт в истерику, а если ещё и надавить на то, что до схода её на берег Клайпеды этих предметов у неё не было – придёт в ярость и вступит в бой с партией. Если партия после боя останется жива – каверза не состоится.

Возвращаешься в Кронштадт героями. Вестовой Вольного Совета приносит весть, что партия через 3 дня должна присутствовать на заседании, где их наградят орденом Боевого Чёрного Знамени, а крейсер переходит в состав Чёрного Флота.

## Глава 5. На распутье

Итак, теперь партия – официальная часть Чёрного Флота. У героев как бы и есть дредноут, но нет команды, 6 человек плюс партия – достаточно для торпедного буксира, но маловато, пожалуй, для большого боевого корабля. А также – фактически полное отсутствие топлива, боеприпасов, инструментов, ЗИПа и многоного другого важного. Все дружно идут в «Экспроприатор» чтобы обмозговать ситуацию.

В таверне к партии подсаживаются Дурень и Кайль, капитан «Сукиного Кота». Кайль предлагает решение обменять броненосец на что-нибудь поменьше и попроще. Штурман предлагает справляться своими силами, боцман – что нужно обратиться к Вольным Советам за помощью – должны же заслуги партии как-то поощряться. Происходит голосование.

- если выбран вариант Кайля – партия получит полностью экипированный торпедный катер «Сукин Кот» хорошего качества, оснащённый водомётной турбиной и усиленным рулём (высокая скорость и манёвренность), 4 торпедных аппарата, 2 пулемётные и 1 зенитная установки, вдобавок – эллинг, запас боеприпасов и топлива. Но без брони...

- если выбран вариант Дейчмана – будет много геморроя. Очень много – слава славой, а денег на оборудование корабля это не добавит. Можно потребовать от Соловьянинова должок – пятую часть добытого в Выборге золота (но оного хватит только на покрытие трети расходов, связанных с экипировкой крейсера), можно обратиться к бармену (запустится приключение «Гаджет»), можно к Денису (приключение Чёрная Пальмира), можно придумать что-то своё (дополнительный геморрой ведущему).

- если выбран вариант боцмана – идём в штаб-квартиру Вольных Советов (расположена в бывшем здании Морского Инженерного Училища), добиваемся аудиенции у Степана Петриченко, председателя Советов. Это легко – сейчас председатель ничем не занят, и готов принять партию. Да, он готов помочь, но взамен требует от партии участия «в весёлом, захватывающем, но чертовски безнадёжном приключении».

Обязательное условие – на борту корабля («кстати, как вы его назвали?» - спрашивает Петриченко)

должны присутствовать прикомандированные эмиссары Советской России (флуктуантроп, два бойца – некробиона, женщина – комиссар и странный тип всё время в экзоскелетном скафандре), так как именно Советская Россия, не имеющая в данный исторический период выхода к морю, является негласным союзником Республики М.Р.А.К и имеет свои интересы, напрямую связанные с Прибалтикой. Вольные Советы готовы (за счёт Советской России, естественно) укомплектовать корабль всем необходимым, но сначала партия должна поработать на Красных. Если соглашаемся – партии на завтра назначена встреча с Еленой Феррари – комиссаром из Советской России...

**Степан Петриченко .**  
Бывший старший писарь линкора «Петропавловск». Был одним из вожаков Кронштадтского восстания 1921 года. Ныне является председателем Вольных Советов .



## развилка 1. «Сукин Кот» и все-все-все

Итак, у партии есть хороший торпедный катер – самое то для мелких рейдов. Хотя команды и небольшой недокомплект. Если ещё сходить за «белым углём» и перегнать оный на Морском заводе в жидкий дистиллят – получится судно, вполне способное догнать корабль-призрак! А торпедировать и разграбить тот же «Магдебург» – вполне достойная авантюра!.. Однако сначала лучше отправиться на разведку в ближайшие воды – пощипать эстонцев, шведов, Балтийское Герцогство...

Проблема в слабой броне. Яков Минин предлагает добыть ещё «белого угля» - воистину огромная скорость сделает броню попросту ненужной. Дейчман же настаивает на бронировании композитной «чугуниевой» бронёй, изделием Новой Науки, на Кронштадтском Морском заводе. Окончательное решение за капитаном. На заводе за броню потребуют полпуда золота, которое отправится в Советскую Россию (как раз столько выборгского золота выдаст партии Соловьянинов, надо его потрясти).

Идём в «Экспроприатор». Там сегодня многолюдно, много слухов и пересудов. Обсуждают поиски Асгарда в колчаковской России, про Одессу («пора, блъ, вломить этим бандитам, а то они детей в бордели продают!»), про скорый запуск спутника Земли на Урале... В числе прочих идёт слух о «красном кладе», который спрятали краснофинны на островах Ботнического залива, за Ландскапет Оланд. Интересуемся кладом подробнее. Рассказчик – поддатый артиллерист батареи 2-го Северного Форта, говорит, что экспроприированные ценности Маннергейму не достались, подробностей не знает, что надо искать краснофиннов.

Нужен Рикке Мъялаттвайенн. О его местонахождении ВНЕЗАПНО знает Вася – вышибала. Васе скучно, и он предлагает сыграть кому-нибудь из партии с ним в карты до трёх побед. После победы даёт адрес. Идёте к комиссару краснофиннов.

Рикке и его команда обитают на севере острова на окраине Чухонской слободы. Спустя некоторое время, как вы вышли из города, партия встречает... собственно Рикке сотоварищи! Краснофинны, оказывается, сами вас ищут – у Рикке есть важные сведения о германских агентах на Котлине – один из его ребят подслушал чужой разговор и передал комиссару, тот теперь не знает, что с полученными знаниями делать. На расспросы насчёт клада старается отвечать уклончиво, но видно, что что-то знает. Если на него надавить – согласится дать карту с условиями: а) половина клада идёт на помощь коммунистам Финляндии; б) сначала решить «германский вопрос»; в) он и его команда отправляются с партией за кладом; г) после добычи сокровищ партия доставит краснофиннов с их долей в рыбацкое поселение Скафтунг (родные места Рикке).

Лучше согласиться. Если продолжать давить – краснофинны станут врагами партии, начнется бой, единственная ниточка к кладу будет потеряна.

Рикке расскажет, что в Чухонской слободе откуда-то объявились цыгане. Причём с ними периодически ошивался какой-то мутный тип. Товарищ из его отряда проследил за тем типом и выяснил, что оный вместе с цыганами добывает на чёрных рынках Кронштадта изделия Новой Науки, артефакты Петрограда, редчайшие реликвии белой Гоэтии и колдовские зелья. Рикке считает, что именно благодаря этому типу Германия «научилась в магию», и потому до сих пор продолжает достаточно успешно участвовать в Великой войне.

Идём разбираться. Если пойти с этой новостью в Вольные Советы – над партией посмеются и затребуют доказательств, так что придётся разбираться самостоятельно. Цыгане обитают в палатах в леске за городским кладбищем. Идти туда нужно ночью – днём цыган там не будет.

К ночи погода портится, идёт мелкий дождь. Лагерь цыган находится в глубине леска, его легко обнаружить по свету костра. Однако, как только партия замечает костёр – выясняется, что и её кое-кто заметил – а именно волкодлак и десяток упырей (если в партии есть мистик – он может почувствовать нежить ещё на подходах). Если по ним стрелять, или кидать гранаты – цыгане сбегут из лагеря, сразиться только в рукопашную (впрочем, и в оставленном лагере при успехах Внимания или Расследования можно найти доказательства – германский штык-нож, три пустых и одну ополовиненную бутыль шнапса, кусок листа «Зю Дойче Цайтунг» двухнедельной давности, оторвавшиеся от офицерского мундира петлица и пуговица).



торпедный катер «Сукин Кот»

Красная Земля

Лагерь уже не спит – шум разбудил его обитателей, хотя и не насторожил достаточно. Пятеро цыган, из которых двое с револьверами, один с топором, один с пятью метательными ножами, последний – с гранатой в руке и саблей на поясе. Напасть на них нужно внезапно, и лучше с тыла. В идеале – подкрасться и бросить «лимонку».

После победы обыскиваем тела и лагерь. Помимо прочего обнаруживаем немецкие марки, цейсовский бинокль, швейцарский раскладной нож, карту Петрограда, Кронштадта и окрестностей, на трупе одного из цыган ещё и драгоценности – 2 золотых перстня, цепочку с крестом, непонятный медный ключ и записку, в которой говорится что-то про «красное поделие».

Драгоценности можно оставить себе, а остальное – предъявить представителям Вольных Советов. Буквально в тот же день газета «Кронштадтский Набат» призовёт граждан к бдительности в связи с германской угрозой. Даже если агентура Рейха действует на территории Республики М.Р.А.К., их действия сильно осложнятся. Партия получает повышения.

Итак, «Сукин Кот» отчаливает к финским островам.

Когда «Сукин Кот» обойдёт остров Хийумаа (выход из Невской губы на Ботнический залив) – начнется сильный шторм. Если в команде есть мистик, то почувствует, что непогода наслана сильной магией откуда-то со стороны Эстонии. После шторма окажется, что партия сбилась с пути. Навигационные приборы вышли из строя, определить местонахождение невозможно. На горизонте виднеется какой-то остров, идём к нему.

Остров небольшой, есть удобная песчаная бухта, в которой явно бьёт подводный горячий источник. Весь остров покрыт лесами и скалами, краснофинны не знают, где очутилась партия. Весь остальной экипаж требует схода на берег, идёте в бухту, причаливаете. Тем временем распогодится, потеплеет, тучи уйдут.

Экипаж остаётся на берегу – отдыхать и купаться, партия идёт на разведку.

С пляжа вглубь острова ведёт тропа, явно вытоптанная и вырубленная людьми. Если по ней пройти – через триста метров она начнет раздваиваться. Если пойти направо – то можно выйти к какому-то странному и пугающему капищу – с кострищами, двухметровыми, покрытыми петроглифами кромлехами и каменным алтарём, на котором недавно явно кого-то резали – видны пятна подсохшей крови...

Правая тропа приведёт партию к заброшенной хижине, стоящей у скальной стены, вдоль которой тянется совсем узкая тропка, ведущая к пещере. В хижине же периодически явно кто-то бывает – внутри вполне рабочий очаг с небольшим старым котелком, глиняная посуда (миска, кружка и пара кувшинов – всё пустое), пол не земляной, а дощатый, в углу – небольшой люк в подпол, также там есть грубый стол, пара чурбанов вместо табуретов, 2 полки на стене (на одной из которых – свечной огарок и оловянная вилка), топчан с грубым, набитым соломой тюфяком, также имеется запас дров. В подполе пусто, но при успехе Расследования можно отыскать тайник с 10 золотыми рублями и свитком на неизвестном языке.

Пещера через 100 метров заполнена водой. На влажном песке – странные когтистые следы.

Если остаться на острове на ночь, произойдут следующие события:

- из-под воды в пещере вылезут три десятка утопцев и нападут на партию;

- в хижину придут два вурдалака (один колдун, второй воин) и нападут на партию. Если в ходе боя партия выживет – колдуна можно оставить для допроса. При успехе Провокации, Запугивания или Убеждения он расскажет, что капище на острове посвящено Древним Богам, которые вернулись в ночь Перелома, что кракены и морские драконы – их порождения, которые пока ещё только начинают просыпаться. Говорит, что скоро люди будут изгнаны из моря созданиями Глубин. Больше он ничего не скажет, можно его и добить.

- в водах бухты из-под воды явятся... три русалки! Они попытаются очаровать экипаж и партию. С ними можно вступить в бой, а можно использовать Убеждение и договориться (от Запугивания они просто скроются в глубине). Если удалось договориться – русалки скажут, где вы находитесь (остров Свартбадан), и расскажут о том, что прибалтийские колдуны разбудили древних великанов, спящих в холмах с глубокой древности, а также о том, что их, т.е. русалок, тиранят морские драконы. И если партия поможет одолеть гада, обитающего в фьордах расположенного к северо-востоку острова Итtre Бредан, русалки щедро наградят героев великим артефактом, покоящимся в глубинах балтийских вод (серебряный секстант адмирала Корнелиса Тромпа, повышает навык Судовождения на 2 ступени).



Если «Сукин Кот» не останется на острове на ночь – небо будет ясным, и при успехе Судовождения (штраф -2) можно будет вычислить курс. Нужно идти на север в течение суток на полном ходу. Нужен остров Фарро – именно там, по словам Рикке, и сокрыт клад.

Близ острова Векара «Сукин Кот» сталкивается с патрулём белофиннов – три сторожевика, направляющихся как раз в сторону Фарро. Рикке нервничает – он опасается, что эта эскадра отправилась как раз за кладом и просит поторопиться. Косвенно его правота подтверждается тем, что эти сторожевики встают как раз на рейде Фарро – и явно чего-то ждут. Придётся вступать с ними в бой...

Наконец, причаливаем к острову. Рикке по карте ведёт партию через скалы, останавливается у одной из пещер, говорит, что здесь. Из пещеры, однако, слышатся голоса, подготовив оружие идём туда...

Сокровища, похоже, нашли белофинны – двое офицеров и 10 солдат караулят какие-то ящики и сундуки. Внезапно среди всей этой шоблы из-за груды ящиков выходит грязный уродливый старый финн с длинными сальными седыми волосами и начинает вопить! Партия обнаружена, тип (финский шаман) накладывает на союзников Ускорение и Проворство. Придётся вступать в бой.

Если партия выживет – проводим ревизию трофеев. В трёх сундуках – золото и драгоценности, 10 больших снарядных ящиков хранят в себе пулемётные ленты, патроны, гранаты, снаряды для зенитной пушки, в одном из ящиков – винтовки и 4 автомата Фёдорова.

Половину добычи грузим на «Сукин Кот». За остальным краснофинны прибудут сами. Ещё двое суток пути на то, чтобы доставить Рикке с компанией в Скафтуング, а потом можно и в обратный путь.

В начале каждого дня пути – кидаем кубик. Провал – встреча с кораблём-призраком «Магдебург»; 2. – английская эскадра – 4 торпедных катера и эсминец; 3. – портится погода, налетает шторм (ведущий бросает d4 на силу штorma); 4-5 – ничего не происходит; 6 – встречаете эсминец – рейдер Чёрного Флота, возвращающийся в Кронштадт, его капитан без проблем сопроводит «Сукин Кот» до Котлина.

Теперь у партии вдоволь золота, оружия и боеприпасов. Можно отдохнуть и морально готовиться к следующему Приключению. Партия получает повышения.



Лена Феррари (использовано, настоящее имя – Ольга Реврина) – поэтесса, Красная воительница, комиссар РССР. В 1920-м села на Украине, в одном из боёв её отряд попал в засаду махновских белогвардейцев. Всешла только Лена, при этом лишившись руки и глаза. В Москве её установили привычную и изменившую первоначальную систему, ускорив реабилитацию и реабилитацию.

## развилка 2. Пролетарский гнев

Лена Феррари – симпатичная молодая женщина... по крайней мере, была ей до того, как её порвали махновские волкодлаки. Правую половину лица пересекает шрам, глаз – искусственный (привой «Марсово Око»), руки – четыре, и три из них – искусственные (привои «Кузнец Революции»), вторая пара располагается ниже первой и чуть смешена к спине. В остальном же – вполне себе милая барышня, русая, голубоглазая, стрижена под каре. И именно она – комиссар Советской России, отправленный в Кронштадт для координирования совместных действий РККА и Чёрного Флота.

Лена скажет, что в ближайшие дни контрреволюционные силы Балтийского Герцогства совместно с войсками Великого Княжества Литовского, усиленные элитными отрядами Второго Рейха начнут масштабное наступление на север РССР и на Социалистическую Республику Латвию, атаковав её с севера и запада. С севера будут атакованы Двинск и Псков, а с запада последует удар на Полоцк. Основные силы РККА в данный момент передислоцируются на запад для противостояния литовско-тевтонским ордам, северное направление, по сути, беззащитно. Риск падения Социалистической Латвии огромен. Наступление Балтийского Герцогства необходимо сорвать во что бы то ни стало! Получив удар в тыл, Герцогство будет

вынуждено свернуть наступление, а западный удар без поддержки с севера будет отражён частями РККА, усиленными новейшими изделиями Новой Науки.

Призовой крейсер («кстати, как вы его назвали?» - спрашивает Лена), ныне находящийся во владении героев, будет укомплектован за счёт Советской России. Времени на переоснащение нет, но гиломорфные боеприпасы, равно как и всё остальное, включая экипаж (состоящий из спец-единиц) Лена гарантирует.

Помимо Лены и спец-единиц на борт предстоит взять ещё несколько представителей Красных – двоих некробионтов (сержантов десантно-абордажной команды, вооружённых флюкутаторами, их зовут Геннадий и Алексей), флюктантропа (для противодействия эзотерическим контрреволюционным воздействиям, к нему надлежит обращаться «Товарищ 44-й»), и Владимира (тип в экзоскелетном скафандре, на самом деле – брат Лены). Два дня даётся на подготовку корабля к выходу, а затем предстоит идти в рейд!

