



ПИРАТЫ БАЛТИЙСКОГО МОРЯ



творческая группа
ДРУГАЯ
ВОЙНА

ЧАСТЬ 2

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 2]

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.

Для оформления обложки взят фрагмент картины Евгения Пономарева «Последние мгновение». В издании так же использованы картины А. Ромасюкова, Б. М. Кустодиева, Г. Леонтьевой, В. Лебедева, 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 переосмысления 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 кадавыры Петрограда).

Содержание

Вступление	2
Пролог. Таверны и троглодиты	3
Глава 1. Жизнь во М.Р.А.К.е	5
Глава 2. Контрабанда мечты	8
Глава 3. Выборг	10
Глава 4. Немецкий вальс	15
Глава 5. Саботаж	16
Глава 6. Карельская жуть	19
Глава 7. Красная угроза	23
Развилка 1. Княжий меч	24
Развилка 2. Белый удар	29
Глава 8. Петербургские тайны	30
Глава 9. Договор с богом	33
Глава 10. Долгая дорога домой	36
Побочная кампания «Гаджет»	39
Побочная кампания «Чёрная Пальмира»	47
Зарисовки (сборник)	56
Приложение №1. Карты	61
Приложение №2. Артефакты, аномалии и кадавры Петрограда .	66
«Дикие карты» (мастерские персонажи)	84



**Я.А. Слащёв-Крымский
Белый генерал**

«В бою держитесь твёрдо своего принятого решения – пусть оно будет хуже другого, но настойчиво проведённое в жизнь, оно даст победу, колебания же приведут к поражению.»

Вступление:

Великая Война продолжается и ныне. Кайзеровский Флот Открытого Моря после победы в Ютландской битве превратился в самую грозную силу на Северном театре военных действий. Страны Антанты терпят поражение за поражением, и требуют помощи от своих союзников – Государства Российского и прочих Белых гособразований.

К несчастью для Антанты единственный полномасштабный флот Белых, принадлежащий Новороссии, заперт турецкими проливами в Чёрном море и непрерывно задействован как в борьбе с турецким флотом, так и с немецкими рейдерами, перебросить его на Балтику просто нет возможности.

Особым Совещанием Вооружённых Сил Юга России в этих условиях было принято беспрецедентное решение – направить в идейно чуждую, но обладающую собственным боеспособным Чёрным Флотом Республику М.Р.А.К. диверсионно-провокационную группу. Цель группы – организовать работу Белого подполья, поставлять Новгородскому государству и иным союзникам сведения о деятельности Вольных Советов, спровоцировать Чёрный Флот на боевые действия против Германии, по возможности – нанести максимальный урон престижу Флота Открытого Моря и лишить немцев хотя бы одного дредноута, а лучше – линкора или авианосного цеппелина. Побочное задание – получить хоть сколько-нибудь достоверные сведения о творящемся в Петрограде.

Поскольку первая попытка заброса опытных оперативных работников обернулась провалом, Особое Совещание высылает в Кронштадт группу из слабообученных новичков, не обладающих должной Силой Духа, что должно затруднить их обнаружение. Кроме того, в случае раскрытия ими будет не жаль пожертвовать. Никаких особых тайн и секретов группа не знает, «в поле» работает впервые, артефактов и реликвий Белого Движения при себе не имеет.

Членам партии, обладающим Мистическим даром настоятельно рекомендуется не использовать магию на территории Кронштадта во избежание обнаружения. Также всем участникам не рекомендуется использовать на территории Республики М.Р.А.К. Белые сверхспособности – по тем же самым причинам...

В итоге с территории проантантовской Эстонской Народной Республики под покровом ночи, дождавшись подходящей погоды, на «рыбацкой» парусной таранте, воспользовавшись туманом и ослабленной бдительностью часовых Демидовской батареи, не заметивших крохотное судёнышко, на юго-западном берегу острова Котлин происходит высадка «группы внедрения»...



Пролог. Таверны и троглодиты

Героям предстоит зайти в Кронштадт с юго-запада и добраться до Рыбных рядов Купеческой Гавани. Там находится кабак «Экспроприатор» (дореволюционное название – «Царь-Рыба») – одно из излюбленных мест досуга нижних чинов флота М.Р.А.К. В этом кабаке обычно отираются матросы с маломерных судов вспомогательного типа (катера, буксиры, плавбазы, десантные боты), «пискари», как их презрительно называют матросы костяка флота М.Р.А.К – субмарин, крейсеров, эсминцев. Приключение начинается ночью. Герои отоспались на борту таранты, но голодны и мёрзнут в холодном тумане.

Вариантов пути в Кронштадт в обход Демидовской батареи два – по шоссе и через заболоченные холмы



и перелески. Если партия идёт по шоссе, - нужно как минимум дважды за время пути сделать бросок d4 – по шоссе периодически ездит патрульный броневик, четвёрка означает как раз его наличие (Маскировка против Внимания Чёрного гвардейца. В случае обнаружения героев, по ним тут же открывается пулемётный огонь. Экипаж броневика – 3 человека - опытные закалённые бойцы, вступать в бой с ними крайне нежелательно. В случае вступления в бой со стрелками и победы над ними, водитель на всех парах мчит в Кронштадт, проникновение героев в город будет затруднено.

В дикой местности в районе стоящей на холме заброшенной

мельницы на героев нападут три упыря. Можно вступить с ними в бой, демонстрация отрубленных шевелящихся пальцев упырей придаст партии дополнительное уважение среди моряков Кронштадта.

Если герои решат исследовать мельницу, то там они обнаружат призрак бывшего мельника, убитого ещё летом 17-го года. Происходит диалог, по итогам которого герои либо сражаются с ним, либо берут задание – отыскать его пропавшую единственную дочь Люду Чернову (отыщется в команде эсминца «Возлюбленная Матушка», для недоброжелателей – «Йобаная Мать»). В благодарность за помощь, призрак откроет героям тайник с 10 золотыми рублями, иконкой Богородицы в серебряном окладе (необходимо передать Люде при встрече) и, счастливый, упокоится.

Добравшись до Кронштадта, герои опрашивают редких случайных прохожих на предмет дороги к Рыбным рядам. Встречая каждого прохожего, необходимо делать бросок d6 на события.

результаты броска на событие:

1. – прохожий оказывается Душегубом и набрасывается на партию;
2. – прохожий - сбрендивший наркоман, набрасывается на партию с ножом;
- 3-4 – прохожий не знает дороги либо убегает;
5. – прохожий указывает вам путь;
6. – прохожий сам идет туда, благожелательно настроен к партии, может рассказать про город. Без приключений добираетесь до «Экспроприатора».

В таверне играет патефон, горит тусклая лампочка, народу немного, есть свободные столики.

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

- Официантка Юля. Племянница бармена, толстая скандальная особа, слегка «под кайфом». Бисексуалка. Дура. За небольшую денежку может рассказать, что пересекалась с Людой пару раз, что та жива и где-то в Кронштадте, но где – она не знает. 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?», проверка Убеждения против Характера Дениса), но при демонстрации пальцев упырей – меняет своё отношение к героям. Денис – член отряда «питерских скаутов», 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 приключение «Чёрная Пальмира».

- 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.

- Дурень. Боцманмат патрульного катера «Сукин кот». Лихой красавец-блондин в тельняшке и клёшах. 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.

- Пётр, контрабандист. Тот самый «потенциальный работодатель», о котором говорил бармен. Готов предложить партии «работу с риском». Если партия согласится – запускается приключение «Гаджет».