Мины корабль на борт не берёт, место оных в трюмах занимают ещё 50 спец-единиц в качестве десанта. Обсуждаем вместе с Леной и одним из некробионтов план атаки. Рижский залив наверняка заминирован и охраняется как сторожевиками Балтийского Герцогства, так и немецкими крейсерами. Варианта проникновения только два – либо через проливы Вийнамери и Виртсу (мимо островов Вормси, Муху и Сааремаа), либо же с юга, обойдя остров Сааремаа, пройдя мимо мыса Колка. Можно предложить пройти первым путём, подняв эстонский флаг – эти проливы принадлежат именно Эстонии, а она, будучи союзником Антанты, враждует с Балтийским Герцогством. Но для этого надо знать коды светового телеграфа эстонцев (чтобы беспрепятственно пройти вдоль эстонских береговых батарей и не сцепится со сторожевиками), а значит по пути надо будет зайти в Нарву, и малой десантной группой захватить «языка» из числа эстонских офицеров. Флюктантроп сможет проникнуть в его сознание и добить оттуда нужные сведения о минных полях и телеграфных кодах.

Во втором варианте сначала нужно будет пройти минное поле между Сааремаа и мысом Колка, а потом – принять бой с эскадрой Герцогства (эсминец, 3 сторожевика, 3 бомбардировочных гидроплана и субмарина), после прохождения острова Рухну на корабль партии нападёт немецкий крейсер. В случае же успеха первого варианта, до самой Риги на партию никто не нападёт, и можно будет спокойно подавить береговые батареи, а потом высадить десант и вдоволь пограбить окрестности, смотав удочки сразу по прибытию авангарда армии Герцогства.

Голосуем. Если принят первый вариант – идём сначала к Нарве – брать «языка». В устье реки Нарвы как раз расположены береговые батареи и база снабжения эстонского флота – Нарва-Йыэсуу. Под покровом ночи на шлюпке высаживаем десантную группу – флюктантроп, некробионт Геннадий, три спец-единицы и, собственно, партия. Владимир и некробионты занимают позиции для прикрытия отхода, а партии вместе с Товарищем 44-м (который тут же становится невидимым) предстоит заниматься охотой.

Для начала идём в посёлок, расположенный южнее воинской части. Въезды в оный перекрывают КПП с пулемётными гнёздами, улицы патрулируются. Лазейка, прочем есть – к северу от главных ворот протекает небольшой технический канал, подпилить решётку (Взлом) – и можно смело внутрь. Используя Маскировку, идём к центру посёлка. С помощью Внимательности, Расследования или Уличного Чутья находим трактир, в котором, несмотря на поздний час, хватает народа. Слышна не только эстонская, но и английская и даже русская речь...

При успехе Внимательности или Уличного Чутья (штраф – 2), обнаруживаем среди группы англоговорящих господ офицера в штатском (выдаёт выправка и манера общения). Используя Провокацию или Убеждение, выманиваем его наружу. Его дружки (четверо) увянутся следом. Оные вооружены браунингами и парабеллумами, от них необходимо так или иначе избавиться. Впрочем, незримо присутствующий где-то рядом флюктантроп без проблем поможет. Вырубаем офицера, разгоняем/вырезаем англичан, тащим «трофей» подальше – для допроса.



Если обнаружить «языка» не удалось – подходим к бармену. Тот, на самом деле – двойной агент (и германский шпион, и осведомитель Чёрного Сговора), за 100 золотых от откроет партии местонахождение тайного лаза на территорию базы флота, а при успехе Убеждения – ещё и снабдит героев эстонской формой, чтобы было проще шастать по базе.

Проникаем на базу. На вышках – часовые с пулемётами, по периметру и внутри периодически ходят патрули. Офицеры квартируют в здании штаба на втором и третьем этажах, используя Маскировку проникаем туда (либо с помощью Лазания в одно из окон второго этажа, распахнутых по причине жары). При проникновении в комнату бросаем d4, успех – искомый офицер найден. Если получилось проникнуть в комнату с искомым офицером бесшумно – вообще идеально (повышение!) – флюктуантроп телепатически допросит офицера прямо во сне. Получив нужные сведения, не поднимая шума покидаем базу.

Идём на Ригу. Сведения, добытые Товарищем 44-м помогут до самого Рижского залива – минные поля проходят без проблем, береговые батареи и мимо проходящие суда мирно обмениваются с кораблём партии световыми паролями. Однако при входе в Рижский залив сначала придётся миновать минное поле – а потом столкнуться с патрулём – сторожевик и 3 торпедных катера. Никто из оных не должен уйти – иначе Рига узнает о приближении рейдера раньше времени!

Наконец, Рига. С берега город охраняют две береговые батареи (по 5 орудий 105 мм., и по 10 47 мм.), на рейде стоит на якоре немецкий крейсер. Для начала лучше вступить в дуэль с крейсером, а потом гиломорфными боеприпасами подавить береговые батареи, затем высадить десант – и атаковать немногочисленный в силу военного времени гарнизон Риги (300 человек при поддержке трёх тяжёлых броневиков «Гарфорд-Путилов»). После чего – грабим город, **бросок d 6 на трофеи (на общую сумму в золотых рублях)**.

На следующий же день приходит команда к отходу – армия Герцогства свернула наступление и возвращается вовсюси.

Грузимся на корабль, покидаем акваторию Риги. Идём в Кронштадт. **Бросок d6 на события в пути.**

Возвращаемся в Кронштадт. За проявленное мужество и геройство Лена награждает партию и экипаж «Проворного» орденами Красного Знамени и объявляет благодарность с занесением в личное дело (+2 к Харизме в Красных гособразованиях). Красные (включая спец-единиц) покидают корабль, но теперь у группы достаточно средств для найма матросов и офицеров. Получаем повышения, отсыпаемся.

## Глава 6. «Магдебург»

Товарищ Петриченко вызывает партию к себе. Говорит, что настала пора подтвердить оказанное партии доверие Вольных Советов и совершив поистине героическое деяние – избавить Балтику от главной угрозы – корабля-призрака «Магдебург».

Оказывается, пока герои приключались, этот гад атаковал Выборг. Обстреляв город из орудий главного калибра, «Магдебург» высадил десант, состоящий из т.н. Душегубов, которые устроили в Выборге форменную резню среди гражданского населения. База Республики М.Р.А.К. в итоге – уничтожена.

Всё осложняется тем, что орудия (в т.ч. изделия Новой Науки) не причиняют «Магдебургу» существенного вреда. Т.е. он, конечно, тонет – но спустя какое-то время снова заявляется на балтийских просторах. Необходимо упокоить этот корабль-призрак раз и навсегда.

Собираем совет. Единственное место, где, в теории, можно отыскать сведения о кораблях-призраках и борьбе с ними – Императорская Библиотека, оставшаяся в Петрограде, на Садовой. А центр Питера кишит кадаврами куда как сильнее, нежели Васильевский Остров, на которой партия уже побывала. Придётся рискнуть, и вновь наведаться в Петроград.

Галерный остров. С него следует начать и идти по Садовой, вдоль трамвайных путей. При входе в Галерную гавань – бросок d4, четвёрка – наличие в устье «Авроры».

## Бросок d 6 на трофеи:

- 1 - нищета (менее 1000);
- 2 - скучные (от 2000 до 4000);
- 3 - средние (от 5000 до 10000);
- 4-5 - хорошие (от 10 000 до 50000);
- 6 - повторный бросок. При втором выпадении шестёрки – захват казны Герцогства (1000000 золотых), при иных результатах - богатые (100000).



До самой библиотеки партию будут преследовать следующие неприятности:

- на Покровской площади и окрестностях – 10 Душегубов;
- перекрёсток с Лермонтовским проспектом – «Прыг-Скок»;
- мост через Крюков канал – «Синий Забор» и 6 ворон-людоедов, в воде - суперслизняк;
- перекрёсток с Измайловским проспектом – сначала 20 гигантских тараканов, потом набегут 5 Городовых, преследующих Мешочника (отвлекутся на партию, Мешочник сбежит).
- Юсуповский сад – 20 скелетов и 3 Костяных Пастиря;
- Сенная площадь – 15 хищных арбузов, хищные помидоры (5 кг.), 36 упырей, 4 Мешочника – все со стороны Сенного рынка, из церкви Успения выходит Паstryрь с десятком скелетов;

- на перекрёстке с Гороховой мастер кидает d4, четвёрка – РАСПУТИН!

- перекрёсток с Апраксиным переулком – аномалия «Плюща» и 10 гигантских комаров;

- в здании Государственного банка засел отряд Чёрных скаутов из группировки «Беспредел» - анархомистик, огнемётчик и 4 типов с «мосинками», заметив партию – обстреливают её.

Наконец – библиотека. С порога партию встречают 10 призраков, в читальном зале будут ещё 5 призраков и 3 беса. Ищем подходящую литературу (проверка Расследования со штрафом -2), если не находим – идём в книгохранилище.

В книгохранилище внезапно встречаем блуждающий Пламень – по одному на члена партии. Пламени пытаются вселиться в не-Чёрных героев, Чёрных же – атакуют Стрелами и предметами, в которые вселяются. В процессе боя в книгохранилище забегают четыре Душегуба под руководством беса, и атакуют партию.

Если партия выживет – обыскиваем книгохранилище, ища нужную информацию (проверка Расследования со штрафом -2), если не находим – мастер может предложить «Вызов Судьбе» (см. «Дневник Авантуриста»), если провал и там – в библиотеку врываются три Пламенника и сжигают всё, что в ней есть, включая партию…

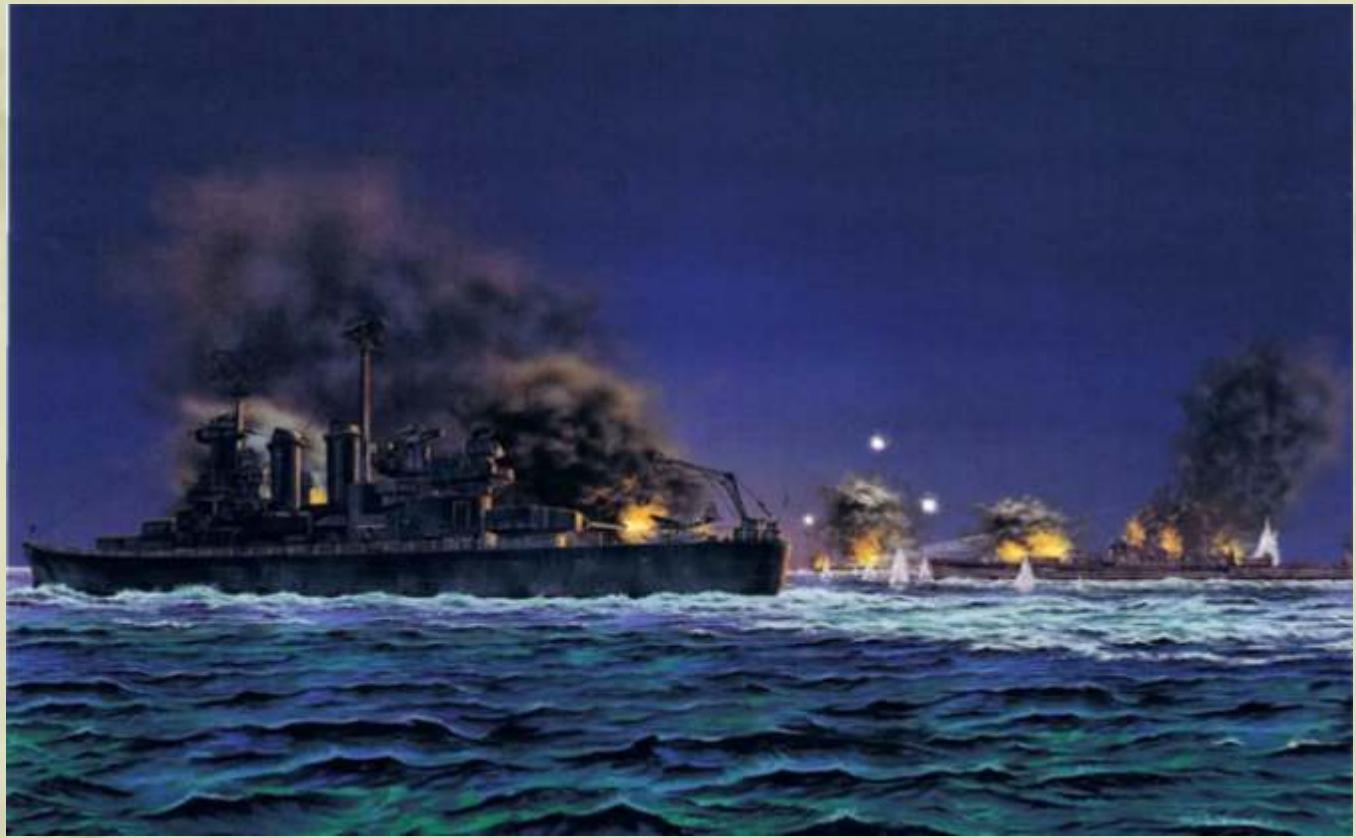
Наконец, нужные манускрипты найдены. Бежим обратно.

На перекрёстке с Вознесенским проспектом партию атакуют двое ламассу. Отбиваемся от них или убегаем, добираемся до Галерной гавани (бросок d4, четвёрка – из устья Большой Невы выходит «Аврора»), садимся в шлюпку – и назад, на корабль. Затем в Кронштадт, отдыхаем, отсыпаемся, получаем повышения и готовимся к охоте на «Магдебург».

Согласно книгам, для полного упокоения корабля-призрака мало его расстрелять и потопить – необходимо провести над местом гибели корабля (в данном случае – мель возле острова Оденсхольм) ритуал (правила ритуала описаны в найденном партией манускрипте), однако для успеха – необходимо уничтожить материальный предмет, который является «якорем», привязывающим корабль-призрак к тварному миру. Этот предмет – одна из трёх сигнальных книг крейсера, содержащих шифры Флота Открытого Моря, которые в четырнадцатом году были найдены водолазами, и благодаря которым Флот Открытого Моря до 17-го года потерпел ряд поражений (в семнадцатом шифры были кардинально изменены). Персонаж, обладающий Классическим Образованием d6 и выше может вспомнить этот факт новейшей истории самостоятельно, иным же – придётся опрашивать кронштадцев, используя Расследование (успех – сведения о сигнальных книгах получены).

Итак, «Магдебург» держат в мире живых сигнальные книги. Для ритуала нужна хотя бы одна книга из трёх найденных.





Одна из них была передана Великобритании – но две остальных-то должны были где-то сохраниться?! Идём к Петриченко и обрисовываем ему ситуацию.

Петриченко говорит, что да, были книги, необходимо поискать в городских архивах – после того, как немцы кардинально изменили шифры, оные стали историей. Идём в архив. Он в запустении и там ЖУТКИЙ бардак. Используя Расследование, ищем нужную книгу (со штрафом – 4), на каждые сутки поиска у партии три попытки (либо «Вызов Судьбе»).

Наконец, сигнальная книга найдена. Берём её с собой – и идём на Оденхольм.

Когда ваш корабль оставляет позади Внешние острова Финского залива, на него нападает эстонская эскадра – эсминец, два сторожевика и 4 торпедных катера. Отбиваемся или уходим от них.

При походе к Оденхольму на ваше судно ВНЕЗАПНО нападают два морских дракона. После победы над ними – идём к острову. На маяке, похоже, кто-то есть, можно выслать туда шлюпку и разведать, что там происходит…

Маяк, как ни странно, забаррикадирован. Изнутри. Если обратить на себя внимание укрывшихся там людей и уговорить их открыть двери (Убеждение) – вступаем в диалог с осаждёнными. Это стариk – смотритель маяка – и совсем юная девушка, его внучка. Стариk, наполовину швед, рассказывает об Одине, скандинавском боже, что столетиями спал в недрах этого острова – а теперь пробудился и собирает мёртвых воинов региона, дабы устроить окрестным землям локальный Рагнарёк. И что мёртвые викинги – лучшие воины древности! – ночами что-то возводят в глубинах острова. Стариk и его внучка от страха перед ними и забаррикадировались. Смотритель просит вывести их с внучкой отсюда хоть в Кронштадт, хоть куданибудь, и умоляет партию не пытаться противостоять Одину и его воинам – ибо не по силам смертным одолеть древнего бога. Ладно, про Одина запомним, а сейчас – проводим ритуал на той самой отмели, где в прошлом плотно сидел на камнях «Магдебург» (сейчас торчащая из воды мель, естественно, пустая).

Проводим ритуал, бросая «Вызов Судьбе». В случае успеха – да, «Магдебург» теперь можно уничтожить… но исключительно силами того корабля, чья команда участвовала в ритуале! Что делать, отправляемся по региону, используя Выслеживание ищем этот чёртов крейсер, барражируя по водам Балтики…

Когда крейсер будет найден – топим его, или берём на абордаж. Если взять на абордаж (моряки крейсера давно превратились в нежить – скелетов и призраков), то в капитанской каюте можно будет найти 5000 серебряных рейхсмарок а также три десятка универсальных патронов и ориентировочный меч.

Отягощённые трофеями возвращаемся в Кронштадт. Партия получает ранг «Ветеран».

## Глава 7. Карельская жуть

Спустя пару дней партию вызывает к себе товарищ Соловьевинов, и излагает суть дела: из Вологды в Кронштадт был направлен караван с рубедином, «красным керосином» для нужд Республики М.Р.А.К. Каравану удалось более-менее удачно добраться до Петрозаводска, оттуда он направился в Выборг (после рейда «Магдебурга» базу Республики в этом городе худо-бедно восстановили), но до пункта назначения так и не добрался. Задача партии в следующем – отправиться в Карелию, найти караван и доставить ценный ресурс в Кронштадт. Вольные Советы готовы выделить партии во временное пользование паровой катер класса «Ямал» на специальном лодочном прицепе, а также (вместе с водителем) грузовик «Уайт», трёхтонный, на котором можно попробовать добраться до Каменногорска, а оттуда на катере сплавиться по Вуоксе до Ладоги, потом дойти по этому озеру до Петрозаводска и там уже выяснять, где искать караван. Можно попытаться с помощью Убеждения уговорить Соловьевинова оказать партии помочь – тогда при успехе к оной присоединятся 2 Чёрных Гвардейца, а при подъёме – ещё и флюктуантроп. До Выборга баржу с грузовиком и прицепом доставят буксиром, а дальше партии предстоит добираться самостоятельно. **При выезде из Выборга на полузаброшенное шоссе на Каменногорск бросок d6 на событие.**

### Бросок d6 на путь к Каменногорску:

- 1 – Вурдалак и пять волкодлаков;
- 2 – Пламенник и десять Душегубов;
- 3 – Бандиты (десять человек);
- 4-5 – Путь свободен;
- 6 – к концу дня партия встретит измождённого красноармейца – единственного выжившего охранника каравана. Он расскажет, где именно находятся грузовики с рубедином, расскажет, что было нападение волкодлаков, но ошибочно назовёт число (по его словам – всего четверо).



### Красный керосин

"Красный керосин", называемый также рубедином, имеет огромную энергоотдачу и необычайно высокий КПД, оставляя далеко позади все остальные энергоносители.

загромождают реку, оставляя крайне узкую протоку возле островка Камень Жандарм. И та – перегорожена цепью, а на левом берегу, с той самой стороны, где была станция – бруствер с пулемётным гнездом. Неизвестная бандита удерживает контроль над движением по Вуоксе, надо от этих господ избавиться. Бандитов – двенадцать человек, помимо пулемётчика остальные вооружены «мосинками» и наганами. Из трофеев помимо оружия и пары обойм на каждое можно добыть лишь сухпайки нормального качества на три дня, медикаменты хорошего качества (одна аптечка), набор инструментов (нормальное качество), 200 золотых и три бутылки водки.

Дальше – озеро Суходольское, из которого река Бурная впадает прямо в Ладогу. На берегах озера то и дело видны деревни – заброшенные и разрушенные. Если партия решит обследовать одну из таких деревень (всего их 4 – Овраги, Громово, Ольховка и Удальцово) – **бросок d6 на посещение каждой из заброшенных деревень.**

Мост через Вуоксу на Каменногорск – разрушен. Придётся спустить катер на воду именно здесь. Водитель грузовика говорит, что партию будет ждать в Выборге, и приедет к этому же самому месту после того как партия подаст сигнал – три красных ракеты (если ракетницы у партии нет – он ей её передаст). Затем и уезжает.

Сплавляемся по Вуоксе. 8 часов ходу до железнодорожного моста и станции Лосево. Фарватер незнаком, под водой много топляков и подводных камней, каждый час пути – проверка Судовождения, провал – катер получает пробоину и тонет, 2- садится на мель, с которой его стаскивать 1d6 часов, 3- на винт что-то намоталось, нужно причаливать к берегу и очистить его (теряете час), иные значения – движение без проблем.

Железнодорожный мост через Вуоксу разрушен, его конструкции



### Паровой катер класса «Ямал»

Полноценное средство для передвижения по рекам, каналам и большим озёрам Красной Земли.

**Ускорение/Макс. скорость:** 3/8 (8 узлов);

**Стойкость:** 10(3);

**Экипаж:** 2+3;

**Запас хода:** 200 км (108 морских миль).

Посреди озера напротив Ольховки – остров. Когда партия проходит мимо него – из-под воды катер атакуют семеро утопцев, вооруженные метательными копьями и дубинками. Затем по ходу движения возникнет мощный водоворот, для обхода оного – проверка Судовождения, провал – катер тонет, затянутый в воронку, герои осуществляют проверку Плавания.

Речка Бурная за поворотом ВНЕЗАПНО перегорожена цепью. А на берегу – сложенное из брёвен оборонительное сооружение с двумя пулемётами, очередь из одного из них и встречает катер партии, требуя пристать к берегу.

Это – беляки из Архангельска – офицер, Белый мистик и десяток белогвардейцев. Пока они здесь – партии дальше не пройти. Вступаем с ними в бой, офицера надо оставить для допроса. При успехе Запугивания, Убеждения или Провокации он расскажет, что его отряд – остатки экспедиции, направленной правительством Северной России на поиск остатков гиперборейской цивилизации, а при подъезме расскажет, что колчаковцы УЖЕ нашли реликт иных эпох, и теперь активно используют онай, и что после окончательного подавления активности нечисти в Печорском крае Северная Россия объединится с Российским Государством, и с помощью артефактов, найденных колчаковцами, начнёт активное наступление на РССР. Важные сведения! Офицера (Николай Каледин, так его зовут) можно взять с собой и доставить в Кронштадт, а можно и расстрелять на месте. Тем более, что про караван с рубедином он не знает, о чём теперь горько сожалеет.

### итоги обследования деревень:

- 1- Пять голодных волкодлаков;
- 2- Колдун и десять упырей;
- 3- Четыре Душегуба;
- 4-5 - И деревня, и кладбище пусты;
- 6- Заброшенная церковь. Успех

**Внимания/Расследования поможет найти в ней клад - 50 золотых, серебряные потир и кадило, золотые часы и перстень с изумрудом.**

белофинны уже начали вялотекущее наступление, цель которого – полное подчинение Финляндии территорий, приписанных онай согласно итогам Одесской Конференции, уже не только юридически, но и фактически. Каравана в Сортавале не было, авангарды разведчиков, доходившие аж до Ведлозера его нигде не обнаружили. Однако если идти от Сортавалы до Ведлозера – можно при успехе Внимания/Выживания (штраф -1) обнаружить заросший просёлок, уходящий в леса и болота. Если пройти по просёлку на двести метров вглубь, то успех Расследования/Внимания (штраф -2) поможет обнаружить в кустах пустую консервную банку из-под тушёнки, произведённой в РССР...

*Если выбран первый вариант* - в Свирской губе обнаружится Хозяин Ладоги в окружении свиты из пары десятков сошек. С ними можно вступить в бой, а можно попытаться договориться (если у партии есть табак). Если удалось договориться – Хозяин пропустит партию в Онежское озеро, и обещает договориться со своим братом – Хозяином Онеги, чтоб не вредил, но для этого партии придётся уничтожить Чёрного колдуна, обитающего где-то в руинах Новой Ладоги. Колдун отыщется в полуразрушенной церкви (Фарт: Взрыв, Ужас, Невидимость, Путы – всё d10), в окружении десяти Душегубов и трёх бесов, после победы при успехе Расследования можно найти тайник с золотом на сумму 2000 «николаевок». Докладываете Хозяину (ложь он почует), спокойно сплавляйтесь по Свири, и по Онеге без проблем добираетесь до Петрозаводска.

Петрозаводск разделён на несколько зон, пассивно враждующих. На севере города обосновалась белая контра, юг (порт и окрестности) контролируют большевики, в центре враждуют с теми и другими (и друг с другом) несколько Чёрных банд (в которых состоят не только люди, но и Пламенники, и бесы, и Душегубы), а запад города поглощают леса да болота – там развелось немало Зелёной нечисти.

*Сведения об утопцах, живших в окрестностях Питера, датировались ещё XVIII веком, когда саам, стоящий в карауле на башне Петропавловской крепости заметил выходящие из Невы и падающие по стене крепости угрожающее обледенение водорослями существа. Судя по всему, утопцы существовали в этой местности задолго до постройки Петербурга, после Перегона они попросту вернулись на исключительную территорию обитания.*



Идём к Красным, требуем аудиенции у находящегося там комиссара М. Ерошкина из Вологды, говорим, что пришли за караваном. А Ерошкин отвечает, что караван с рубедином был благополучно отконвоирован отрядом сопровождения до заброшенной ныне деревни Пряжа (что на берегу Пряжинского озера), и дальнейшая его судьба неизвестна. Рассказывает, что в состав каравана входили 2 броневика «Гасфорд – Путолов», 3 трёхтонных грузовика (2 с рубедином (в больших капсулах), третий с в заводом охраны) а также два десятка всадников. Подтверждает необходимость розыска каравана, но помочь ничем не может – у него каждый боец на счету.

Если отправится в Пряжку – партию атакуют сначала 4 сплоха, потом из болота выползут 2 ящера, а в самом селе – 10 упирей и албаста. Используя Выслеживание можно обнаружить, что караван отправился по северной развилке в сторону Сортавалы. Отправляемся по следам. Ночью партию ВНЕЗАПНО атакуют ожившие деревья, управляемые колдовством вурдалака. Если партия расправляется с вурдалаком – идём дальше. У Крошозера на партию нападает Хозяйчик местного болота с пятью болотными сошками. А если партия добирается до Велдозера – то сталкивается с конным разъездом разведчиков-белофиннов (которые про караван ничего не знают). Возвращаемся назад – и обнаруживаем заросший просёлок, ведущий через леса и болота куда-то на юг. При успехе Расследования обнаруживаем в придорожных кустах гильзу от маузера, окурок самокрутки из «Правды», кусочек красного латекса и пустой коробок от спичек Московской Спичечной Фабрики. Похоже, караван отправился именно по этому просёлку.

В лесу – снова ожившие деревья, управляемые, теперь уже, Хозяйчиком – лешим. С ним можно попытаться договориться (используя алкоголь), отпив, он сменит гнев на милость и сообщит что да, караван тут был и ушёл он на юг. Что искать его следует в месте, называемом Варлов Лес, до которого – двое суток пути. Больше леший ничего не скажет, допивает алкоголь и растворяется в лесах...



**Олонец** – древняя русская крепость, построенная в 1649 г. Ключевой опорный пункт русских войск во время Северной войны 1700 - 1721 гг. После Перелома – заброшена по неизвестной причине.

*Если выбран третий вариант* – идём к крепости Олонец. Прибываете туда уже к ночи. Однако после полуночи партию атакуют Воители Прошлого в шведских мундирах – 15 человек. Отбиваемся от них, обыскиваем крепость. На одной из стен выцарапана странная надпись – какие-то математические формулы и надписи на непонятном языке. Успех Классического образования покажет, что это астрологические вычисления Белых мистиков, а обнаруженные где-то в руинах разбитое зеркальце и окровавленный кусок смутно знакомой ткани – что этим Белым мистиком была Надин (если в Выборгском замке партия с ней встретилась, если нет – то просто неизвестная героям женщина).

Используя Выслеживание понимаем, что женщина отправилась на север. Успех Выживания приведёт партию к месту схватки волшебницы с Костяным Пастьрем и несколькими скелетами. Пройдя еще пару сотен метров на север при успехе Выслеживания или Расследования, партия обнаружит следы борьбы и потерянную (а может и специально брошенную) дамскую сумочку, в которой, помимо кое-каких косметических средств лежит записная книжка с зашифрованными записями, а также записка с просьбой передать книжку в случае обнаружения какому-то Игорю Сергеевичу из Новгорода (адрес приложен). Кора нескольких

деревьев – обожжена. Похоже, эту волшебницу взяли в плен и потащили, опять же, на север. Идём туда...

Партия в лесу обнаруживает избушку, которую охраняют два Костяных Пастьря. Как только партию обнаруживают (или партия открывает огонь по Пастьрям) – из-под земли вырывается десяток скелетов.

Перебив нечисть, партия врывается в избушку и обнаруживает в ней обнаженную Надин, распятую на каменном колесе, бывшем жернове. Над ней занёс обсидиановый нож тип в неподобающей одежде – в смокинге. Стреляем гада, он тут же теряет интерес к даме и принимает огненную форму. Пламенник!

Убив Пламенника, допрашиваем Надин. Она говорит, что заблудилась, что эти леса кишат нежитью, и что она в теории могла бы помочь партии отыскать искомый караван – но для этого ей необходим её дневник, утерянный где-то в окрестных лесах. Отдаём ей дневник. Надин отыщет караван – но партия тогда должна помочь ей добраться хотя бы до Волхова – там есть резидентура Новгородского государства.



Караван, по словам Надин, находится на севере (две суток пути по пересечённой местности) в месте, называемом Варлов Лес, и предупреждает об оборотнях – эту территорию контролирует Волчий Скит...

Добираемся до места, кидая Выживание, провал означает, что партия заблудилась. В конце первых суток – атакуют аспиды (5 штук) и сбрендивший от такой жизни медведь.

Наконец, добираемся до Варлова Леса. Там партию ждут 15 волкодлаков и Волчий Пастырь – вурдалак-воин из Волчьего Скита. Одолев их, обнаруживаем искомый караван, вернее, то, что от него осталось. Всё сопровождение – перебито. Грузовики с «красным керосином» целы, но требуют ремонта, при успехе их можно завести и продолжать движение.

Если с партией Надин – она предупреждает, что через Шлиссельбург вести караван – очень плохой вариант, потому как там большой риск нападения Воителей Прошлого. Лучше всего довести караван до того места, где был оставлен катер, соорудить несколько плотов, перегрузить ёмкости с рубедином на плоты, и на буксире доставить эти плоты к мосту через Вуоксу, благо верёвок и инструмента при караване – вдоволь.

Что и делаем. Добравшись до начальной точки отправления даём сигнал из ракетницы, перегружаем рубедин на грузовик и возвращаемся в Выборг, а оттуда – в Кронштадт.

За подвиг партии будет оказана неслыханная честь – её корабль будет полностью переоборудован по последнему слову Новой Науки – броня, двигатели, оружие – всё будет заменено на флюктуаторные и гиломорфные аналоги. Получаем повышения, и неделю спокойно отдыхаем...

## Глава 8. Дальнее плавание

Партию начинает потихоньку одолевать скука. Экипаж собирается в «Экспроприаторе», куда зовёт и героев, и требует от них действий. Штурман заявляет, что все уже давно готовы для масштабного дела, а именно – дальнего плавания, куданибудь к берегам той же Англии. Моряки Кронштадта не простили и не простят англичанам «Кронштадтскую побудку», и сейчас – идеальный момент для отмщения. Один из моряков – завсегдатаев подслушивает разговор и рассказывает страшную историю про поход в дальнее («сначала крыс съели, потом юнгу – а потом две недели собственным дермом питались!»). Учтём, потому как следует запасёмся горючим и провиантом.

Выходим в море. На рейде Внешних островов Финского залива обнаруживается множество дымов – германская эскадра! Предстоит либо возвращаться в Кронштадт и предупредить своих – либо продолжить путь.

У острова Сааремаа – два немецких цепеллина. Они начинают забрасывать судно партии бомбами. Уворачиваемся от бомб («Вызов Судьбе»), при наличии зенитных орудий – отбиваемся от дирижаблей.

Дальше, в начале каждого дня пути до датских проливов (а идти туда неделю) – бросок d6.



**«Кронштадтская побудка»** – дерзкий налёт английского флота на Кронштадт. 18 августа 1919 г. после массированного авианалёта английские торпедные катера вторглись в акваторию Кронштадта и произвели атаку на корабли Балтийского Флота. В результате атаки были уничтожены 3 линкора и повреждено несколько более мелких судов.

## Бросок d 6 на события в пути:

- 1– Пара морских драконов;
- 2– немецкая эскадра - эсминец, два торпедоносных гидроплана, четыре торпедных катера;
- 3– Шторм, бросок d4 на силу;
- 4–5 – происшествий нет, всё тихо;
- 6 – субмарина Чёрного Флота, чей капитан при успехе Убеждения проводит судно партии до выхода из датских вод.

Датчане не горят желанием пропускать партию. По обеим берегам пролива Большой Бельт – береговые батареи, в небе – торпедоносные гидропланы (оных около двух десятков). Договориться не получится – датчане совсем не понимают по-русски. Придётся идти на прорыв под обстрелом («Вызов Судьбе»).