У бармена или у Юли можно узнать, где можно переночевать. Здесь неподалёку есть флотское общежитие «Тихая Гавань», где можно на ночь снять комнату или койку – зависит от финансовых возможностей. Туда и идём. На завтра и начинается приключение...



Б.М. Кустодиев «Матрос и милая»

Глава 1. Жизнь во М.Р.А.К.е

Итак, первый день во враждебном гособразовании. По городу периодически ходят патрули Чёрной Гвардии. При встрече с патрулём – бросок d4, четвёрка – проходят мимо, остальные значения – заводят разъяснительную беседу (проверка Маскировки или Убеждения). Ряд территорий Кронштадта – огорожен и тщательно охраняется, доступ посторонним туда закрыт. Это территории Газового и Морского заводов, казармы, Новопутиловский завод, водокачка, склады ПродРезервСнаба, Военная Гавань и Военно-Морской штаб. Бросается в глаза, что на улицах нет детей.



При попытке поговорить с местными (те предпочитают передвигаться небольшими группками) – бросок кубика на событие.

От обывателей Кронштадта (используя Убеждение/ Провокацию/ Запугивание, а также угощая оных выпивкой) при успехе партия может узнать следующее:

- все местные дети обитают в специнтернате (перекрёсток Александровской и Кронштадтской) на северо-западе города. Вольные Советы заботятся о будущем Республики – а дети – лакомый кусок и для извращенцев, и для анархомистиков (*при подъёме – что эта мера недостаточна – изуродованные детские трупы порой находят за городом или в море...*).

- некоторые места города не рекомендованы для посещения мужчинам – например северная часть окрестностей Обводного канала, от бывшей городской Думы до Гостиного Двора – там обитают дамы с суфражистских кораблей – эсминца «Возлюбленная Матушка», субмарины «Ночная Охотница», сторожевиков «Роза Люксембург» и «Маргарета Зелле». Не рекомендуется к посещению находящееся близ Гостинки кафе «Солидарность» (*при подъёме – что был ещё дредноут «Опиумная Роза», но что-то с ней случилось, и теперь оно судно – корабль-призрак*).

- Военная Гавань служит базой для т.н. «действующих отрядов» Чёрного Флота. Там базируются эсминцы, линкоры и субмарины республики, посторонним проникнуть туда попросту невозможно. Последствия всегда фатальны (*при подъёме – что туда год назад пытались проникнуть шпионы Белых – все они были разоблачены и казнены*).

- здание бывшего Морского Манежа – резиденция Красных из РСФСР. Среди Красных, помимо обычных людей, есть также и некробионты, и флюктантропы. И просто изменённые люди (*при подъёме расскажет про комиссара Лену Феррари – четырёхрукую женщину с искусственным глазом, неофициального лидера Красной делегации*).

- Купеческая Гавань – место базирования вспомогательных судов – буксиров, плавбаз, пожарных и десантных ботов и прочей мелочи. Про буксир «Проворный» - на Чёрном флоте его экипаж ходит в положении шутов (*при подъёме расскажут про торпедный катер «Сукин Кот» - про Кайля, капитана этого судна, про то, что этот корабль быстр и в меру удачлив, и что после крайнего рейда капитану требуется какая-то помощь, какая – не знают, но предлагают встретиться с ним лично и поговорить*).

результаты броска на событие:

1. – герои нарвались на Душегубов (по одному на члена партии);
2. – трое бандитов с ножами (один с нага-ном), желающие ограбить партию;
3. – Чёрные Гвардейцы, допрос насчёт любопытства партии (проверка Маскировки/Убеждения);
- 4-5. – обычные граждане, которые могут поделиться информацией;
6. – белогвардеец, см. стр. 6.

Если при общении с местными **выпала шестёрка** – собеседник окажется замаскированным белогвардейцем (*при втором подъёме – Белым мистиком*) и расскажет, что он – последний из предыдущей разведывательно-диверсионной партии, остальные – разоблачены и уничтожены. О причинах разоблачения он не знает, но догадывается, что это как-то связано с активацией Белых магических Сил и/или сверхспособностей (Молитв). Предупреждает партию о том, чтобы её члены не пользовались ничем подобным в пределах Кронштадта. В остальном – постарается помочь. Настоятельно рекомендует внедриться на один из вспомогательных кораблей Чёрного Флота – это обеспечит должную конспирацию, поможет наработать определённую репутацию в городе и создаст базис для создания устойчивого Белого подполья. Рекомендует отправиться на «Сукин Кот» и поговорить с Кайлем. Оставляет свою визитку для связи и уходит...

Количество попыток разговора – по 3 попытки на каждого члена партии. В начале каждой попытки и происходит бросок кубика. После того, как все они исчерпаны, любая попытка разговора привлекает Чёрных Гвардейцев, и те тащат партию к Красным – для телепатической проверки, ибо навязчивое любопытство героев крайне подозрительно.

По возвращении в Купеческую Гавань – происходит нападение трёх Душегубов под командованием беса. После победы над тварями на шум прибегают Чёрные гвардейцы, последует допрос. Тела Душегубов отправят на обследование – а вот партии придётся объяснять, что они тут ни при чём (Убеждение/Провокация).

«Сукин Кот». Базируется там же, в Купеческой Гавани. Это торпедный катер, хоть и слабобронированный, но с отличными ходовыми и боевыми характеристиками (для своего класса, разумеется) – водомётная турбина, гидравлическое усиление руля, четыре торпедных аппарата, две пулеметных и одна зенитная установка... Опершись на фальшборт, на палубе покуривает трубочку патлатый блондин в кожаной жилетке и почему-то в треуголке. Это – Кайль, капитан «Сукиного Кота». Происходит диалог, в ходе которого Кайль признаётся, что да, ему нужна кое-какая помощь. Его боцман по кличке Дурень где-то продолбал устройство Новой Науки – портативный коммуникатор. И не признаётся, где именно, говорит, что не помнит.

Дурня следует искать в «Экспроприаторе», где тот отчаянно кадрит Люсьену. При расспросах насчет передатчика он начнёт агрессивно отпираться, следует либо набить ему морду (используя Драку), но тогда у партии будет недостаток «Враг» (малый), либо уговорить всё рассказать (Убеждение/Запугивание/Провокация). При успехе Дурень расскажет, что этот самый передатчик он обменял на... половой орган мамонтёнка, дабы излечиться от импотенции, вызванной ударом по тестикулам, полученным при крайне мутных обстоятельствах. Пинус он обменял у Дениса, который сидит там же, в «Экспроприаторе», и при успехе Убеждения/Запугивания расскажет, что передатчик он отдал Красному скауту Артёму, чей отряд занимает покинутый дворец Меншикова в Петрограде. Что за 20 золотых (при успехе Убеждения/Запугивания/Провокации – бесплатно, но ждать не будет, сбежит, как только партия исчезнет из его поля видимости) он может доставить партию в Петроград. Заброс запланирован завтра утром....



ПОРТАТИВНЫЙ РАДИОПЕРЕДАТЧИК

Этот передатчик – идеальное средство коммуникаций боевых групп Красных. То, что он работает на ультракоротких волнах делает невозможным прослушку переговоров радиоразведкой контрреволюционеров.



Высадка происходит в районе Большого Проспекта Васильевского Острова. Перед забросом - бросок на d4 удачу, четвёрка - наличие в устье Большой Невы «Авроры». Если ботик скаутов уйдёт от залпов крейсера-призрака, высадка пройдёт в районе Морской набережной.

У берега ковша Галерного Фарватера - полузатоленный сухогруз (пять скелетов-матросов, утопец, аномалия «Щекотун». В кочегарке - пять килограммов «белого угля». По Большому Проспекту Васильевского Острова партия добирается до Университетской набережной.

Препятствия:

- Упыри (3 твари.), Костяной Пастырь, десять скелетов (*Храм иконы Божьей Матери Милующей, в храме можно добыть ценностей (потир, кадило, оклады с икон, парча) на сумму 1000 золотых*);
- аномалия «Прыг-скок» (между Канареечной и Детской, перекресток с 21 линией Васильевского Острова);
- Городовые (один – перекресток с 14 линией, двое – 9 линия Васильевского Острова);
- Хищные помидоры – 2 кг., продуктовая лавка между 10 и 9 линиями Васильевского Острова (можно разжиться консервами на два-три дня);
- аномалия «Щекотун» (перекрёсток с Кадетской линией).

Выход на Университетскую набережную – бросок d4, четвёрка - наличие в реке «Авроры». Идём к дворцу.

Он занят Красными, что символизируют красные флаги и надписи на стене «Пролетарии всех стран – соединяйтесь!» Из окон целятся 2 «Льюиса», 8 «мошинок», огнемёт и три гранатомётчика не считая вожака Красных - Артёма с 2-мя маузерами. Это достаточно суровый стимул для мирных переговоров. Происходит диалог.

Артём готов отдать передатчик за Амулет Грифона, из, собственно, «башни грифонов». Скауты будут ждать во дворце. Стража Башни – Городовые (снаружи, трое), аномалия «Щекотун» (внутри), пять кислотных слизней (подвал). Амулет обнаружится в подвале, в сломанном сейфе. За оный Артём отдаёт коммуникатор. Можно возвращаться в Кронштадт.

Если отдать коммуникатор Кайлю, тот поблагодарит героев, заверит в своих благих намерениях, предложит отправиться в «Экспроприатор» и там отпраздновать возвращение передатчика. Там, во время пьянки, Кайль и сделает одно интересное предложение...

Глава 2. Контрабанда мечты

Кайль расскажет про контрабандистов – о том, что есть в городе лихие люди, что сбавляют фрицам, да и не только им, изделия Новой Науки, артефакты, добытые в Петрограде, и всякие прочие редкие и дорогие вещи. Что если отыскать их притон и как следует том пошуровать – можно обрести много интересного. А главное – Вольные Советы уж точно не будут против – гадов, толкающих врагам Республики ценные товары, ловить и уничтожать категорически необходимо.

Кайль готов дать наводку на потенциальных «клиентов» - но за определённую долю. Ему нужны флуктуаторы, причём заряженные, действующие. Как минимум один, а в идеале – три. За три флуктуатора Кайль обязуется снабжать партию новыми сведениями о контрабандистах и их схронах. Предупреждает о мафиозном клане Лютого – тот, по слухам, сам охотится за изделиями Новой Науки и артефактами Петрограда.

По данным Кайля, одно из таких мест находится в заброшенной Троицкой церкви. Церковь находится в лесу на северо-западе острова, в часе ходьбы от Чухонской слободы на северо-запад. До неё можно добраться как через немецкое кладбище, так и через Чухонскую слободу. Сам Кайль как и его команда, не будут принимать участие в этой эпопее, т.к. уходят в рейд, но по возвращении будут ждать результатов (если в течение трёх дней партия не наведается в заброшенную церковь – артефакты отправятся в Германию, миссия будет провалена).

Варианта пути три – мимо старого немецкого кладбища, по Чухонской Слободе, и в дальний обход через лес. Если идти мимо немецкого кладбища – нападут упыри (по 2 на каждого члена партии), если по Чухонской слободе – на выходе на героев наедут четверо бандитов-финнов, вооруженных наганами и финками. В лесу можно наткнуться на лагерь цыган. Их пятеро (двое с револьверами, один с топором, один с пятью метательными ножами, последний – с гранатой в руке и саблей на поясе), увидев партию (проверка Маскировки против Внимательности цыган: $d6+1$) – нападают.

В лесу церковь можно отыскать используя Выживание/Расследование/Внимание. Все двери церкви заперты изнутри, внутри находятся пятеро вооружённых «мосинками» контрабандистов плюс главарь с флуктуатором (в инвентаре главаря также есть запасной магазин к нему). Уничтожаем всех (идеально – гранатой в окно, если оных нет – успех Провокации вынудит бандитов открыть двери – уже хотя бы для того, чтоб пострелять по партии), проникаем внутрь.

Церковь давно разграблена, внутри стол из ящиков, на котором немудрёная закуска и полбутыли самогона, спальные места караульчиков, костровище (дым выходит через дыру в крыше) и, за алтарём, в т.н. «горнем месте» - отхожее место. Проверка Внимания/Расследования при успехе откроет лаз в подвал.



В подвале – четыре Душегуба (а также сигнализирующие чары – герой - Мистик с заклинанием «Увидеть/Скрыть сверхъестественное» может оные обнаружить, используя Рассеяние, может даже снять эти чары – но тогда на партию как на Белых шпионов ополчится вся Республика).

Уничтожив тварей можно обыскать подвал. Там среди хлама - большой ящик (в котором два флуктуатора с запасными магазинами, по одному на изделие), два пятикилограммовых мешка с «белым углём», и сундук, в которой шесть универсальных патронов, четыре цветных невидимки и инфравизор Визенштейна (при ношении даёт ночное зрение и возможность видеть невидимое и скрытое сверхъестественное).

Можно возвращаться в Кронштадт. Изделия Новой Науки ни в коем случае нельзя «светить» - иначе будут проблемы с Красными – союзниками Республики М.Р.А.К. из РСФСР, эти трофеи лучше спрятать. «Белый уголь» можно продать на Газовый завод за 2000 золотых (при успехе Торга – за 5000), невидимки и патроны можно продать, а можно оставить себе (Денис из «Экспроприатора» за 10 золотых расскажет о свойствах артефактов, а также о том, где и кому их можно продать).

Весь следующий день проходит спокойно, однако ближе к ночи происходит нападение троих головорезов, вооруженными автоматами Фёдорова. Если бой выигран – одного из нападавших нужно допросить. При допросе (Запугивание/Убеждение) или пытках он признается, что действовал по поручению Лютого, что на схроне были чары, благодаря которым партию обнаружили, и теперь Лютый имеет на героев серьёзный зуб. Партия получает изъясн «Враг» (крупный).

С Лютым надо что-то делать. Информацию об этом типе можно получить у Юли, официантки из «Экспроприатора» – она, оказывается, имеет ряд знакомств в криминальных кругах. Посредством Убеждения можно уговорить её открыть местонахождение Лютого. При подъеме она предупредит, что Вольные Советы не будут вмешиваться в разборки с Лютым ни на чьей стороне, разбираться придётся самостоятельно.

Блатхата Лютого расположена за пределами Кронштадта, в бывшем Константиновском дворце в Стрельне. Дворец тщательно охраняется как людьми (20 головорезов, вооруженных «томпсонами» и наганами), так и Душегубами (30 тварей) и бесами (10 тварей). Плюс четверо анархомистиков. С суши к нему не подобраться никак – но со стороны моря – вполне возможно...

Никто из кронштадтских вольных капитанов не желает проблем с мафией. Нужно ждать возвращения с рейда «Сукин Кот». До возвращения этого катера ещё два дня. Раз в каждый из этих дней на партию нападают подчинённые Лютым твари (по два Душегуба на члена партии, возглавляемые бесом).