В проливе Скагеррак поднимается страшный шторм (ведущий бросает d4 на силу шторма). Если корабль не терпит кораблекрушение – на следующий день встречаете норвежский корабль-призрак, чей экипаж – драуги, мёртвые моряки. Драуги желают взять ваше судно на абордаж, от них можно попытаться сбежать, можно вступить в схватку. В случае победы на борту обнаруживается груз моржового клыка и мамонтовой кости (на сумму 10000 золотых).

Через два дня сходят с ума все компасы на корабле – стрелка безостановочно вращается вокруг своей оси. Небо – постоянно пасмурно. На корабле вспыхивает бунт – половина команды (в том числе экипаж «Проворного») требует возвращаться назад. Либо разворачиваемся, либо продолжаем идти вперёд – но для начала надо подавить бунт – либо словом (Убеждение, Запугивание), либо сталью.

Весь дальнейший путь проделываем, осуществляя проверку Судовождения. Провал – партия заблудилась.

На третий день блужданий – встречаете английский патруль – 3 сторожевика. Один из кораблей надо взять на абордаж, при успехе Убеждения, Запугивания или Провокации узнаём у капитана путь к английским берегам, а при подъёме – ещё и получаем карту минных полей.

На следующий день на горизонте видны очертания берега. Англия! Вот только корабль партии, похоже, находится на минном поле. Если карты минных заграждений нет – см. «Вызов Судьбе»).

На рейде Абердина – ещё одна патрульная эскадра – 3 эсминца и 10 торпедных катеров, в небе завис дирижабль. Силы очень неравные. Используя Расследование и Внимание ищем удобную бухту, где и скрываемся от патруля.

Недалеко местечко Ков-Бей. Если в партии есть англоговорящие – можно пойти туда на разведку. В одном из местных кабаков в случае успеха Расследования и Убеждения от завсегдатаев можно узнать о том, что Абердин – один из главных складов жидкого корабельного топлива!

Дальше – голосование. Можно попытаться ограбить нефтеразливной порт – а можно взорвать его, тем самым лишив английский флот изрядных запасов горючего. Экипаж корабля партии хорошо помнит «кронштадтскую побудку», потому горит желанием отомстить англичанам. Впрочем, при подъёме Убеждения экипаж можно-таки уговорить склад не столько сжигать, сколько грабить.

Нефтепорт Абердина хорошо охраняется как с моря (3 береговые батареи по 20 орудий каждая плюс патрульная эскадра), так и с суши (10 броневиков и две роты охранения, вооружены «Льюисами», «Томпсонами» и браунингами). По периметру через каждые 50 метров – пулемётные вышки. Двойная стена ограждения.

Любыми способами (Маскировка, Лазание, Плавание) проникаем в порт. Закладываем один заряд динамиита как отвлекающий манёвр где-нибудь поближе к конторским зданиям – а второй – близ огромных цистерн с нефтепродуктами. Взрываем, сматываемся на корабль, убегаем от двух десятков торпедных катеров, пяти торпедоносных гидропланов и двух субмарин (именно такова эскадра преследования). Если оторваться удалось – возвращаемся в Кронштадт. На обратном пути никаких происшествий не случится.



Абердин. Древний шотландский город, основанный ещё в 580 г. н.э. В данный исторический период здесь находится главный топливный склад английского военного флота



## Глава 9. Рагнарёк

Вернувшись в Кронштадт, партия узнаёт от местных странные и пугающие сведения – о доселе невиданных морских чудовищах, о дракарах, заполненными вооруженным древним оружием викингами (Бессмертные воители прошлого), о «живом тумане», поглощающем корабли...

На следующий день партию требуют к себе Вольные Советы. Заседание тайное, проводится в узком составе – Петриченко, Соловьевинов, Лена Ферари и Товарищ 44-й.

Флуктантроп-то и говорит о реликтовых неизученных Белых сверхсущностях. В народе оных прозывают богами, Товарищ 44-й пользуется термином Высшего Экспериментального Института и называет их титанами.

Лена говорит, что Красные (в т.ч. с помощью скаутов) провели разведку, по результатам которой выясняется, что основную угрозу представляет титан Один, он же Вотан, он же Иgg, он же Хрофт. Именно он поднимает из небытия дружины викингов, до того пребывавшие в т.н. «Валгалле». И именно его необходимо нейтрализовать и уничтожить.

Петриченко говорит, что после того, как партия одолеет Одина, один из героев будет назначен командиром эскадры (аналогично чину контр-адмирала), а остальные станут капитанами 1-го ранга Республики М.Р.А.К. А в случае отказа партию объявят предателями и контрреволюционными элементами. Придётся соглашаться.

Для начала идём в библиотеку. Используя Высшее образование (если у партии его нет – то «Вызов Судьбе») ищем материалы по скандинавской мифологии, про Одина и остальных богов. При успехе выясняется, что всё дело в некоем Локи – но где и как его искать?

Что делать, опять идём в «Экспроприатор». Опрашиваем завсегдатаев. Внезапно может помочь Юля – она говорит, что в Кронштадт приконвоировали шведский сухогруз, чья команда решила встать на сторону Республики, и теперь тусит в городе в поисках выпивки, работы и приключений. Надо искать шведов.

Гуляем по Кронштадту, ищем шведов, используя Выслеживание или Расследование. При успехе находим старого одноглазого моряка, боцмана с этого сухогруза. Гrimnir – так его зовут. И он достаточно хорошо говорит по-русски – ибо часто ходил в плавание именно в Российскую Империю и даже какое-то время жил в Питере.

Гrimnir в курсе про Одина и прочих скандинавских богов. Про Рагнарёк – тоже. Он говорит, что есть множество способов понять истину, но для этого надо попасть в Иной Мир. В него есть множество путей, по слухам, один из них даже уже нашли колчаковцы в Омске – но в Сибирь добираться сложно и долго. Советует начать с берегов Эстонии – тамошние культисты-иноверы, поклоняющиеся древним титанам, знают немало тайн. Больше он пока ничего сказать не может.

Теперь вопрос – где же отыскать этих сектантов? Либо плыть к эстонским берегам, занимаясь разведкой в приморских хуторах (искомые сектанты отыщутся лишь при подъёме Расследования или Выслеживания), либо искать этих самых эстонцев в кабаках Кронштадта (Расследование или Выслеживание со штрафом -2), либо отправиться на поклон к Соловьевинову. Тот скажет, что несколько эстонцев обитают в Чухонской Слободе за городом на севере острова. Отправляемся туда...

Пришельцев там встречают настороженно. При расспросах – отправляют к неказистому домику, стоящему отдельно на отшибе. Идём туда. Как только герои заходят во двор – на них набрасываются пятеро Душегубов. Уничтожаем их, заходим в дом.

В доме бардак, посреди комнаты откинута крышка погреба. Спускаемся. Под домом – целый подземный лабиринт, в котором тусят Душегубы (5 штук) и один бес. Используя Расследование или Внимание проходим лабиринт, он выводит прямо на берег залива. Старый хрыч в белой расшистой рубахе и с посохом грузится в лодку, в которой уже сидят два мордоворота, зайдев партию, они начинают обстреливать героев из автоматов MP-18. Нельзя дать старику уйти, иначе игра будет проиграна. Если он умрёт – игра также будет проиграна. Убиваем мордоворотов, хватаем старика и допрашиваем его.

При успехе допроса (Убеждение, Запугивание, Провокация) старик расскажет, что погибшие мордовороты – немцы, что его должны были тайно вывезти в Германию, что да – он один из сектантов, и ему ведомо местонахождение одного из капищ. За сохранение своей жизни он расскажет, как туда добраться (если его убить – партия будет проклята), но предупреждает, что великие титаны Балтики уже проснулись, и не дадут в обиду своих адептов.



Капище находится на острове Сааремаа недалеко от озера Каруярв. Идём туда. Близ острова – минное поле. Проходим его, используя Вызов Судьбе. Причаливаем в одной из укромных бухт (подходящее место для высадки находится успехом Внимания или Расследования), ищем озеро (Выживание или Внимание).

На юге острова – город Курессааре, в котором расквартирована эстонская дивизия, там же – вспомогательная база англичан, туда лучше не соваться – ибо англичане крайне расстроены происшествием в Абердине.

К тому времени, как партия находит озеро – уже темнеет. На противоположном от партии берегу начинают загораться огни – странного зеленоватого оттенка. Идём туда. Однако, пока партия идёт к озеру – на неё нападают пятеро волкодлаков. А если партия выживет – то увидит, что на капище четверо Зелёных колдунов творят какой-то странный обряд. И, как только герои подходят к капищу – из озера выходит гигант в местной национальной одежде (мгновено на нём высыхающей) и с огромным посохом, и нападает на партию. Это Тылль – герой эстонских легенд.



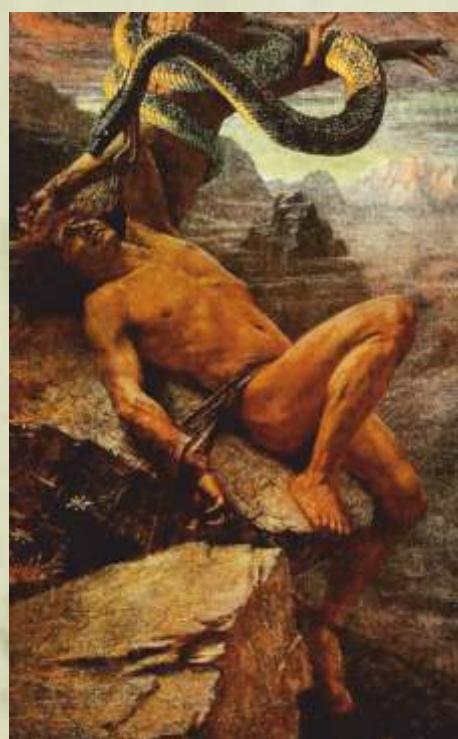
Степан Кепински «Гнев великана»

скажет, что да, врата в Иной Мир есть, и ближайшие, сквозь которые сможет пройти человек – в Норвегии, на Лофотенах, на острове Калёйфала, а при подъёме – расскажет где именно – в горах, в трёх днях пешего пути от побережья, в пещере, и предупредит о местных духах, о горных троллях и о волкодлаках.

Отправляемся в Норвегию. Это нейтральная мирная страна, но Чёрный Флот не любят и там. **В начале каждого суток пути (идти до нужного острова пятеро суток) – бросок d6.**

Добираемся до Калёйфала. Остров пустынен, холоден и скалист. Используя Внимание, отыскиваем подходящую бухту. Корабль остаётся на якоре, партия отправляется на поиски.

В начале каждого дня – проверка Выживания, провал означает, что партия заблудилась. В конце первого дня партию одолевают горные сошки – семь штук. В начале второго дня – четыре горных тролля с огромными дубинами, а в конце – два волкодлака. На третий день добираетесь до пещеры, возле которой толпятся два десятка скелетов во главе с Костяным Пастырем.



Джеймс Пенроуз «Наказание Локи»

#### Бросок d6 на события в пути:

1– Пара морских драконов;  
2– немецкая эскадра - эсминец, три сторожевых корабля;

3– Шторм, бросок d4 на силу;  
4-5 – происшествий нет, всё тихо;

6 – одинокий невооружённый датский сухогруз с грузом провианта и алкоголя на борту.

В пещере предстоит бой с двумя Пламенниками. На теле одного из них – бронзовый амулет – молот Тора. Забираем его, идём вглубь пещеры.

Пещера заканчивается просторным залом, на стенах которого закреплены горящие факела. Пол изрисован рунами. Посреди пещеры – два тонких и абсолютно одинаковых метровых сталагмита. Закрепляем на их вершинах бечёвку, подвешиваем на неё молот Тора – ровно посередине. И в этот же момент между сталагмитов сиреневой светящейся воронкой вспыхивает портал в Иной Мир...

Иной Мир – мрачное место. Каменистая пустыня, с торчащими тут и там обломками скал, редкие мёртвые деревья, какие-то крылатые тени, мелькающие среди серых облаков... И всё в мрачных багровых тонах. Используя Внимание или Выживание двигаемся среди всего этого мрачного пейзажа. При успехе находим пещеру. В ней, прикованный к каменному алтарю, мучается человек, над которым нависает змея, из рта которой на лоб несчастного капает не то яд, не то кислота, причиняющий ему страшные мучения. Несчастный просит о помощи.

Если его освободить, предварительно убив змею (ТТХ которой аналогичны ТТХ Аспида), он расскажет, что его зовут Брагге, и что он в курсе про Рагнарёк. И про Одина. Брагге говорит, что единственное существо, способное одолеть Одина – это Фенрир, великий Волк, который ныне запечатан в одной из пещер Карелии, близ границ с Норвегией и Финляндией. Что этой твари как богу поклоняются местные волкодлаки, и что тот старик, что послал партию на поиски – злодей по прозвищу Груз Виселицы (ибо давно она по нему плачет), а при подъёме Убеждения/Провокации сообщает, что Гrimnir – и есть Один! И что если не освободить Фенрира – он устроит Рагнарёк! Требует взять его с собой – т.к. только Брагге знает, где именно заточен Фенрир, и как его освободить. Берем его с собой, возвращаемся через портал на остров.

Если хватает топлива (зависит от воли ведущего, но минимум должно быть на двое суток) – идём на север, в Карелию. Если нет – рыщем по местным водам в поисках танкеров с горючим, или просто мирных и не очень судов, с которых горючее можно слить (Внимательность со штрафом -2, Ж успех - обнаружен слабовооруженный танкер).

Баренцево море, Кольский полуостров и окрестности – полярная оккупационная зона САСШ, море то и дело патрулируют американские эсминцы и субмарины. Ведущий, если желает усложнить партии жизни или просто добавить экстрема, может устроить героям встречу с американской эскадрой - эсминец, три сторожевика, субмарины.

Ближайшее место к нужной пещере – бухта Полютиха Западная. В бухте гнездится морской дракон, он нападёт на ваш корабль. Причаливаем. Дальше предстоит идти трое суток по горам, распадкам и редким перелескам.

В начале каждого дня – кидаем Выживание, провал – партия заблудилась. К концу первых суток натыкается на лагерь арктических рейнджеров САСШ – дюжина человек вооруженных «томпсонами» (трофеи битвы – автоматы, по три обоймы патронов с каждого убитого, три парабелума (+ 200 патронов к ним), 1d6 наборов походного снаряжения отличного качества, два десятка сухпайков отличного качества, две хороших утеплённых палатки, 2 канистры керосина, 3000 долларов САСШ. Одного из американцев лучше оставить в живых для допроса. При успехе Убеждения/Запугивания он расскажет, что они – особая экспедиция, ищащая в местных льдах некое супероружие, оставшееся от доисторических цивилизаций, при подъеме выяснится, что это оружие – и есть Фенрир, которого янки намерены использовать в своих целях.

На вторые сутки на партию нападают горные сошки – 10 существ. На третьи – стая волкодлаков в 10 голов под предводительством вурдалака. Вечером третьих суток, если партия выжила и не заблудилась – находим искомую пещеру.

Пещеру охраняют 20 викингов – Бессмертных Воителей прошлого. Внутри пещеры – еще пятеро Воителей и столько же эйдолонов. После победы над ними – идём вглубь. Там обнаруживаем скованного множеством цепей... обычного волка.

Брагге гладит волка, успокаивая, и освобождает его от цепей. Потом обращается к партии. Он благодарит всех и говорит, что его магических сил теперь хватит на то, чтобы перенести партию в Кронштадт вместе с кораблём. Что и делает. Партия оказывается около дверей «Экспроприатора».

В трактире отирается Гrimnir, и расспрашивает партию об успехах. Если обвинить его в устройстве Рагнарёка, раскрыть его инкогнито, или попытаться убить – разозлится, и обвинив партию в сговоре с Локи – примет свой истинный облик (разрушив трактир) и атакует героев.

Если рассказать правду о похождениях – опять же разозлиться. Оказывается, Брагге – это и есть Локи, а освобождённый Фенрир – и есть главное орудие Рагнарёка! И теперь партия должна решить – хочет ли сохранить мир – либо его уничтожить. Во втором варианте Один примет свой истинный облик (разрушив трактир) и атакует героев, но даже если они выживут – игра будет окончена, ибо в мире наступит Рагнарёк, Чёрное Движение окончательно и бесповоротно победит.

Если партия решит исправить содеянное – предстоитнейтраллизовать Фенрира, а потом и Локи. Один рассказывает, что Фенрира нужно уничтожить прямо здесь и сейчас, пока он ещё слаб и истощён, и без предупреждения телепортирует партию в пещеру к волку (к счастью, сам тоже телепортируется туда же). Начинается бой...



**Фенрир.** Демонический Волк из древних скандинавских саг, порождение бога Локи. Согласно легендам, освобождение Великого Волка станет началом Рагнарёка...