Наконец «Сукин Кот» вернулся. Его команда празднует удачный рейд в «Экспроприаторе». Надо передать Кайлю флуктуатор, потом – поговорить о проблемах с мафией. Кайль и его команда готовы помочь – но для этого придётся где-то раздобыть для их корабля... гиперболоид! Если Кайлю переданы все три флуктуатора – можно попробовать воздействовать на него посредством Убеждения (со штрафом -1), при успехе «Сукин Кот» поможет партии авансом, а гиперболоид добудут в закромах Лютого – у него он точно есть. В иных случаях Убеждение бесполезно, а Запугивание и Провокация породят в Кайле и его команде враждебное отношение к партии.





Варианты действий следующие:

- **Если трофеи из разорённого схрона не проданы** – можно попробовать штурмовать Константиновский дворец своими силами. Покупается/угоняется лодка или паровой катер (для плавания необходимо Судовождение минимум d4, провал – лодка тонет на середине пути, 2- течением сносит на север, к Толбухинскому маяку, 3 – встречный ветер, по прибытии гребцы *утомлённые*, 4 и выше – прибываете без происшествий и в нужную точку) и

ночью, когда люди во дворце спят, партия прибывает в Стрельну. «Цветные невидимки» позволят незаметно пройти во дворец (не забываем про инфравизор – с его помощью можно обнаружить и нечисть, и анархистов), успех Внимания/Расследования поможет найти Лютого. Лишнего шума лучше не поднимать. Если всё идёт удачно – Лютый обнаружится в запертой спальне на третьем этаже, с помощью Взлома (штраф -1) дверь можно открыть. Тихо убиваем Лютого и так же тихо уходим. Изъясн «Враг» теперь отсутствует, но трофеями разжиться не удастся.

- **Если Кайля удалось убедить** – ночью «Сукин Кот» подойдёт к шлюзу, запирающему каналы Константиновского парка. Флуктуаторами, переведёнными в психофлуктуационный режим, Кайль и двое его abordажников нейтрализуют охрану шлюза, Дурень откроет шлюз и выводит его из строя, катер войдёт в канал. «Сукин Кот» и его команда по каналам дойдут до самого дворца и ураганным огнём из бортовых пулемётов и флуктуаторов отвлекут бандитов, героям надо проникнуть во дворец, убить Лютого и прикрывающих его четверых бесов и двух анархистов.

После разгрома притона можно пройти в подвалы дворца. Кайль и его команда сразу же наложат лапу на гиперболоид и остальные изделия Новой Науки и на 2/3 золота. Артефакты, зелья и реликвии Кайлю без надобности, в чём он и признаётся. Богатства сокровищницы – на усмотрение мастера, но партия должна получить не меньше 5000 золотых на всех, плюс каждому персонажу – минимум одно зелье ранга «Закалённый», и один малый зачарованный предмет на партию. Сжигаете дворец, возвращаетесь в Кронштадт.

- **Если трофеи распроданы, а Кайля не удалось убедить** – придётся добывать гиперболоид самостоятельно. За 5000 золотых его можно купить со складов. Украсть не получится – склад охраняется очень хорошо. (ведущий может дать партии какое-либо задание из списка Приключений, по выполнении – выдать группе гонорар в нужную сумму). Если гиперболоид добыт – «Сукин Кот» с моря обстреляет дворец, уничтожив импульсами орудия всех внутри. Можно совместно с Кайлем и компанией наведаться в подвалы (см. в.2). По возвращении в Кронштадт глава заканчивается, герои могут заниматься своими делами.

Глава 3. Выборг

Через пару дней одному из членов партии приходит письмо-анонимка, в котором машинописным текстом написано следующее: «Выборг. Братья по Белому Делу ждут вашей помощи. По прочтении – уничтожить». Странно... Письмо на всякий случай лучше сжечь.

Похоже, где-то рядом, в Выборге действует Белое подполье. Есть смысл попытаться их отыскать и, по возможности, объединить силы. На лодке до Выборга не добраться, нужен как минимум паровой катер. Его надо либо купить, либо обратиться к Кайлю, за 100 золотых «Сукин Кот» доставит партию до Выборга.

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

Партия идёт в город. При опросе местных, каждый раз – бросок кубика.

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...

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. Подпаивая и подкармливая оных, используя Убеждение и Запугивание, можно узнать о замке. О нём 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 подъёме Убеждения могут выдать местонахождение потайного хода в оный (в развалинах католического собора, выведет в привратную башню замка).

Также, опрашивая местных, используя Расследование и Убеждение при успехе герои узнают, что да, Белые в окрестностях есть – в предместьях находятся несколько особняков, фактически не пострадавших от войны, в которых и обитают Белые – бывшие офицеры царской армии, предприниматели, за соразмерную плату снабжающие жителей Выборга провиантом и необходимыми предметами быта, агенты Маннергейма и прочие господа. Что дачный посёлок они превратили фактически в крепость при 2-х 76 мм. орудиях и броневику. Гарнизон этого «оплота капитала» – около 20 человек, не считая артрасчётов.

Ещё есть крепость Тронгзунд. Там также находится гарнизон Белых, существующий обособленно от предместий. Белогвардейцы Тронгзунда занимаются, в массе своей, зачисткой побережья от упырей, Душегубов и немецких агентов. При подъёме Убеждения можно узнать, что к тем Белым, что в Тронгзунде отношение горожан существенно лучше, чем к тем, что обитают в предместьях. Для начала лучше отправится в Тронгзунд (тем более, что в предместьях партию не пустят – часовые под угрозой открытия огня погонят партию прочь).

На подступах к Тронгзунду – двое Низших Бессмертных с саблями. Они молча нападут на партию. После победы над ними (на следующую ночь они всё равно возродятся) герои понимают, что они окружены белогвардейцами, среди которых – Белый мистик.

результаты броска на событие:

1. – Душегуб, набрасывается на партию;
2. – бандит с наганом, зовёт в помощь ещё двоих, что в засаде – грабить героев;
- 3 – финн, не понимающий по-русски;
- 4-5.– обычный житель, который расскажет о происходящем в городе;
6. – белогвардеец, союзник из Тронгзунда, вооружён офицерским наганом и двумя гранатами.



Тронгзунд - крепость Карельской оборонительной линии. К началу Великой Войны утратила военное значение, ныне - приют отряда Белой гвардии.

Следует диалог, в ходе которого герои признаются в своём Движении (что подтверждает Белый мистик). Партию разоружат и проведут внутрь.

Героев допрашивают Белый мистик (Максимилиан Липов по прозвищу «Кот») и Михаил Сергеевич Платов, майор, глава гарнизона Тронгзунда (на самом деле главой он стал после того, как во время обстрела немецкими кораблями укреплений крепости погиб весь командный состав, и высшим чином стал майор медицинской службы). Убедившись, что герои – Белые и их потенциальные союзники, Кот и Платов рассказывают о себе, о крепости, об их действиях. Мистик – эмиссар Сибирского отделения Сидерического синклита, проникший в Выборг относительно недавно – через Мурманск и Финляндию, его цель находится в Петрограде, но о ней он пока умолчит. Платов же рассказывает об истинном положении дел в окрестностях.

По словам Платова, Белые, окопавшиеся в предместьях, являют собой первостатейную сволочь – буржуи-спекулянты, наживающиеся на бедах жителей Выборга, агенты Маннергейма, дезертиры армии Миллера, обменявшие присягу и благородство на финское золото и необременительные обязанности при новых господах. Что благодаря именно таким вырожденцам, народные массы и ненавидят Белое движение, с радостью вставая под знамёна его врагов, потому это гнездо надо уничтожить. Кот предупреждает о представителе Ливонского Ордена – маге, работающем на Маннергейма в местном регионе.