Если партия выживет, Один поблагодарит героев, перенесётся с ними в Кронштадт, и отправит их в море – искать на просторах Балтики Нагльфар, на борту которого и находится Локи со своей дружиной йотунов (22 титана, не считая Локи).

Используя Выслеживание и Внимание ищем Нагльфар. Каждый день поисков – бросок кубика на погоду. Когда Нагльфар обнаружен, выясняется, что пушки и торпеды не могут причинить ему вреда, придётся брать на абордаж.

Если партия выживет – предстоит диалог с Локи. Тот оправдывается – он вовсе не хотел устраивать Рагнарёк, просто хотел отомстить Одину за все невзгоды. Говорит, что знает, откуда на самом деле идёт угроза миру (по его словам, угроза идёт из трёх мест – Петроград, Внутренняя Монголия, Екатеринбург (подвал дома Ипатьева), а главное зло следует искать в Асгарде. Убиваем его на всякий случай (впрочем, можно и отпустить, тогда партия сможет пользоваться его подсказками, но не чаще раза в неделю – он вернётся в Иной Мир, и больше не будет вредить в этом, но телепатически подсказать наиболее верное решение – вполне в его силах).

Возвращаемся в Кронштадт, докладываем Петриченко. Товарищ 44-й подтверждает правдивость слов партии. Вольные Советы награждают партию обещанным повышением, и теперь герои стоят во главе Чёрного Флота!

## Глава 10. Красный прорыв

Настал великий час! Вольные Советы объявляют общий сбор! Настала пора покончить с лежащим прямо под боком Белым гособразованием, известным как Новгородское Государство. Включение оного в состав Советской России существенно ослабит в регионе как силы Белых, так и Антанты и немцев. А союзники из РССР получат, наконец, выход к морю.

Непосредственно под командование командира эскадры – члена партии – переходит Третий Действующий Отряд Чёрного Флота (три торпедных катера, четыре сторожевика, два эсминца, крейсер и три вспомогательных судна – плавбаза и пара десантных пароходов). Боевая задача следующая: уничтожить береговые батареи форта Красная Горка и базирующийся там же флот, после чего – высадить десант, и идти вдоль реки Луга до Одережа. Занять Одереж, после чего, дождавшись подхода основных сил из Пскова – нанести решительный удар по Новгороду.

Боевые действия предстоит начинать сразу после того, как армия РККА начнёт прорыв на участке Тверь-Новгород. Основные силы Новгородского государства, в т.ч. армия Юденича будут связаны боями с РККА, удар с моря станет для Белых большим шоком и неожиданностью.

Отправляемся на совещание капитанов ДО ЧФ, обсуждаем стратегию и тактику, планируем манёвры и действия. Через день – выход в море. На борт флагмана (корабля партии) поднимается комиссар РССР И. Гаврилов (троцкист).

Основные силы Чёрного Флота тем временем нанесут отвлекающий удар по Ревелю и находящейся там английской эскадре. Именно от ваших действий в итоге зависит исход войны на северо-западном театре. В случае успеха, РККА продолжит наступление в северо-восточном направлении, цель которого – освобождение Карелии, Петрозаводска – и установление контроля над Петроградом.



Выходим. На рейде Усть-Луги – английский линкор и три эсминца, в воздухе – дирижабль, вход в устье Луги охраняет форт Красная Горка – дюжина 152 мм. пушек Канэ, два десятка 76-мм орудий, сорок пулемётов «максим» и две с половиной тысячи солдат. Всё – уничтожить, фарватер и устье Луги – заминировать (иначе завтра в тыл ударит мощная английская эскадра.). Высаживаем десант, не прекращая обстрел города захватываем форт и Усть-Лугу.

Эсминцы, крейсер и плавбаза остаются на рейде форта. Торпедные катера, сторожевики и десантные пароходы идут по Луге к Одережу. Однако уже в районе Кингисеппа придётся столкнуться с силами Белых – танково-артиллерийский дивизион, усиленный пехотным батальоном. Фарватер Луги – под прицелом пристрелянных 76-мм орудий, с реки город взять не удастся. Обдумываем штурм, разрабатываем тактику и стратегию (проверки Военного Дела), лучше всего – высадить десант, и, форсировав окрестные болота, зайти с левого фланга в тыл белякам. В процессе – подключаются корабли флотилии, совместными действиями опрокидываем беляков и идём дальше. Нужно захватить Одереж и окопаться там, дожидаясь подхода основных сил РККА.

**После победы под Кингисеппом – бросок кубика.** Не доходя до села Толмачёво сигнал – красная ракета. Это Лена Феррари. Она выходит к



#### **путь от Кингисеппа на : Одереж:**

- 1- Волчий Пастырь и тридцать волкодлаков;**
- 2- Эйдолон и двадцать Низших Бессмертных;**
- 3- Речной броненосец Белых;**
- 4-5 - Помех нет, путь свободен;**
- 6- Флуктуантроп и десять зоантропов - разведотряд из РССР, союзные войска.**

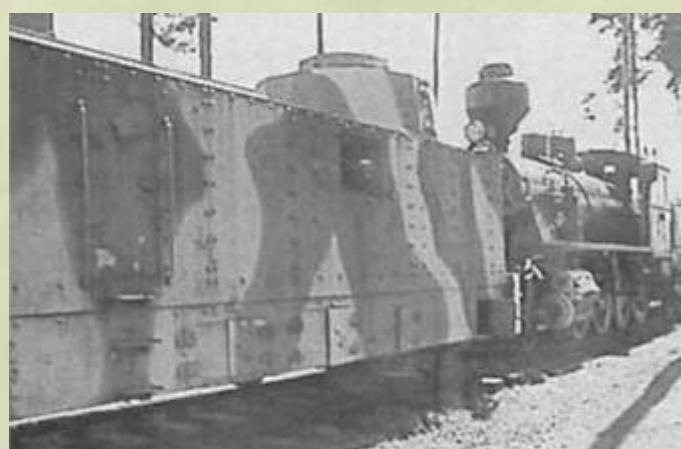
берегу Луги и требует взять её на борт флагмана. На борту она сообщает партии, что планы изменились. Что Дзержинский приказал свернуть наступление (причины и подробности ей неизвестны), что следует немедленно отправляться на Лугу – туда в скором времени прибывает бронепоезд беляков. Бронепоезд следует захватить, и на нём отправляться в Псков. Присутствующий тут же комиссар Гаврилов требует от Лены документы, подтверждающие его слова. Таковых Лена не имеет, но продолжает настаивать на походе на Лугу. Между ней и Гавриловым завязывается спор. В итоге партии предстоит решать, на чью сторону встать – Лены или Гаврилова.

Если выбран вариант Лены – надо разделаться с Гавриловым, а потом – организовать отход флотилии обратно к Усть-Луге, партия же отправляется с ней в Лугу, где и впрямь находится бронепоезд. В данный момент на него загружают уголь, заливают воду. Бронепоезд, помимо паровоза, тендера и броневагона (76-мм. орудие во врачающейся башне и четыре пулемёта «максим» в бортовых спонсонах) состоит из двух легкобронированных вагонов с боеприпасами и двух цистерн. В городе – эскадрон кавалерии, а непосредственно на перроне – взвод белогвардейцев.

Лена предлагает разделиться. Половина десанта идёт с ней, и устраивает отвлекающую атаку, а остальные, включая партию – атакуют охрану бронепоезда и захватывают его. После боя на перроне партии предстоит разогнать паровоз и на всех парах мчать на юг, на Псков. Договоритесь с Леной о том, как её забрать с собой (она будет настаивать на уходе в леса и попытках пробиться к Кронштадту своими силами, с помощью Убеждения или Провокации лучше убедить её отправиться с партией).

Если во время боя удастся взять «языка», то он (при успехе Запугивания, Убеждения или Провокации) расскажет, что наступление Красных захлебнулось благодаря вмешательству высших сил в лице ратей Воителей Прошлого – витязей времён Киевской Руси. Дружины богатырей, против которых оказались бессильны поделия Новой Науки, разбили наступающего врага, обратив его в бегство. А удар со стороны Вологды был остановлен Зелёными – волкодлаки, ожившие деревья, орды упырей и сам Хозяин окрестных лесов остановили Красных у Белоозера, и дальше им уже не пройти...

Через три часа пути – Чёрное озеро. За оным бронепоезд нагонит стая волкодлаков в двадцать голов. Если в течение двух раундов от них не получится отбиться – волкодлаки пытаются запрыгнуть на бронепоезд и попасть внутрь. Нельзя позволить им этого сделать, тварей нужно перебить всех.



Наконец, партия прибывает в Псков. Героев встречает Владимир, брат Лены. Если Лена погибла – впадёт в ярость, и, обвинив партию в её смерти, атакует героев. Если Лена ушла – потребует немедленной организации спасательной экспедиции, при отказе – опять же атакует партию. Если Лена с партией – радуется, и сообщает, что всех присутствующих ждут в Москве – руководство ВКП(б) имеет для всех присутствующих задание особой важности. На этом – кампания заканчивается.

Если с Владимиром пришлось драться – после его гибели партии предстоит выдержать бой с отрядом чекистов. Если партия выдержит – в ССРЛ и РССР она вне закона, и теперь предстоит пробиваться с боем либо в Кронштадт, либо в Карелию... В общем, куда угодно. Белые на своих гособразованиях тоже будут крайне не рады партии...

Если выбран вариант Гаврилова – Лена уйдёт в леса, а партия продолжит движение на Одереж. Оный, однако, хорошо укреплён – блиндажи, два артиллерийских и один танковый дивизион, эскадрон кавалерии. Необходимо опрокинуть Белых, причём гораздо меньшими силами...

Если у партии и её войск получается овладеть Одережем – необходимо выстроить оборону и ждать подхода основных сил РККА. У партии есть двое суток на организацию обороны – по данным Гаврилова, на третьи сутки должны подойти Белые. Если их удастся связать боем хотя бы еще на несколько дней – колонны РККА ударят белякам в тыл, те окажутся меж молотом и наковальней и будут раздавлены.

Белые подходят не на третьи сутки – а на четвёртую ночь. Однако выглядят они странно – кольчуги, копья, мечи... В процессе боя становится ясно, что это на люди, а Бессмертные Воители Прошлого. Их около двух тысяч, и на следующую ночь они вновь оживут и пойдут в бой.

Одереж окружён Бессмертными. Погода портится. В небе в прорехах среди туч мелькают подозрительные крылатые силуэты – архонты. Даже Гаврилов понимает, что дело швах.

На пятые сутки осады выжившие члены команды «Проворного» предлагают партии дезертировать. Причём этой же ночью. Прорываться либо к Красным, либо в Кронштадт. Если партия отказывается – в мясорубке завтрашнего дня (к Бессмертным присоединяются два десятка архонтов) героям не выжить.

Если партия соглашается – надлежит тихо и незаметно (Маскировка, Выживание, Внимание) покинуть сначала ваши позиции, а потом миновать кольцо Белых. И уходить – либо на север, к Кронштадту, либо на юг, в РССР.

Идти в любом случае четверо суток. **В начале каждого дня –бросок d6 на события.**

Наконец, партия покидает пределы этого Белого гособразования. На границе героев ждёт допрос и обыск, присутствующий среди Красных флюктантрап также будет производить проверку. По окончании допроса один из офицеров (если его спросить, конечно) расскажет, что наступление Красных захлебнулось благодаря вмешательству высших сил в лице ратей Воителей Прошлого – витязей времён Киевской Руси. Дружины богатырей, против которых оказались бессильны поделия Новой Науки, разбили наступающего врага, обратив его в бегство. А удар со стороны Вологды был остановлен Зелёными – волкодлаками, ожившие деревья, орды упырей и сам Хозяин окрестных лесов остановили Красных у Белоозера, и дальше им уже не пройти...

#### отход партии из Одережа:

- 1- Воители Прошлого - 50 витязей;
- 2- Вурдалак и четыре волкодлака;
- 3- Банда из 2d6 разбойников, вооружены обрезами, наганами;
- 4-5 - Помех нет, путь свободен;
- 6- Лена Феррари, потрёпанная но живая, поможет героям выбраться к Красным

### «Золотая концовка» (неканон)

Если ведущий добрый, и желает устроить более позитивное окончание игры – он может использовать иной вариант, в котором основные силы РККА соединяются с отрядом партии на следующий день после битвы под Одережем. В таком случае партия вместе с Красными отправляется на Новгород.

Под Новгородом – большое войско белых – танки, артиллерия, конница, аэропланы. Особняком стоят одетые в кольчуги Высшие Бессмертные – дружины Александра Невского. Гаврилов собирает партию и отдаёт следующий приказ: пока основные силы Красных ведут бой с Белыми, героям надлежит тайно проникнуть в Новгород, войти в Софийский Собор и осквернить хранящиеся там мощи Александра Невского. Уничтожение этой реликвии поможет избавится от Высших Бессмертных, и принесёт победу Красным.



По дальней дуге партия обойдёт линию фронта. Вызов Судьбе (четыре успеха из пяти) поможет героям обойти все кордоны, патрули и заставы и проникнуть в город. Используя Внимание/Расследование/Уличное чутьё можно отыскать искомый собор.

Вход в собор охраняют десять Высших Бессмертных, и ни не пропустят партию внутрь. Убеждение, Запугивание и Провокация не подействуют, придётся драться.

В самом соборе в главном зале десять священников проводят какой-то странный обряд вокруг мощей Невского. Как только партия попадёт внутрь – они прервут своё действие и примутся атаковать героев магией (*ПС 20; Оккультизм d10; аспект: Свет; Силы – любые из списка Оккультизма на усмотрение ведущего*). Если герои одолеют и священников – собор заполнится золотистым светом, в котором возникнут силуэты трёх архонтов – турмарха и двух гекантоархов. Архонты тут же вступят в бой с партией, в ходе которого воскресят убитых священников в виде Высших Бессмертных.

Если партия выживет и победит – нужно быстро осквернить останки Невского, самый простой способ – подорвать монстра гранатой. Этого будет достаточно, чтобы прервать связь с Иным Миром и изгнать дружины Бессмертных Воителей. После этого победа в битве за Новгород достанется Красным.

## КОНЕЦ



## Приложение 1. Союзники и статисты (персонажи любого Движения)

### Бандит

Когда человеческая жизнь не стоит ничего, а силы охраны правопорядка слабы и малочисленны, найдётся огромное количество желающих поправить своё материальное положение за счёт других. В хаосе Красной Земли разбойничьи ватаги под разноцветными знамёнами и удобными им лозунгами терроризируют целые губернии.

**Движение:** Любое;

**Происхождение:** Любое;

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d8;

**Навыки:** взлом d4, внимание d6, драка d8, запугивание d6, маскировка d8, стрельба d6

**Харизма:** 0; **шаг:** 5; **защита:** 6; **стойкость:** 6;

**Изъяны:** в розыске (крупный);

**Черты:** убийца;

**Снаряжение:** наган (2d6+1, 12/24/48, обойма 7, револьвер); нож (d6 +d4, 5/10/20).

### Вор

Грабители и воры чувствуют себя настоящими хозяевами даже в крупных городах. Ни один горожанин не может чувствовать себя в полной безопасности даже в собственном доме, а об улицах не идёт и речи.

**Движение:** Любое;

**Происхождение:** Любое;

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d8, характер d4, сила d4, выносливость d6;

**Навыки:** азартные игры d8, взлом d6+2, внимание d6+2, драка d6, лазанье d6+2, маскировка d8+2, провокация d6, стрельба d6;

**Харизма:** 0; **шаг:** 5; **защита:** 5; **стойкость:** 5;

**Изъяны:** в розыске (мелкий);

**Черты:** вор;

**Снаряжение:** наган (2d6+1, 12/24/48, обойма 7, револьвер); нож (2d4, 5/10/20), отмычки.

### Командир

Ни одно войско не бывает без командира. Революционные краскомы, белые офицеры, казачьи атаманы, вожди повстанцев и главари бандитов равно прославили себя на бесчисленных полях сражений и являются главными героями кровавой истории Красной Земли.

**Движение:** Любое;

**Происхождение:** Любое;

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d8;

**Навыки:** верховая езда d6, внимание d4, военное дело d8, драка d8, запугивание d6, стрельба d8;

**Харизма:** 0; **шаг:** 5; **защита:** 6; **стойкость:** 6;

**Черты:** командный голос, воодушевление, держать строй;

**Снаряжение:** наган офицерский (2d6+1, 12/24/48, обойма 7, револьвер, полуавтомат), шашка (2d6).

### Обыватель

Обычным людям на Красной Земле не позавидуешь. Им пришлось сполна хлебнуть горестей. У них давно нет никакой надежды, что всё это когда-нибудь закончится, и вернётся мирная жизнь. Большая часть свыклась с этим отчаянием и не загадывает дальше следующего дня. Да и бежать некуда — кругом хаос и война.