Кот также рассказывает и о Выборгском замке. Это гнездо Хаоса также необходимо выжечь. После победы как над Белыми изменниками, так и над Чёрными злодеями, Выборг надлежит укрепить, восстановить хотя бы частично – и сделать его узловым базой Белого Движения в регионе. Парламент Выборга в данный момент можно не принимать в расчёт как реальную силу, они с радостью примут ту сторону, что приложит усилия для наведения порядка в городе.

Нынешний гарнизон крепости не особо силён – помимо Платова, Липова и пятерых офицеров – двадцатка солдат и четверо Низших Бессмертных. При успехе Убеждения Платов выделит партии в помощь двоих Бессмертных, а при подъеме – с партией пойдёт ещё и Кот.

Что с Чёрными, что с Белыми коллаборационистами надо покончить. Против кого выступать первыми – неважно, пусть партия решит сама. Что в замок что в предместья лучше идти ночью – днём вокруг слишком много любопытных глаз.

Штурм замка

Ночь. Замок. Мост поднят, 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.

Над стенами замка периодически летают странные твари (на самом деле – бесы, 5 штук). 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 d6 на содержимое:

1. – трое агрессивных Душегубов;
2. – двое бандитов с топорами и ножами;
3. – лестница на этаж выше/ниже (где точно такой же коридор);
- 4-5. – провиантская кладовая;
6. – оружейная кладовая (ещё бросок, при повторном выпадении 6 – сокровищница, содержимое – на откуп ведущего но не меньше 1000 золотых).

По стенам меж пулемётными гнёздами периодически пробегают Душегубы – по двое на каждой стене. Пулемётчики – обычные люди, за каждым пулемётом – два человека. Если Кот с партией – он может «навести шороху», отвлекая внимание охраны, что позволит партии проникнуть внутрь – тем более, что лазать по верёвке он 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 – пять Душегубов и охранник с огнём), либо через Райскую башню и Восточный флигель (в башне – анархомистик и двое бандитов с маузерами). Тихо избегаемся от охраны, и идём к донжону.

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 не заперты. Прокрадываясь по коридорам герои должны произвести проверку Маскировки против Внимательности охранников.

Перед каждой дверью замка – бросок d4, успех – дверь открыта, в остальных случаях – заперто. За открытой дверью в основном – пусто или хлам (возможно, сортир). Если с помощью Взлома открыть запертую дверь – бросок d6 на содержимое помещения

В Башне – четыре этажа плюс подвал. В подвале – дизельные генераторы, дающие электричество. Там же – лаборатории, где анархомистики предаются своим изысканиям. Первый и второй этажи – жилые (на первом живут обычные бойцы 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 сторожевые чары (на окнах и внутренних дверях четвёртого этажа). Кроме того – на стенах Башни висят картины Чёрных художников-ирреалистов (персонаж при взгляде на картину должен произвести проверку Характера, иначе в его душе поселится 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».



Ирреализм - живопись Чёрных, инволютирующая к эгрегору Пламени

- подняться наверх и вступить в бой с главарями. В процессе боя на помощь вожакам прибегут пятеро охранников (с парабеллумами) во главе с вооружённым маузером «офицером» - младшим членом Ордена, т.н. «оруженосцем», Воителем. Если партия выживет – Дезора надо оставить для допроса. При успехе он расскажет, что Орден планирует ряд «акций» на территории РСФСР и Республики М.Р.А.К. (дабы расстроить союз между этими гособразованиями), что в Выборге Чёрные враждуют обитающими в предместьях Белыми. Сообщает, что глава Ордена – великий князь Георгий Михайлович, но он глубоко законспирирован, где его искать не знает никто в Ордене. Сам Дезор считает, что Георгий Михайлович находится за границей в Англии. При подъёме сообщит о ряде союзников Ордена по Чёрному делу в прибрежных городках и местечках Балтийского герцогства и Эстонской Народной республики, а при 2-м подъёме – что проснулся Один, и теперь готовит Рагнарёк. 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 (Кот, если он с партией, с ней знаком). Своими мистическими силами (Оккультизм d10, Силы: Пути, Взрыв, Исцеление, Поддержка, Маска, Полиглот) она может поддержать группу, если та поможет ей уничтожить это «осиное гнездо». После того, как с Чёрными покончено, партия получает повышения и идёт в Тронгзунд, отдыхать и восстанавливаться.

Штурм предместий



С наступлением темноты герои выходят на разведку. Предместья, которые нужны партии, находятся южнее города, и представляют собой окруженный стеной коттеджный посёлок. В воротах – 76-мм. пушка, по окружающей посёлок грунтовке то и дело ездит броневик.

Стена, окружающая дачный посёлок, невысока – всего 2,5 метра. При успехе Лазания и Маскировки позволит проникнуть внутрь. Надо идти к центральным усадьбам - в одной из них, судя по всему, вечеринка – слышны пьяные голоса, женский смех, звуки патефона...

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

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

Надо отступить назад в Тронгзунд. Где-то через полчаса крепость подвергнется атаке остатков коллаборационистов, отбиваться предстоит силами партии и гарнизона.

После боя можно пойти обыскать усадьбы и собирать трофеи. Платов, оставив Липова в крепости, идёт вместе с партией (если партия не идёт, он всё равно туда отправится, все трофеи достанутся гарнизону крепости). В посёлке можно набрать немало оружия (правда, в основном, обычного – наганы (в т.ч. офицерские), винтовки Мосина, пяток парабеллумов, пулемёт «максим», ящик динамита, а также патроны ко всем вышеперечисленным видам оружия.

В той усадьбе, где была вечеринка, в одном из кабинетов в ящике письменного стола - карта Балтики и какие-то документы – всё на финском и эстонском языках. Платов заберёт эти документы (тем более, что языки эти героям неизвестны), и прикажет обыскивать усадьбы дальше. В подвале соседнего домика – трое Высших Бессмертных и эйдолон Бдительности стерегут два сундука, набитых золотыми слитками. На эти сокровища Платов имеет определённые виды – он хочет использовать оные для укрепления обороны Выборга, закупки провианта и медикаментов для жителей, а также вербовку гарнизона и снабжение одного, благороднее всего будет отдать золото ему. Но можно и поделить поровну (отношение к партии у гарнизона Тронгзунда изменится с *Дружелюбности* на *Несговорчивость*, -2 к *Харизме*).

Впрочем, с коллаборационистов можно собирать денег и драгоценностей на общую сумму 2000 золотых, все они останутся героям. Белогвардейцы забирают сундуки, и вместе с партией возвращаются в Тронгзунд. Партия получает ранг «Закалённый».

Глава 4. Немецкий Вальс

Партия готовится к возвращению в Кронштадт. Перед отправкой к ним явится Липов, и говорит, что связался с непосредственным руководством героев. Для подтверждения называет известный партии секретный пароль, и говорит, что в курсе их операции, и что Особое Совещание ждёт результатов. Какое-то время лично ему необходимо для подготовки экспедиции в Петроград, но прямо сейчас важны результаты иного плана – Кронштадт ДОЛЖЕН начать вести активные боевые действия против Флота Открытого Моря. С чем и откланивается.

По возвращению в Кронштадт – мозговой штурм. Как сравить Чёрный Флот с немцами? Можно зайти в «Экспроприатор». Там за одним из столиков пьют Дурень и некий Редька, матрос с буксира «Проворный». Присоединяемся к ним. Используя Провокацию/Расследование узнаём от Редьки, что из гавани Мемеля вот-вот выйдет из ремонта новый немецкий крейсер. Его можно угнать и привести в Кронштадт – после такой пощёчины Рейх не оставит Республику М.Р.А.К. в покое никогда!