**Движение:** Любое;

**Происхождение:** Любое;

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6;

**Навыки:** азартные игры d4, внимание d4, выживание d4, драка d4, лечение d4, ремонт d4, убеждение d6, уличное чутьё d6, + 5 очков навыков;

**Харизма:** 0; **шаг:** 5; **защита:** 4; **стойкость:** 5.

**Черты:** полезные связи.

## **Матрос**

Матросы сыграли огромную роль в революционных событиях и Гражданской войне. В Кронштадте, и в целом на Балтике именно матросы - решающая сила и авангард пролетарской революции.

**Движение:** Любое;

**Происхождение:** Любое;

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d8;

**Навыки:** внимание d6, драка d8, запугивание d6, плавание d4, ремонт d6, стрельба d8, судовождение d6, убеждение d4-3, уличное чутьё d4-1;

**Харизма:** 1; **шаг:** 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6;

**Изъяны:** дурная привычка (мелкий);

**Черты:** атака с двух рук, смелость, стремительный;

**Вооружение:** маузер (2d8, 15/30/60, обойма 10, ББ2, полуавтомат), кортик (d6 +d4).

## **Солдат**

На Красной Земле нет мира. Десятки тысяч людей, имена которых история не помнит, сражаются в многочисленных армиях под разными флагами.

**Движение:** Любое;

**Происхождение:** Любое;

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d6, характер d4, сила d6, выносливость d8;

**Навыки:** верховая езда d4, внимание d6, военное дело d4, драка d6, запугивание d6, маскировка d4, метание d6, плавание d4, стрельба d6;

**Харизма:** 0; **шаг:** 5; **защита:** 5; **стойкость:** 6;

**Снаряжение:** винтовка (2d8, 50/100/200, обойма 10, ББ2), штык (2d6, дальность 1, защита +1, двуручное).

## **Питерский скаут**

Вывернутый наизнанку Петербург влечет к себе людей определенного сорта. Эта рваная дыра в ткани мироздания пульсирует, словно гноящаяся рана, заставляя трепетать в предвкушении неведомого их одержимые души.

**Движение:** Любое;

**Происхождение:** Любое;

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8;

**Навыки:** внимание d6, выживание d8, драка d10, лазание d8, маскировка d6, метание d6, уличное чутьё d6, стрельба d6;

**Харизма:** 0; **шаг:** 5; **защита:** 5; **стойкость:** 6;

**Изъяны:** причуда (мелкий); не от мира сего (мелкий);

**Черты:** везение, бдительность, контратака;

**Снаряжение:** наган офицерский (2d6+1, 12/24/48, обойма 7, револьвер, полуавтомат), артефакт класса доступный (1 кг. «белого угля»/1 «универсальный патрон»/«цветная невидимка»).

## **♠♦ Чёрный Гвардеец**

Чёрная Гвардия - элитные войска республики М.Р.А.К., морпехи, абордажники и пластуны. Чёрная Гвардия беззаботно предана идеям анархо-коммунизма и является проводником решений Вольных Советов в массы.

**Движение:** Красное/Чёрное;

**Происхождение:** Любое;

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d8;

**Навыки:** внимание d6+2, военное дело d4, драка d8, запугивание d6+3, образование классическое d6, метание d6, провокация d6+2, уличное чутьё d6, стрельба d6;

**Харизма:** 0; **шаг:** 5; **защита:** 5; **стойкость:** 6;

**Изъяны:** городской житель; дурная привычка (крупный);

**Черты:** бдительность, железная воля, хладнокровие;

**Снаряжение:** маузер (2d8, 15/30/60, обойма 10, ББ2, полуавтомат).

## ❤ Белогвардеец

Когда-то боевой офицер Императорской, а ныне одной из Белых армий, он заслужил свои чины и награды упорным самоотверженным ратным трудом. Он презирает высокочек, враз задевавшихся полковниками и генералами в революционной неразберихе, и свято хранит традиции боевого офицерского братства.

**Движение:** Белое;

**Происхождение:** Интеллигент;

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8;

**Навыки:** верховая езда d6, внимание d4, военное дело d10+2, драка d8, запугивание d4, образование классическое d6, расследование d6, стрельба d8, убеждение d4;

**Харизма:** 0; **шаг:** 5; **защита:** 7; **стойкость:** 6;

**Изъяны:** Не от мира сего;

**Черты:** ангел-хранитель\*, ангельская длань\*, боевая закалка, боевой пыл, высшее образование (военное), держать строй, командный голос, образование, сила личности;

**Снаряжение:** браунинг (2d6, 12/24/48, обойма 8, ББ 1, полуавтоматическое), сабля (1d8+1d6, ББ 2).

## мастерские персонажи:

### Экипаж буксира «Проворный»:

♠ **Дмитрий Дейчман, штурман.** Выходец из мелкого обнищавшего дворянского рода. Худой бледный блондин, одетый в видавший виды старорежимный капитанский мундир. Употребляет вещества, склонен к принятию идиотских решений.

**Происхождение:** Дворянин

**Движение:** Чёрное

**Образ:** Авантурист

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d4, выносливость d6; харизма 0, шаг 6, защита 4, стойкость 6.

**Навыки:** классическое образование d6; судовождение d8; стрельба d6; внимание d6; азартные игры d4; плавание d4; уличное чутьё d6; драка d4;

**Изъяны:** дурная привычка (опиум, крупный) не от мира сего (мелкий).

**Черты:** образованный; высшее образование; ас (судовождение); шестое чувство; лингвист; дьявольское везение (уловка).

**Снаряжение:** картик (сила +d4), граната 2 шт. (3d6-2, 5/10/20, СШ), амулет (серебряная подвеска в виде якоря, на шее), штурманский набор инструментов нормального качества, наган (2d6+1).

◆ **Яков Минин, механик-моторист.** Коренной петербуржец, до войны работал на Адмиралтейских верфях. Коренастый, усатый, голову бреет наголо, одет в рабочую куртку, кепку и тельник. Хороший и умелый механик, прост в манерах и общении. Однако пьёт, груб, неотёсан. Часто обижает Дейчмана за его пристрастие к веществам.

**Происхождение:** Пролетарий

**Движение:** Красное

**Образ:** Умелец

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d10, характер d6, сила d6, выносливость d8; харизма 0, шаг 6, защита 5, стойкость 5.

**Навыки:** реальное образование d6; лазание d4; стрельба d4; внимание d6; ремонт d8; плавание d4; уличное чутьё d6; драка d6;

**Изъяны:** дурная привычка (алкоголь, мелкий) дурной характер (мелкий).

**Черты:** мастер на все руки; народный умелец; глоток мужества; ремесло (механика), энергия масс (лозунг)

**Снаряжение:** набор инструментов нормального качества, наган (2d6+1).



К. Максимов, "Красногвардейцы"

**♠ Пашка Пуля, стрелок – канонир.** Хохол, принципиально носит вышиванку, подпоясанную матросским ремнём. Воевал в Великую войну на эсминце «Новик». Вспыльчив, склонен.

**Происхождение:** Крестьянин

**Движение:** Чёрное

**Образ:** Боец

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d4, характер d4, сила d8, выносливость d8; харизма 0, шаг 6, защита 6, стойкость 6.

**Навыки:** военное дело d4; лазание d4; стрельба d10; внимание d4; плавание d4; драка d8;

**Изъяны:** причуда (укрофил, мелкий) дурной характер (мелкий).

**Черты:** Рок-н-ролл!; Огненная метла; Снайпер; Дьявольское везение (Уловка)

**Снаряжение:** наган (2d6+1), кортик (Сила+d4).

**♠ Редька, матрос.** В миру – Родион Хренов. Здоровенный дядька под 2 метра ростом, коротко стрижен, в тельняшке и бескозырке. Нагл, агрессивен, туп, много пьёт.

**Происхождение:** Крестьянин

**Движение:** Чёрное

**Образ:** Боец

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d4, характер d4, сила d8, выносливость d8; харизма 0, шаг 6, защита 6, стойкость 6.

**Навыки:** лазание d4; стрельба d10; внимание d4; плавание d6; драка d8; запугивание d6.

**Изъяны:** дурная привычка (алкоголь, крупный) дурной характер (крупный).

**Черты:** крепкое здоровье; стальные нервы; бугай; берсерк; дьявольское везение (Уловка)

**Снаряжение:** наган (2d6+1), кортик (Сила+d4), граната 2 шт. (3d6-2, 5/10/20, СШ).

**♠ Вадька Котик, матрос.** Бедолага, проклятый Зелёной колдуньей. В трезвом состоянии проклятье активируется, потому вынужден всё время пить. Будучи трезвым, начинает считать себя морским котиком, и действует соответствующе. В случае снятия проклятия – становится убежденным трезвенником.

**Происхождение:** Мещанин

**Движение:** Чёрное

**Образ:** Боец

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d4, характер d4, сила d8, выносливость d8; харизма 0, шаг 6, защита 6, стойкость 6.

**Навыки:** лазание d4; стрельба d10; внимание d4; плавание d6; драка d8; запугивание d6.

**Изъяны:** дурная привычка (алкоголь, крупный) причуда (проклятье, крупный).

**Черты:** крепкое здоровье; глоток мужества; бугай; блок; берсерк; дьявольское везение (уловка)

**Снаряжение:** наган (2d6+1), кортик (Сила+d4), граната 2 шт. (3d6-2, 5/10/20, СШ).

**♠ Рома Червонцев, боцман.** Пассивный гомосексуалист, что безуспешно пытается скрывать. Любит экстравагантно одеваться, не пренебрегает косметикой, тайно мечтает сменить пол.

**Происхождение:** Деклассированный

**Движение:** Чёрное

**Образ:** Авантурист

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6; харизма 0, шаг 6, защита 4, стойкость 5.

**Навыки:** внимание d6, судовождение d4, драка d4, маскировка d6, провокация d6, уличное чутьё d6; лазание d4; стрельба d8;

**Изъяны:** дурная привычка (гомосексуализм, крупный).

**Черты:** дитя улиц; шестое чувство; командный голос; мы-команда! дьявольское везение (Уловка)

**Снаряжение:** наган (2d6+1), граната 2 шт. (3d6-2, 5/10/20, СШ), косметичка (тени, зеркало, расчёска, тушь, губная помада).

## Иные персонажи:

♠ **Люсьена, анархомистик.** Облюбовавшая бар «Экспроприатор» и маскирующаяся под проститутку жрица культа Чёрной Матери. Привлекательна. Одета в длинную юбку винного цвета, блузку и корсет.  
**Происхождение:** Интеллигент  
**Движение:** Чёрное  
**Образ:** Маг  
**Характеристики:** ловкость d4, смекалка d10, характер d6, сила d4, выносливость d6; харизма 2, шаг 6, защита 2, стойкость 4.  
**Навыки:** образование классическое d6, расследование d4, убеждение d4, внимание d6, драка d4, маскировка d6, фарт: Стрела d6; фарт: Проворство d6; фарт: Ужас d6; фарт: Усилить/Ослабить параметр d6  
**Изъяны:** дурная привычка (БДСМ, мелкий), слабак (мелкий), городской житель (мелкий).  
**Черты:** шестое чувство; везение; мистический дар (Фарт); привлекательность; дьявольское везение (Уловка)  
**Снаряжение:** Выкидной нож (Сила+d4), косметичка (зеркало, расчёска, тушь, губная помада).

♠ **Кайль, капитан катера «Сукин Кот».** Эксцентричный красавец, один из Вольных Рейдеров Республики М.Р.А.К. Привлекателен, в силу эксцентричности одевается в театральный костюм пирата 18-го века.  
**Происхождение:** Дворянин  
**Движение:** Чёрное  
**Образ:** Авантурист  
**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d8, выносливость d6; харизма 2, шаг 6, защита 4, стойкость 6.  
**Навыки:** классическое образование d6; судовождение d8; стрельба d6; внимание d6; убеждение d6; расследование d6; уличное чутьё d6; драка d6;  
**Изъяны:** дурной характер (мелкий) не от мира сего (мелкий), транжира (мелкий).  
**Черты:** высшее образование; ас (судовождение); бдительность; командный голос; лидерское обаяние; привлекательность; шестое чувство; дьявольское везение (Уловка); врёшь, не возьмёшь! (Уловка); карта бита! (Уловка).  
**Снаряжение:** сабля (сила +d6), граната 2 шт. (3d6-2, 5/10/20, СШ), амулет (серебряная броши в виде черепа), маузер (2d8), артефакт «универсальный патрон» 3 шт.

♠ **Дурень, боцман катера «Сукин Кот».** В миру – Сергей Сиганов. Типичный матрос-анархист, выпивоха, душа компании, хороший боец-рукопашник, бабник и бузотёр. На начало игры имеет проблемы с потенцией.  
**Происхождение:** Интеллигент  
**Движение:** Чёрное  
**Образ:** Боец  
**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d8, выносливость d6; харизма 0, шаг 6, защита 6, стойкость 6.  
**Навыки:** реальное образование d6; судовождение d6; стрельба d8; внимание d4; убеждение d6; запугивание d6; уличное чутьё d6; драка d8;  
**Изъяны:** дурной характер (мелкий) мстительность (мелкий), причуда (мелкий).  
**Черты:** бдительность; командный голос; контратака; тяжёлая рука; дьявольское везение (Уловка).  
**Снаряжение:** сабля (сила +d6), граната 2 шт. (3d6-2, 5/10/20, СШ), амулет (серебряная броши в виде черепа), наган офицерский (2d6+1, полуавтомат.).

♦ **Рикке М্�ялаттвайен, комиссар.** Лидер краснофиннов, выживших после маннергеймовской мясорубки. Люто, бешено ненавидит Белых, на что вполне имеет причины...  
**Происхождение:** Интеллигент  
**Движение:** Красное  
**Образ:** Воитель  
**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6 харизма 0, шаг 6, защита 6, стойкость 6.;  
**Навыки:** Внимание d4, Военное дело d6, Драка d8, Запугивание d6+2, Ремонт d6, Стрельба d6, Убеждение d6, Уличное чутьё d6;  
**Изъяны:** мстительность (мелкий) не от мира сего (мелкий), фома неверующий (мелкий).

**Черты:** держать строй!; железная воля; командный голос; кто был ничем, тот станет всем! (лозунг), ни шагу назад! (лозунг); сила личности; энергия масс (лозунг); смелость.

**Снаряжение:** сабля (сила +d6), граната 2 шт. (3d6-2, 5/10/20, СШ), огнемёт (КШ 2d10, игнорирует броню; Ужас), спецмандат.

◆ **Лена Феррари, комиссар РССР.** Поэтесса, революционерка, воительница. В 1920-м воевала в составе 12-й армии РККА на Украине, в одном из боёв её отряд попал в засаду махновских волкодлаков. Выжила лишь Лена, при этом лишилась правого глаза и левой руки. В Москве ей установили привои (утраченную руку, глаз и добавили дополнительную пару рук) и изменили нервную систему, ускорив реакцию и рефлексы.

**Происхождение:** Пролетарий

**Движение:** Красное

**Образ:** Воитель

**Характеристики:** ловкость d12, смекалка d8, характер d8, сила d10, выносливость d8 харизма -2, шаг 8, защита 8, стойкость 6.;

**Навыки:** внимание d8, мистический дар (*Новая Наука*) d8; реальное образование d6, драка d12, запугивание d8+2, расследование d8, ремонт d6, стрельба d8, выживание d8, уличное чутьё d6;

**Изъяны:** уродство (4 руки + искусственный глаз, крупный); гематомания (крупный, кровь требуется для функционирования привоев), причуда (ненавидит Зелёных, крупный).

**Черты:** держать строй!; железная воля; командный голос; диалектическое единство (лозунг), смело, товарищи, в ногу! (лозунг); вставай, проклятым заклеймённый! (лозунг); энергия масс (лозунг); смелость; амбидекстер; атака с двух рук; круговой удар+; блок+; контратака+; упреждающий удар+

**Новая Наука:** ПС:20; Силы: Проворство (привой «Кузнец Революции»); Ночное зрение (привой «Марсово Око»); Увидеть/Скрыть сверхъестественное (привой «Марсово Око»); Дар воина (модифицированная нервная система).

**Снаряжение:** спецмандат; флюкуаторный клинок (сила+d10, ББ4, действует в т.ч. на всю нечисть) – 4 шт.; малая капсула рубедина – 2 шт.

◆ **Иван Гаврилов, комиссар РССР.** Здоровый, коротко стриженный дядя с бородкой а-ля Свердлов, кожаной куртке, усиленной накладками и кожаной же комиссарской кепке. Прямолинеен, малообразован, требователен, упрям.

**Происхождение:** Пролетарий

**Движение:** Красное

**Образ:** Лидер

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d8; харизма: 0; шаг: 5; защита: 4; стойкость: 6

**Навыки:** внимание d6+2, военное дело d4, драка d6, запугивание d6+3, реальное образование d6, провокация d6+2, расследование d8, стрельба d6, уличное чутьё d6.