Дурень готов помочь. Идём к Кайлю. Тот поучаствовать в аванюре может – при условии, что крейсер достанется ему, а партия... Партия может забрать себе его «Сукин Кот». Соглашаемся, и завтра выступаем.

Люсьена, подслушавшая разговор в «Экспроприаторе», напросилась в команду к Кайлю, и он с удовольствием берет её на борт и объявляет, что сия дама-анархомистик будет помогать партии во всех начинаниях оной (по крайней мере, в ходе операции). Придётся смириться с этим фактом...

Нужен «белый уголь». Нужно искать скаутов, либо сразу обратиться к находящемуся тут же Денису. При успехе Убеждения/Запугивания/Провокации тот рассказывает о Угольной Гавани. «Сукин Кот» идёт туда, в Гавани бой с десятком Городовых, потом будет бой с Пламенником, сидящем на вершине террикона «белого угля» (главное – не стрелять и не метать гранаты, в общем, не поджигать «белый уголь», иначе грянет мощный взрыв, в котором партия погибнет).

«Сукин Кот», набив трюм «белым углём», идёт в Кронштадт. Можно готовиться к рейду.

На следующий день «Сукин Кот» выходит на Мемель. Путь в одну сторону займёт трое суток. В начале первых вторых суток – бросок d6 на события в пути.

бросок d6 на события в пути:

1. – встреча с парой морских драконов;
2. – немецкая эскадра - эсминец, 3 торпедных катера;
3. – шторм (бросок d4 на силу шторма);
- 4-5. – всё спокойно, происшествий нет;
6. – встреча с субмариной Чёрного флота, чей капитан при успехе Убеждения поможет героям, прикрывая «Сукин Кот» из-под воды..

и

Утром третьих суток «Сукин Кот» встречает немецкий патрульный цеппелин. Завидев катер, немец попытается его потопить. «Сукин Кот» будет отстреливаться из зенитного орудия, при успехе – подобьёт дирижабль.

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 броненосце кроме пары часовых никого нет – ремонт только-только закончен, корабль пустой от слова совсем – топлива очень мало, боеприпасов, и провианта нет, команда на него ещё не вернулась. Если с партией Люсьена – задача облегчается, т.к. в окрестностях имеется ячейка культа Чёрной Матери. Идеальный вариант – воспользовавшись суматохой на одной из батарей (Люсьена постарается) подойти к судну поближе, по якорной цепи залезть на него, снять часовых, «белым углём» раскопчегарить котлы, и потихоньку выйти из гавани. Будет погоня, но её вовремя отвлечёт на себя «Сукин Кот» (Вызов Судьбе, 4 успеха из 5).



Культ Чёрной Матери - женский мистический культ, распространённый в Европейской части бывшей Империи.

Вот погоня позади, идёте в Кронштадт. Всё это время Люсьене якобы «надо восстановить силы», и она ведёт активную половую жизнь со всей призовой командой, 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 (Внимание +1). В каюте обнаружится перевод «Некрономикона» и атрибуты Чёрной демонологической магии – 2 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 поговорить об этом – 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.

Возвращаетесь в Кронштадт героями. «Сукин Кот» теперь принадлежит партии – а немецкий крейсер забирает себе Кайль. Партия получает повышения.

Глава 5. Саботаж

Через день лидер партии опять обнаружит у себя анонимку. В ней только одна фраза: «Срочно в Тронгзунд». В крепости партию возьмёт в оборот Липов, скажет, что связался с магами Сидерического Синклита Новороссии. Руководство, пославшее партию, требует результатов. Если затребовать подлинности – посредством ритуала устроит сеанс магической связи с Севастополем, непосредственно с Яковом Слащёвым. Тот затребует отчёта о проделанной работе и даст задание – узнать причину провала предыдущей группы внедрения и устранить то препятствие, что мешает Белым полноценно работать в Кронштадте.

Если в первой главе партия вступила в контакт с участником предыдущей группы – тот расскажет, что провал случился из-за того, что один из предшественников партии воспользовался сверхспособностями Белого движения. Красные союзнички Республики М.Р.А.К. как-то научились отслеживать оккультные приёмы и способности Белых! Нужно понять, как научились, и что с этим делать.

Если не удалось вступить в контакт с белогвардейцем – придётся опросить местных (Расследование/Уличное чутьё). При успехе те кивают на «Солидарность» - доску, сведения можно получить там. А при подъёме – на Люду Чернову. Она, вроде, что-то знает на этот счёт.

Идём в «Солидарность», ищем Люду. Если передать ей икону от отца – тогда точно никто не будет бить партию, а Люда расскажет всё, что знает, если нет – придётся воздействовать на неё Убеждением, предварительно вступив в кулачный бой с несколькими эмансипированными морячками (по одной на члена партии).

При успехе Убеждения Люда расскажет, что несколько месяцев назад была накрыта ячейка Белых. Большая часть их погибла, но нескольким удалось сбежать и скрыться в Чухонской слободе. Она расскажет, что тамошние жители не любят чужаков, на контакт идут со скрипом, и вообще лучше туда явиться ночью, тайно – и взять кого-нибудь из местных для допроса. На вопрос, отчего чухонцы такие дерзкие (проверка Убеждения/Расследования) при успехе Люда скажет, что по слухам среди них есть колдуны – причём сильные и весьма опасные...



Ночь. Чухонская слобода погружена в сон. Только на окраине во дворе большого дома слышны звуки гульбы. Как только партия подходит ближе к тому двору – звуки пьянки сменяются на крики и выстрелы. Что-то там происходит.

Во дворе драка – трое явных цыган, один с револьвером, дерутся с десятком чухонцев. Ещё один цыган тяжело ранен, лежит на земле. Можно помочь чухонцам, но лучше под шумок попытаться пройти в дом.

Входная дверь, естественно, заперта изнутри. Окна закрыты ставнями. Однако есть чердак, можно воспользоваться им. На заднем дворе за сараем есть подходящая лестница (при успехе Внимания, если нет – нужно использовать Лазание).

На чердаке, помимо всякого хлама и голубиного помёта ВНЕЗАПНО обнаружится иссохший муми-

фицированный труп в истлевшем френче. Серебряное колечко на пальце с надписью «спаси и сохрани» выдаёт в нем участника Белого Движения. Благодаря этому кольцу Липов сможет призвать дух погибшего Белого, надо снять его с пальца мертвеца и передать Коту. Можно спокойно возвращаться назад в Кронштадт – а можно попробовать проникнуть в дом и поучаствовать в происходящем тут бедламе.

Люк вниз при успехе Внимания обнаружится в углу и придавлен старым сундуком, его надо сдвинуть, открыв лаз, спуститься вниз, партия окажется в кладовке. Помимо кладовки и примыкающей к ней кухни в доме ещё три комнаты. Из одной слышны женские и детские голоса, вторая заперта, и там кто-то возится. Можно либо попытаться выйти через входную дверь, либо попробовать открыть дверь в запертую комнату (проверка Взлома, в случае провала группа получает при взломе заряд из флуктуатора). В комнате мутный тип что-то сгребаёт со стола. В него надо стрелять или метать нож незамедлительно, в рукопашном бою он сильнее партии.

У мертвеца с собой кортик неустановленного образца (клейма и прочие опознавательные знаки тщательно спилены), карту города, набор отмычек, парабеллум с полной обоймой, несколько сотенных банкнот немецких марок – и, внезапно, флуктуатор. Табло индикатора заряда показывает: «001».