**Изъяны:** городской житель (мелкий); дурной характер (крупный);

**Черты:** железная воля, командный голос; мы-команда!; хладнокровие, бдительность; энергия масс (лозунг); ни шагу назад! (лозунг); смерть паразитам трудащихся масс! (лозунг).

**Снаряжение:** маузер (2d8, 15/30/60, Обойма 10, ББ2, Запугивание +1).

◆ **Надин, оккультистка** Сидерического Синклита, прибывшая в регион для изучения магии Чёрных – и для нахождения способов противодействия онай. Умна, образована, симпатична, однако, как боец – никакая...

**Происхождение:** Дворянин

**Движение:** Белое

**Образ:** Маг

**Характеристики:** Ловкость d6; Смекалка d10; Характер d10; Сила d4; Выносливость d4; Харизма: 2; Шаг: 6; Защита: 4; Стойкость: 4

**Навыки:** Внимание d6; Классическое образование d10; Драка d4; Убеждение d6; Выживание d6; Расследование d8, Стрельба d4, Уличное чутьё d6; Мистический дар (оккультизм) d10.

**Изъяны:** Городской житель (мелкий); Слабак (мелкий);

**Черты:** Образованный; Высшее образование; Бдительность; Восстановление силы; Мистический дар; Лингвист; Привлекательность; Ангел-Хранитель (Молитва); Ангельская длань (Молитва); Ангельское пророчество (Молитва).

**Оккультизм:** ПС: 20; Силы: *Путы; Взрыв; Исцеление; Поддержка; Мaska; Сокрушение; Полиглот.*

**Снаряжение:** Ладанка, документы, косметичка, дневник с зашифрованными записями.

**♣ Осип, Волчий Пастырь, вурдалак.** Один из вожаков Волчьего Скита на территории Карелии, избранный своим логовом Варлов Лес. Дикий звероватый мужик, злобный и брутальный.

**Происхождение:** Крестьянин

**Движение:** Зеленое

**Образ:** Маг

**Характеристики:** ловкость d10; смекалка d8; характер d8; сила d12; выносливость d10; харизма: -2; шаг: 8; защита: 8; стойкость: 6

**Навыки:** внимание d8; драка d12; запугивание d8; выживание d10; лазание d6; маскировка d10; колдовство d8.

**Изъяны:** неграмотность (мелкий); невежда (мелкий); дурной характер (крупный); глад (группный)

**Черты:** бугай; контратака; всемером на одного; шестое чувство; нежить; оборотничество; когти вурдалака; отравленные когти; мистический дар (Колдовство); сила Земли-Матушки (наговор); железные кости (наговор); громовой удар (наговор)

**Колдовство:** ПС:25. Силы: Проворство; Усилить параметр; Ужас; Рассеивание; Исцеление.

**Снаряжение:** кистень (d8+d6, Игнорирует щит и укрытие); мешочки с травами (адамова голова, кочедыжник, нечуй-ветер, разрыв-трава); берестяные свитки (на глаголице).

**♠ Фриц Дезор, анархомистик.** Предводитель Чёрной контры, захватившей Выборгский замок. В подвалах замка выводит Душегубов, изучает артефакты Петрограда, готовит прорыв Хаоса на окрестных территориях...

**Происхождение:** Буржуй

**Движение:** Чёрное

**Образ:** Маг

**Характеристики:** ловкость d6; смекалка d10; характер d8; сила d6; выносливость d6; харизма: 0; шаг: 6; защита: 6; стойкость: 4

**Навыки:** классическое образование d10; внимание d8; запугивание d8; расследование d10, стрельба d6, лазание d6; уличное чутьё d8; мистический дар (Фарт).

**Изъяны:** дурной характер (крупный); причуда (мелкий)

**Черты:** образованный; высшее образование; бдительность; шестое чувство; дьявольское везение (уловка); врёшь, не возьмёшь! (уловка); умри ты сегодня, а я завтра (уловка); сам чёрт не брат (уловка); фарт: Невидимость d8; фарт: Взрыв d10; фарт: Проворство d8; фарт: Телепортация d10.

**Снаряжение:** ритуальный рунированный кинжал (сила+d6, магическое оружие); карта Петрограда; 1000 золотых; заряженный перстень Ордена (+1 к образованию (любому)), склянка лауданума.

**♠ Пётр Чистяков, Пламенник.** Посланец великого князя Георгия Михайловича, комендант Выборгского замка. Именно он терроризирует город и вызывает бесов.

**Происхождение:** Дворянин

**Движение:** Чёрное

**Образ:** Маг

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6; шаг: 6; харизма 0; защита: 6; стойкость: 7;

**Навыки:** драка d8, внимание d6, маскировка d4, стрельба d8, верховая езда d6, запугивание d6, фарт: Взрыв d8, фарт: Усилить параметр d6.

**Особенности:**

**Нежить:** +2 при попытке выйти из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона. Не подвержен действию болезней и ядов;

**Бессстрашный:** Иммунитет к страху и Запугиванию.

**Везение:** Пламенник получает дополнительную фишку.

**Умри ты сегодня, а я завтра!** (Уловка) Пламенник может потратить фишку, чтобы перенаправить попавший в него выстрел в персонажа, стоящего в пределах двух клеток от него. Это может быть как противник, так и союзник.

**Снаряжение:** наган (2d6+1), шашка (2d8).

## Приложение 2. Морские правила корабли красной земли

**Гребная подка.** Простейшее средство передвижения по водным просторам Красной Земли, как правило, сделана из дерева, хотя возможны варианты. Повсеместно распространена, даже в самой глухой деревне, расположенной на берегу мало-мальски обширного водоёма можно отыскать это плавсредство. Проста в ремонте, эксплуатации и транспортировке, не требует больших глубин, может использоваться для разных целей – от рыбной ловли до заброски диверсантов. Что, к сожалению, не компенсирует низкую скорость, плохую маневренность и отсутствие боевых качеств.

**Ускорение/Макс. скорость:** 1/2 (5 км/ч) + Сила/2;

**Стойкость:** 8 (2); **Экипаж:** 1+3; **Цена:** 10+**Масса:** 40 кг+

**Примечания:** Водный Движение только в спокойной воде.



**Паровой катер «Ямал».** Полноценное средство для передвижения по рекам, каналам и большим озёрам Красной Земли. Небольшие размеры не позволяют иметь большой запас хода, зато, благодаря установленной на борту паровой машине, передвижение против течения больших рек больше не является изнурительным трудом и позволяет не зависеть от попутного ветра.

**Ускорение/Макс. скорость:** 3/8 (15 км/ч.; 8 узлов); **Стойкость:** 10(3); **Экипаж:** 2+3;

**Цена:** 1000+ **Запас хода:** 200 км (108 морских миль).

**Примечания:** осадка 0.5 м. Водный. Движение только в спокойной воде.

**Парусно-паровая яхта.** Не столько плавсредство, сколько роскошь, судно представительского класса. Только очень богатые предприниматели, главы гособразований или именитые иностранцы могут позволить себе содержать такой кораблик...

**Ускорение/Макс. скорость:** 4/10 (30 км/ч.; 15 узлов); **Стойкость:** 13 (2); **Экипаж:** 8+ 20

**Цена:** 10000+

**Запас хода:** (на паровой тяге) 1000 км (540 морских миль);

**Примечания:** Осадка не менее 1,5 м. Водный.

**Сторожевой корабль «Коршун».** Российская империя была одним из первых государств, ещё до начала Великой войны заложивших постройку такого универсального класса судов, как сторожевой корабль. Многофункциональность сторожевиков (сопровождение конвоев, дозорная служба, уничтожение вражеских субмарин, установка минных заграждений, поддержка с моря) и невысокая, по сравнению с эсминцами, цена компенсируются слабой бронёй и не особо мощным калибром.

**Ускорение/Макс. скорость:** 4/10 (30 км/ч.; 15 узлов); **Стойкость:** 13 (5); **Экипаж:** 45; **Цена:** Военный

**Запас хода:** 1300 км (700 морских миль);

**Вооружение:** два орудия 102мм.; зенитный 40мм. автомат «Виккерс»; глубинные бомбы.

**Примечания:** Водный. Тяжёлая броня. Может нести до 20 морских мин.

**Субмарина «Касатка».** Великая война явила миру доселе невиданного хищника – подводную лодку. Сейчас, когда средства противолодочной обороны ещё только разрабатываются, субмарины ни что иное, как воплощённый кошмар для экипажей дредноутов и линкоров...

**Ускорение/Макс. скорость:** 3/9 (17 км/ч.; 9 узлов в надводном положении, в подводном оба параметра уменьшаются вдвое); **Стойкость:** 13 (5); **Экипаж:** 25; **Цена:** Военный

**Запас хода:** 1100 км (600 морских миль) в надводном, 130 км (70 морских миль) в подводном положении;

**Вооружение:** пушка 47мм.; 4 торпедных аппарата 457 мм (2 кормовых, 2 носовых).

**Примечания:** Водный. Тяжёлая броня. Максимальная глубина погружения – 100м. Может нести 8 дополнительных торпед.



**Эсминец «Новик».** Эсминец – самый ходовой корабль Великой войны, удачно сочетающий в себе скорость, огневую мощь и силу брони. А российские эсминцы класса «Новик» на начало войны были лучшими представителями своего класса в сравнении с их зарубежными аналогами. Турбинный двигатель «Новика» работает исключительно на жидкое топливо, за счёт чего скорость корабля достигает 37 узлов!

**Ускорение/Макс. скорость:** 5/16 (70 км/ч.; 37 узлов); **Стойкость:** 17 (7); **Экипаж:** 117; **Цена:** Военный

**Запас хода:** 3330 км (1800 морских миль);

**Вооружение:** 4 орудия 102мм.; зенитное орудие 76,2 мм; 4 двухтрубных торпедных аппарата 457 мм (2 носовых, 2 кормовых), глубинные бомбы.

**Примечания:** Водный. Тяжёлая броня. Может нести до 50 морских мин.

**Линкор «Кайзер».** Эта бронированная машина благодаря своей превосходящей огневой мощи может достойно противостоять как эскадре эсминцев, так и береговым батареям, а его мощную подводную броню пробьёт не всякая торпеда.

**Ускорение/Макс. скорость:** 4/12 (37 км/ч.; 20 узлов); **Стойкость:** 25 (10);

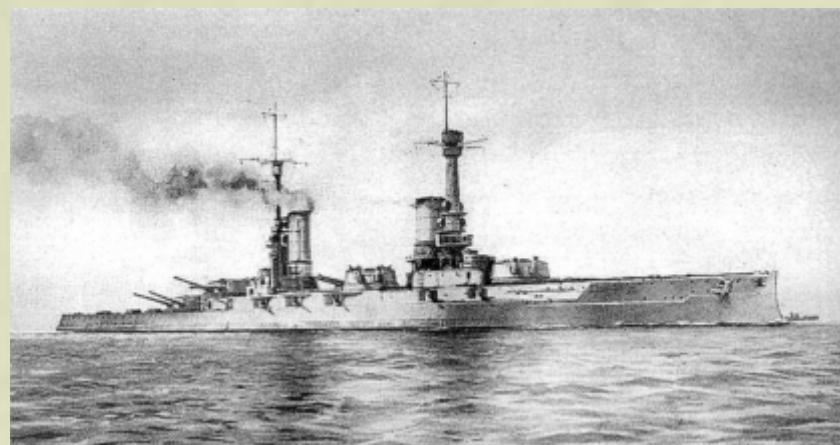
**Экипаж:** 1084

**Цена:** Военный

**Запас хода:** 15000 км (7900 морских миль);

**Вооружение:** 5\*2 башенных орудий 305мм.; 14 бортовых орудий 150 мм.; 8 зенитных орудий 88 мм.; 5 подводных торпедных аппаратов 500 мм.

**Примечания:** Водный. Тяжёлая броня.



## корабельная и береговая артиллерия, мины, торпеды.

### Скорострельная судовая пушка 47мм.

**Дальность:** 75/150/300;

**Повреждения:** 3d8 (фугас/бронебойный), ББ 4, МШ;

**Скорострельность:** 2

**Примечание:** Тяжёлое. Вращающаяся платформа, при выпадении 1 на основном кубике Стрельбы – выходит из строя. Устанавливается на субмаринах.

### Судовое орудие 102мм.

**Дальность:** 75/150/300

**Повреждения:** 4d10 (фугас/бронебойный) ББ 6, СШ; 3d8 (шрапнель) БШ;

**Скорострельность:** 1

**Примечание:** Тяжёлое. Вращающаяся платформа, расчёт – 4 человека, бронещит/спонсон (+4).

### Тяжёлое орудие главного калибра 305мм.

**Дальность:** 150/300/600мм.

**Повреждения:** 5d10 (фугас/бронебойный) ББ 45, БШ;

**Скорострельность:** 1

**Примечание:** Тяжёлое. Вращающаяся платформа, расчёт – 6 человек, башня (+6). Только навесное (стрельба не менее чем на 50).

### Морская гальваноударная мина образца 1908 г.

**Повреждения:** 4d6 (бронебойный) ББ 8, СШ;

**Примечание:** Стационарное. Водный. Для установки или траления необходим навык Военное дело d6 и выше.

### Парогазовая торпеда

**Дальность:** 50/100/200

**Повреждения:** 3d8 (бронебойный) ББ 8, МШ.

**Скорострельность:** 4

**Примечание:** Водный. Бронебойный.



## ШТОРМ

Одна из главных опасностей, подстерегающая моряков всех времён и народов в открытом море. Единственный способ избежать опасности – укрыться в защищённой гавани или же (в случае субмарин) – уйти под воду на глубину более 20 м. Для упрощения игры, рекомендуется определять штормовую силу броском кубика d4 со следующими значениями:

1. – Ураган! Огромные, до 20 м. волны, шквальный ветер более 33 м/с, исключительно плохая видимость. Большие корабли (эсминцы, линкоры, танкеры, океанские лайнеры) получают 2d6 повреждений за каждый час шторма, если не сумеют покинуть зону бури или укрыться в защищённой гавани. Малые и средние суда автоматически терпят кораблекрушение (см. «Дневник Авантуриста»).
2. – Сильный шторм. Высота волн до 7 ветров, сильный ветер, способный разрушить мачты и деревянные палубные надстройки. Большие корабли получают 1d6 повреждений за каждый час шторма, средние суда – 2d6 повреждений за каждый час, малые суда терпят крушение автоматически, средние парусные суда (н. рыбацкая шхуна, морская яхта) теряют управление (см. «Дневник Авантуриста»).
3. – Шквал. Трёхметровые волны, порывы ветра достигают 15 м/с. Опасен исключительно малым судам (1d6 повреждений за час шторма). Капитаны малых и средних парусных судов должны по окончании шторма осуществить проверку Судовождения, провал означает, что судно сбилось с курса (см. «Дневник Авантуриста»).
4. – Непогода. Дождь, волны достигают полутора метров, ветер дует бейдевинд. Малые суда получают 1d4 за всё время непогоды, их капитаны проводят проверку Судовождения, провал означает, что судно сбилось с курса.

### Модификаторы Судовождения для капитанов судов:

**d4:** малые суда, не требующие специального образования. Плот, гребная лодка.

**d6:** малые и средние суда, требующие определённых знаний основ навигации, технических знаний и командных навыков – паровой катер, парусная шаланда, яхта, буксир.

**d8:** средние суда того или иного назначения – сторожевики, траулеры, пассажирские пароходы.

**d10:** субмарины, большие гражданские корабли, эсминцы.

**d12:** линкоры, флагманы эскадр. Необходимо звание не ниже капитана первого ранга.

# бестиарий



## ♠ Бес

Инфернальная тварь, слабый мелкий Чёрный Дух. Бесы обладают мерзким чувством юмора, являются посланниками и слугами демонов, а иногда служат и людям, и Пламенникам...

**Образ:** Хитрец;

**Движение:** Чёрное;

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d6, характер d4, сила d4, выносливость d4; шаг: 8; защита: 5; стойкость: 4.

**Навыки:** драка d6, внимание d6, запугивание d4, маскировка d6, выслеживание d6; фарт: Стрела d6; фарт: Искусшение d6. фарт: Телепортация d4.

### Особенности:

**Дух:** Не получает дополнительного урона от прицельной атаки. Не получает штрафов за ранения. Не подвержен воздействию болезней и ядов.

**Мелкий:** Атакующие противники получают штраф -2 ко всем атакам.

**Невидимка:** За свободное действие нечисть может стать невидимой, но её смутные очертания просматриваются (проверка Внимания со штрафом -4, чтобы заметить). Она может затаиться и стать полностью невидимой, но для этого она не должна ни атаковать, ни двигаться. Как только она движется или действует, она становится полупрозрачной.