Раздаётся грохот, и входная дверь падает с петель (то же происходит, если партия покидает дом сразу же после спуска с чердака не заходя в комнаты, враг тогда выходит из дома). В дом вваливается цыган. Один, израненный, но с двумя револьверами. Начнется перестрелка. Если попытаться выстрелить в него из флукуатора, необходимо сделать бросок на Смекалку. Успех – волновой удар разрывает цыгана изнутри, провал – флукуатор взрывается. После этого боя тут точно нечего делать (окрестные чухонцы либо не понимают русского, либо делают вид, что не понимают), надо идти в Кронштадт.



Плывём в Тронгзунд. Отдаём кольцо Липову. Тот устроит спиритический сеанс и призовет дух покойного белогвардейца. Дух доложит, что их партия провела успешную разведку в Кронштадте и обнаружила четыре генератора, которые не только регистрируют вспышки Белых сверхспособностей и оккультной магии, но и пеленгуют оные с точностью до метра. К несчастью, узнали об этом слишком поздно. Сообщив местонахождение генераторов, дух белогвардейца упокоится – он исполнил свой Долг. Партия получает повышения.

Генераторы находятся в следующих локациях: **Морской завод** (охрана – шесть вооружённых флукуаторами некробионтов); подвалы **Военно-Морского штаба** (охрана – десять Чёрных Гвардейцев и два анархомистика); **Военная Гавань** (охрана – четыре автоматических гиперболоидных турельных установки с встроенной системой распознавания «свой-чужой»); **форт Кроншлот**, расположен на острове в акватории Купеческой гавани (охрана – два броневика-технобионта).

Уничтожение каждого генератора принесёт героям очко повышения. С какого из генераторов начинать – несущественно, но проще всего начать с Кроншлота – он изолирован и людей там нет. Генератор находится в кирпичной будке посреди форта, рядом с которой и находятся технобионты.

Перед визитом в Военную гавань – бросок d4. Четвёрка – кораблей Чёрного Флота там нет, все в рейдах и на патрулировании, иные результаты – корабли действующих отрядов с экипажами – там (в этом случае необходим успех Маскировки, иначе поднимется тревога, партию начнут обстреливать с кораблей). Турельные установки начнут обстрел сразу же, как только партия окажется в радиусе их действия (большой шаблон), уничтожать их лучше всего с помощью винтовочных гранат или флукуаторов.

Для проникновения в здание Военно-Морского штаба, на входе в которое круглосуточно дежурят Чёрные гвардейцы необходим успех Маскировки (штраф-2). Бронированная дверь в подвал заперта изнутри (Взлом, штраф -2), идеально будет закидать подвал осколочными гранатами, уничтожить генератор и бежать. Сделать всё тихо будет сложно, но, если это удалось (н. партия с помощью «цветных невидимок» становится невидимой и перерезает горло сначала анархомистикам, а потом и гвардейцам), тревога в Кронштадте не поднимается, за партией никто не охотится, герои остаются незамеченными. В иных случаях в Кронштадте начнётся суровая охота на партию. Если удалось уничтожить генератор бесшумно – партия получит сразу два очка повышения, а не одно.

Сложнее всего - на Морском заводе, его лучше оставить под конец. Проникнуть туда можно ночью и на лодке, обмотав вёсла тряпками, чтоб не шумели (проверка Маскировки со штрафом -1).



Используя Внимание и Расследование можно отыскать генератор на силовой подстанции завода. По пути к подстанции партии четыре раза встретятся вооруженные флукутаторами патрули (Внимание - на своевременное обнаружение патруля, Маскировка – на скрытность), в случае обнаружения партии патрулём – тут же поднимается тревога. После уничтожения генератора на заводе поднимается тревога, также, используя Маскировку и Внимание (со штрафом -2) покидаем завод.

После уничтожения всех четырёх генераторов на территории Кронштадта можно использовать Белые черты и мистический дар не боясь быть обнаруженными. По возвращении в Тронгзунд, Липов свяжется со Слащёвым, коему и нужно доложить об успехах.



Паровой катер «Ямал»

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

Запас хода: 108 морских миль.

Глава 6. Карельская жуть

Спустя пару дней партию вызовет Платов, и изложит суть нового дела: из Вологды в Кронштадт направился караван с рубедином, «красным керосином» для нужд Республики М.Р.А.К. Каравану удалось более-менее удачно добраться до Петрозаводска, откуда он направился в Выборг. Задача партии в следующем – отправиться в Карелию, найти караван, перехватить и доставить ценный ресурс в Тронгзунд, если не получится – уничтожить, но первый вариант всё же предпочтительнее. Платов готов 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 Платова оказать

партии помощь – тогда при успехе к оной присоединятся два белогвардейца, а при подъёме – ещё и Кот.

При выезде из Выборга на полузаброшенное шоссе на Каменногорск – бросок d6 на события в пути.

Мост через Вуоксу на Каменногорск – разрушен. Придётся спустить катер на воду именно здесь. Водитель грузовика говорит, что партию будет ждать в Выборге, и придет 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.

Сплав по Вуоксе. Восемь часов ходу до железнодорожного моста и станции Лосево. 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.

бросок d6 на события в пути:

1. – колдун-вурдалак и десять волкодлаков;
2. – Пламенник и десять Душегубов;
3. – десять бандитов (с обрезам и ножами);
- 4-5. – всё спокойно, происшествий нет;
6. – встреча с измождённым раненым красноармейцем - единственным выжившим бойцом из охраны каравана. При успехе Убеждения/Запугивания/Провокации расскажет, где именно этот караван нужно искать.



Железнодорожный мост через Вуоксу, что в устье реки, разрушен, его конструкции загромаждают 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 банда удерживает контроль над движением по Вуоксе, надо от этих господ избавиться. Бандитов – 12 человек, помимо пулемётчика остальные вооружены «мосинками» и наганами. Из трофеев помимо оружия и пары обойм на каждое можно добыть лишь сухпайки нормального качества на 3 дня, медикаменты хорошего качества (1 аптечка), набор инстру-

ментов (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 событие.

Посреди озера напротив Ольховки – остров. Когда партия проходит мимо него – из-под воды катер атакуют семеро утопцев, вооруженные метательными копьями и дубинками. Потом по ходу движения возникнет мощный водоворот, для обхода одного – 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 – красные из Вологды – комиссар, новонаучник и десяток красногвардейцев. Пока они здесь – партии дальше не пройти. Вступаем с ними в бой, комиссара надо оставить для допроса. При успехе Запугивания, Убеждения или Провокации он расскажет, что его отряд – остатки экспедиции, направленной

бросок d6 на приключения в деревне:

1. – пять голодных волкодавов;
2. – вурдалак и десять упырей;
3. – четверо Душегубов;
- 4-5. – пусто (кладбище тоже пустое);
6. – разрушенная церковь, в которой при успехе Внимания/Расследования можно найти небольшой клад (10 золотых, серебряные потир и кадило, золотые часы и перстень с сапфиром).