**Чуять живых:** Получает только половину штрафа (округляется вниз) за плохую видимость при атаке живых существ.

**Неуязвимость:** любое не магическое оружие не наносит бесам ранения, но может ввести в состояние шока. Исключение – освящённые клинки, оружие, зачарованное силой «Сокрушение» и изделия Новой Науки.

**Вцепиться в горло:** В случае подъема при атаке поражает наименее защищённую часть тела.

**Полёт:** Бес имеет чёрные кожистые крылья и может летать по воздуху с Шагом 6, вертикальная маневренность 3 (может взлетать вертикально вверх). Не может бежать.

**Иммунитет к огню:** Обычный и магический огонь не наносят урона бесу.

**Слабость:** Святые символы. Изгнать беса возможно молитвой, крестным знамением, демонстрацией нательного крестика, святой водой. Также можно изгнать беса из помещения, окуривая оное ладаном или сандалом.

**Вооружение:** когти (2d4)

## ♣ Волкодлак

Когда на небе появляется полная луна, больные ликантропией люди становятся рычащими чудовищами, желающими только убивать.

**Образ:** Боец;

**Движение:** Зелёное;

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d12+2, выносливость d10; шаг: 8; защита: 9; стойкость: 7.

**Навыки:** Лазанье d8, Драка d12+2, Запугивание d10, Внимание d12, Плавание d10, Маскировка d10, Выслеживание d10;

### Особенности:

**Нежить:** +2 при попытке выйти из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона.

**Инфекция:** каждый, когокусает оборотень, с вероятностью 25% становится оборотнем. Персонаж, сам того не желая, превращается в кровожадное чудовище каждое полнолуние.

**Когти:** Сила +d8.

**Вцепиться в горло:** В случае подъема при атаке поражает наименее защищённую часть тела.

**Неуязвимость:** любое оружие, которое сделано не из серебра, не наносит волкодлакам ранения, но может ввести в состояние шока. Исключение – магическое оружие и изделия Новой Науки.

**Слабость:** волкодлаки получают обычный урон от серебряного оружия.

**Ужас -2:** при одном взгляде на волкодлака у нормального человека стынет кровь в жилах.

**Ночное зрение:** волкодлаки получают только половину штрафа за плохое освещение.





**♣ Морской дракон.** Хтонический монстр глубин, бич кораблей и ужас мореходов, долгие века считавшийся лишь легендой, явил себя миру после Перелома. Морских драконов часто наблюдают в водах Балтики, и реже — в Северном Ледовитом океане. Несмотря на то, что излюбленной пищей морских драконов являются русалки, человечиной эти монстры полакомятся с не меньшим удовольствием...

**Образ:** Боец;

**Движение:** неизвестно;

**Характеристики:** ловкость  $d12$ , смекалка  $d4$ , характер  $d8$ , сила  $d12$ , выносливость  $d10$ ; шаг: 4; защита: 9; стойкость: 9;

**Навыки:** драка  $d10$ , внимание  $d10$ , плавание  $d10$ ;

**Особенности:**

**Медлительный:** Игровая кость, соответствующая бегу,  $d4$ .

**Крупный:** Атакующие противники получают +4 ко всем атакам.

**Броня 4** (чешуя)

**Водный:** В воде Шаг 10.

**Размер +8:** драконы являются очень крупными существами. Их длина от носа до кончика хвоста превышает 12 метров, а вес — 15 тонн.

**Ужас -2:** каждый, кто впервые видит дракона, должен осуществить проверку страха со штрафом -2.

**Вооружение: Зубы** (Сила+ $d8$ )

**♠ Драуг.** Мореход, когда-то погибший в плавании и ставший нежитью. Будучи непогребённым, ненавидит живых и стремится их уничтожать.

**Образ:** Боец;

**Движение:** Чёрное;

**Характеристики:** ловкость  $d4$ , смекалка  $d4$ , характер  $d6$ , сила  $d6$ , выносливость  $d6$ ; шаг: 4; защита: 5; стойкость: 7;

**Навыки:** драка  $d6$ , внимание  $d6$ , запугивание  $d6$ ;

**Особенности:**

**Нежить:** +2 при попытке выйти из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона.

**Бессстрашный:** иммунитет к страху и запугиванию.

**Рукопашный бой:** Драуги сражаются только врукопашную.

**Чувство живых:** нет штрафа за плохую видимость при атаке живых существ.

**Вооружение:** топор/дубина/молот/тесак (Сила+ $d6$ )

**♣ Русалка.** Эти морские жительницы до Перелома считались лишь героями сказок и морских баек. Перелом заставил многих скептиков пересмотреть своё отношение к этим существам.

**Образ:** Хитрец;

**Движение:** Зелёное;

**Характеристики:** ловкость  $d6$ , смекалка  $d6$ , характер  $d6$ , сила  $d4$ , выносливость  $d4$ ; харизма 2; шаг: 4; защита: 4; стойкость: 4;

**Навыки:** драка  $d4$ , внимание  $d6$ , убеждение  $d6$ ; провокация  $d6$ ; выживание  $d6$ ; плавание  $d10$ .

**Особенности:**

**Привлекательность.** Русалки как правило очень красивы (Харизма 2);

**Шестое чувство:** Русалка осуществляет проверку Внимания со штрафом -2 за мгновенье до того, как её успеют застать врасплох. При успехе в первом раунде сражения русалка уже наготове.

**Кукла:** с помощью своих песен русалка подчиняет волю слушателей, делая их своими марионетками, послушными её воле. Когда русалка начинает петь, игроки должны провести проверку Характера. Провал означает подчинение русалке на 2 раунда.

**Водный:** В воде Шаг 8

**Вооружение:** нож из раковины (Сила + $d4$ ).



**♦ Душегуб.** Ужасное подобие человека. Одежда его рваная, поза движения неестественны, а выражение лица абсолютно безумное. Издали он похож на наркомана или душевнобольного, вблизи – на одержимого бесами. Им движет лишь желание мучить, калечить и убивать.

**Образ:** Боец;

**Движение:** Чёрное;

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6; шаг: 6; защита: 5; Стойкость: 7;

**Навыки:** драка d6, внимание d4, запугивание d6,

**Особенности:**

**Нежить:** Не получает дополнительного урона от прицельной атаки. Не получает штрафов за ранения. Не подвержен воздействию болезней и ядов.

**Бесстрашный:** Иммунитет к страху и запугиванию.

**Неожиданная прыть:** Если Душегуб действует по карте пиковой масти, бег становится для него свободным действием, и он получает черту **боевая ярость**+ до конца хода.

**Тепловидение:** Душегуб получает лишь половину штрафа (округляется вниз) за плохое освещение при атаке живых существ.

**Хождение по стенам:** Душегубы легко перемещаются по вертикальным или отвесным стенам, в т.ч. и бегом.

**Вооружение:** когти/зубы (сила +d6).

**♥ Титан (йотун).** Титаны, как и нефилимы – Духи Порядка, когда-то создавшие свою цивилизацию. По иерархии Белых Духов титаны занимают более низкую ступень, чем архонты, но это не делает их менее слабыми и менее опасными...

**Образ:** Боец;

**Движение:** Белое;

**Характеристики:** ловкость d10, смекалка d8, характер d10, сила d12, выносливость d10; шаг: 6; защита: 9; стойкость: 10;

**Навыки:** драка d10+2, внимание d8, запугивание d10, убеждение d10;

**Особенности:**

**Дух:** Не получает дополнительного урона от прицельной атаки. Не получает штрафов за ранения. Не подвержен воздействию болезней и ядов

**Бесплотный:** Йотун может становиться бесплотным по желанию, переход между состояниями — свободное действие. Он выглядит как полупрозрачная серебристая фигура, может проходить сквозь стены. В бесплотном состоянии ему не может повредить обычное оружие, но и сам он не может атаковать существ из плоти.



**Зов титана:** Один раз в 10 раундов титан может издать зов, заставляющий всех драугов и Воителей Прошлого в радиусе 10 километров немедленно направиться к нему, двигаясь с максимально возможной скоростью. Они чувствуют направление подсознательно

**Лидерство:** Союзники в радиусе 10 клеток получают +1 к проверкам Характера при попытках оправиться от шока, +1 к Стойкости, +1 к проверкам урона при использовании навыка Драки.

**Контратака:** Один раз за раунд титан, не находящийся в шоке, может предпринять одну свободную атаку со штрафом -2, используя навык Драка, против ближайшего противника, неудачно атакованного.

**Рукопашный бой:** Йотуны сражаются только врукопашную

**Вооружение:** двуручный меч (Сила+d10, ББ2).

**♦ Фенрир.** Хтонический монстр, явившийся из тьмы веков. Перелом пробудил его от тысячелетнего сна, и теперь он готов к тому, чтобы устроить Рагнарёк. В облике гигантского волка он, согласно пророчеству, пожрёт этот мир...



**Образ:** Боец

**Движение:** Чёрное

**Характеристики:** ловкость d12, смекалка d10, характер d10, сила d12, выносливость d10; шаг: 6; защита: 9; стойкость: 15

**Навыки:** драка d10, внимание d10, запугивание d10, лазание d10, выживание d10, фарт: Разрушительное поле d8, фарт: Проворство d8, фарт: Телепортация d8;

## **Особенности:**

**Дух:** Не получает дополнительного урона от прицельной атаки. Не получает штрафов за ранения. Не подвержен воздействию болезней и ядов.

**Бесстрашный:** Иммунитет к страху и запугиванию.

**Сверхъестественная броня 6:** Фенрира защищает магическая броня, которую очень непросто пробить. Бронебойное оружие не позволяет снизить значение брони.

**Ужас -4:** Людям Фенрир внушает безотчётный ужас. Персонажи, смотрящие на него, должны осуществить проверку Страха со штрафом -4.

**Вооружение:** когти/зубы (d12+d6)

## **Артефакты Петрограда:**

(доступные в настоящей кампании, полный список – см. 2 часть, стр. 67)

**«Белый уголь».** Сверхмощное топливо мистического характера. 1 кг. «белого угля» заменяет 2 литра «красного керосина», в остальном – обладает теми же свойствами.

**Доступность:** Доступный. **Цена:** за кг: 250+



**Коса Пастыря.** Из отрубленной конечности Костяного Пастыря можно выточить нож. При низком уроне (сила+d4) это оружие считается магическим, и может наносить урон существам, имеющим неуязвимость для обычного оружия.

**Доступность:** Доступный. **Цена:** 150+

**Пинус мамонтёнка.** Артефакт здоровья. Полностью исцеляет носителю все болезни и изъяны, связанные с половой сферой – от импотенции до сифилиса. Будучи измельчённым на кусочки (от 2 до 10 грамм весом) не теряет своих свойств, каждый съеденный кусочек действует аналогично полному артефакту на всё время жизни съевшего оный персонажа.

**Доступность:** Уникальный. **Цена:** 2000+

**Бивень мастодонта.** Мощный артефакт, будучи установленным на боевой технике удваивает наносимый орудием урон. Для получения артефакта необходимо уничтожить носителя – оживший скелет мастодонта.

**Доступность:** Уникальный. **Цена:** 25 000+



**Амулет грифона.** Круглый серебряный медальон. Будучи активирован посредством трения 1 раз/сутки на 5 мин. вызывает Белого эйдолона ярости, полностью подчиняющегося владельцу. Активация возможна либо представителем Белого движения любого ранга, либо представителями Красного и Зеленого движения рангом не ниже «героя» и имеющими мистический дар.

**Доступность:** Редкий. **Цена:** 7000+

**Универсальный патрон.** Патрон на 7,62, пуля которого мгновенно убивает жертву невзирая на зону попадания. Любое, самое лёгкое ранение, нанесённое этим патроном, является смертельным, как для людей, так и для нежити (исключение – Духи высших рангов (архонты, демоны, технобионты – на них патрон совсем не действует). Покупается у Мешочников за годы жизни (1 патрон = 1 год жизни), либо за выполнение выдаваемого Мешочником задания)

**Доступность:** Доступный. **Цена:** 250+ за 1 патрон.



**Часы Потерянного Времени.** С виду – простые латунные карманные часы, только не требующие завода, не прекращающие идти. Однако если остановить эти часы за пределами петроградской Зоны Отчуждения – происходит полная остановка Времени для всех, кроме носителя часов. Эффект длится бч.бм.бс., после чего часы теряют своё уникальное свойство, становясь обычными карманными часами, требующими завода и прочего стандартного ухода. Артефакт одноразовый, перезарядка невозможна. Остановка времени не действует на Духов высших рангов (демоны, архонты, технобионты).

**Доступность:** Редкий. **Цена:** 10 000+

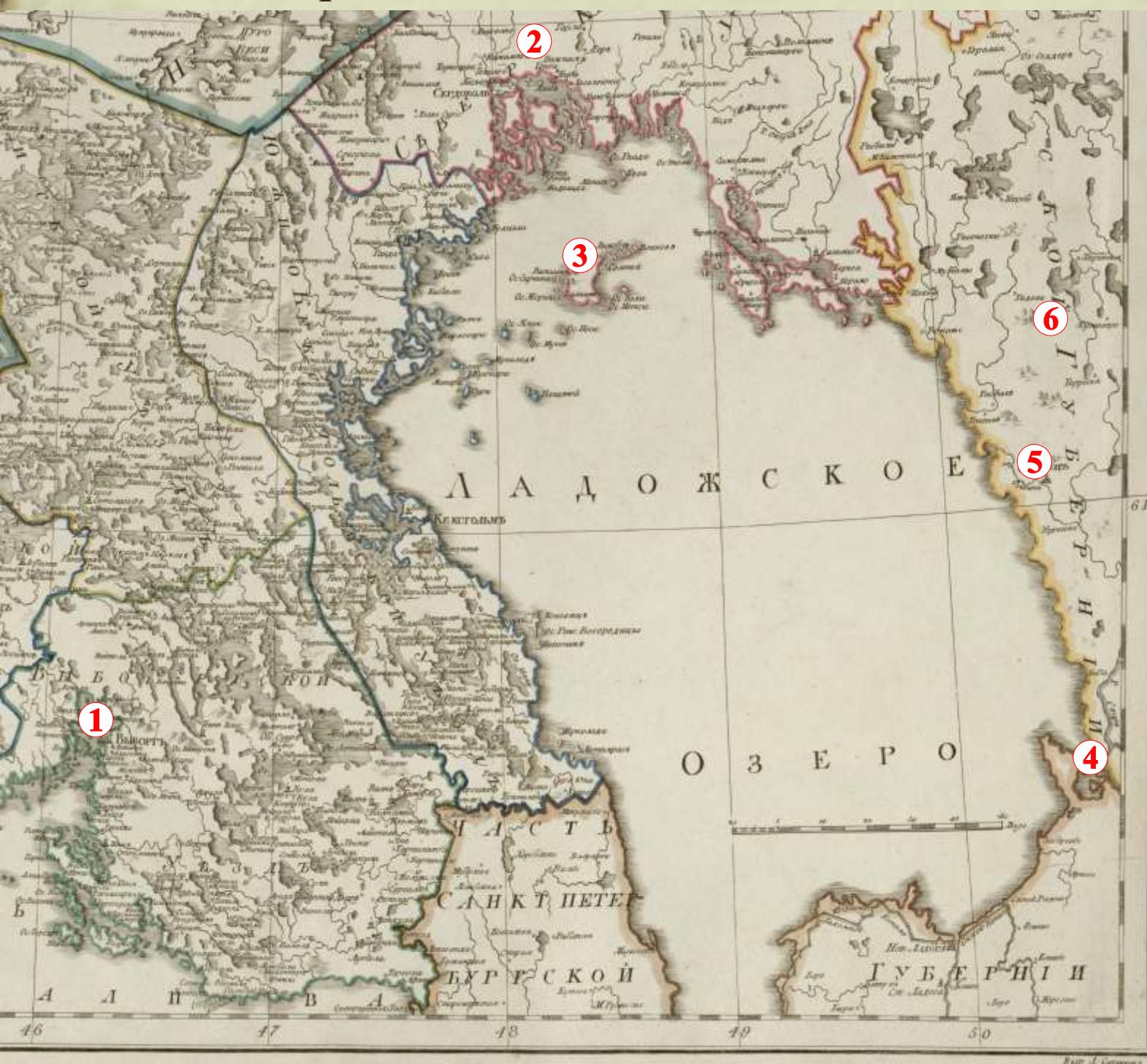
# Английская карта Балтийского моря начала XX века



Цифрами на карте обозначены важные игровые локации.

- ① г. Кронштадт
- ② г. Выборг
- ③ г. Котка
- ④ г. Мемель
- ⑤ г. Рига
- ⑥ о-в Оденсхольм
- ⑦ о-в Свартбадан
- ⑧ о-в Сааремаа

# Карта Ладоги начала XX века



Цифрами на карте обозначены важные игровые локации.

- ① г. Выборг
- ② г. Сортавала
- ③ Валаамский монастырь
- ④ устье р. Свири
- ⑤ крепость Олонец
- ⑥ Варлов лес