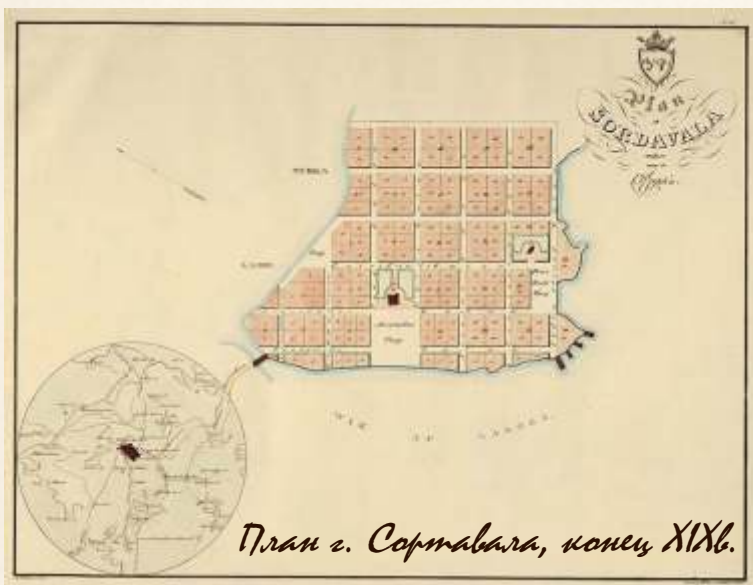
правительством СССР на поиск остатков гиперборейской цивилизации, а при подъеме расскажет, что после окончательного подавления активности эзотеррористов и Зелёных в регионе УрНР объединится с СССР, и начнёт активное наступление на Северную Россию и Новгород. Важные сведения! Комиссара (Семён Пригожин, так его зовут) можно расстрелять на месте, тем более, что про караван с рубедином он не знает, о чём теперь горько сожалеет.



На Ладоге – шторм, и он продлится сутки. Когда он прекращается, и катер выходит в плавание – бросок кубика на события в пути до выбранного пункта.

Вопрос в том, куда плыть по Ладоге, в каком направлении? Есть три направления - на север, к финскому поселению Сортавала –там раньше проходил большак от Петрозаводска на Выборг; к устью реки Свирь – по ней можно добраться до Онежского озера, а по оному – и идти на Петрозаводск; идти напрямую по озеру к древней крепости Олонец, а уже оттуда – двигать на Петрозаводск.

Если выбран первый вариант, выяснится, что Сортавала занята финнами – там квартирует пехотная рота. Если удастся взять «языка» из офицеров, и качественно его допросить (Запугивание, Убеждение, Провокация) – то выяснится, что финны уже начали вялотекущее наступление, цель которого – полное подчинение Финляндии территорий, приписанных оной согласно итогам Одесской Конференции, уже не только юридически, но и фактически. Каравана в Сортавале не было, авангарды



разведчиков, доходившие аж до оз. Ведлозеро, его нигде не обнаружили...

Если выбран второй 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 «николаевков». После доклада Хозяину (ложь он почует), по Свири, и по Онеге без проблем и приключений можно дойти до Петрозаводска.

Петрозаводск разделён на несколько зон. На севере города обосновались Белые, юг (порт и окрестности) контролируют большевики, в центре враждуют с теми и другими несколько Чёрных банд (в которых состоят не только люди, но и нечисть), а запад города поглощают леса да болота – там развелось немало Зелёной нечисти. Надо идти к Белым, требовать аудиенции у находящегося там штабс-капитана Н. Каледина из Архангельска. Тот расскажет, что караван с рубедином был 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 броневики «Гасфорд – Путилов», 3 трёхтонных грузовика (2 с рубедином (в больших капсулах), третий с взводом охраны) а также два десятка всадников. Подтверждает необходимость розыска каравана, но помочь ничем не может – у него каждый боец на счету.

бросок d6 на путь по Ладоге:

1. – встреча с разъярённым Хозяином Ладоги;
2. – нападение из-под воды 20 утопцев вместе с водной сошкой;
3. – кончился уголь, дальше придётся идти на вёслах;
- 4-5. – происшествий нет;
6. – рыбак-финн на лодке расскажет, что неделю назад видел искомый караван, и укажет, где именно..



Если отправиться в Пряжку – партию атакуют сначала четыре сполоха, потом из болота выползут два ящера, а в самом селе – десяток упырей и алабаста. 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, следует продолжить путь. У Крошозера на партию нападет Хозяйчик местного болота с пятью болотными сошками. А если партия доберется до Велдозера – то столкнется с конным разъездом разведчиков-финнов (которые про караван ничего не знают). Возвращаемся назад – и обнаруживаем заросший просёлок, ведущий через леса и болота куда-то на юг. При успехе Расследования придорожных кустах обнаружатся гильза 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...

Если выбран третий вариант – путь к крепости Олонец. Туда партия прибудет уже к ночи. Однако



после полуночи партию атакуют Воители Прошлого в шведских мундирах – 15 человек. От них надо отбиться, а утром – обыскать 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).

Успех Выслеживания покажет, что женщина отправилась на север. Успех Выживания приведёт партию к месту схватки волшебницы с Костяным Пастырем 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 запис-

ная 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, в густой дремучий лес. В том лесу партия обнаружит избушку, которую охраняют два Костяных Пастыря. Как только партию обнаруживают (или партия открывает огонь по Пастырям) – из-под земли вырывается десяток скелетов.

Перебив нечисть, партия врывается в избушку. В ней обнаженная Надин, распятая 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, партия заводит разговор с 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. Если отдать ей дневник, Надин отыщет караван, и даже поможет до него добраться – но партия тогда должна проводить её хотя бы до Волхова – там есть резидентура Новгородского государства.

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

Отправляясь в Варлов Лес партия раз в сутки осуществляет проверку Выживания, провал означает, что герои заблудились. В конце первых суток – атакуют аспиды (пять штук) и сбрендивший от такой жизни медведь.

Наконец, Варлов Лес. Там партию ждут 15 волкодлаков и Волчий Пастырь – вурдалак-воин из Волчьего Скита. Одолев их, герои обнаружат 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 Тронгзунд.

По прибытии в крепость партия получает ранг «Ветеран» и награды от Платова – артефакты Гоэтии, повышающие тот или иной навык на 2 ступени (по одному на члена партии, поднимаемый навык – на усмотрение ведущего).

Глава 7. Красная угроза

Через день Платов и Липов собирают партию, и обрисовывают расклад: Красно-Чёрные в Кронштадте как-то подозрительно зашевелились, необходимо проникнуть в город и понять, что же там происходит, что именно замышляют анархо-коммунисты. Надо вернуться в Кронштадт.

На улицах необычайно много патрулей Чёрной Гвардии, а портреты героев (с надписью: «Разыскивается») висят на всех перекрёстках. Используя Маскировку/Уличное чутьё (штраф -2) пробираемся в «Экспроприатор». Провал – партия наткнулась на враждебно настроенных флуктуантропа и четырёх Чёрных гвардейцев, вооруженных автоматами Фёдорова.



Владимир Лебедев «Анархисты»

В «Экспроприаторе» (Дениса там нет, но есть несколько обывателей, никто из оных ничего путного не скажет) с помощью Убеждения или взятки в 100 золотых надо разговорить дядьку Игоря. Тот расскажет, что Чёрный Флот совместно с силами Советской России планируют в ближайшее время нанести сокрушительный удар по Новгородскому государству. Что оно падёт, Советская Россия получит выход к морю, а там начнётся наступление на север – на Петрозаводск, Выборг, Петроград...



Нужно покинуть Кронштадт вернуться в Тронгзунд и доложить Платову. Тот соберёт командиров, Липова, и начнёт вместе с партией мозговой штурм. Сил у Новгородского государства – мало, эстонцы и финны гарантированно не помогут, гарнизон Тронгзунда лишь зазря поляжет. Похоже, спасти Новгород может только чудо.

Об этом самом чуде и говорит Липов. По преданию, в Храме святого Владимира, что выстроен на месте Невской битвы хранится реликвия – меч самого Александра Невского. Липов рассказывает о Знамени Ермака и о том, что меч может обладать сходным эффектом – при правильном использовании с его помощью можно будет призвать древних воителей – дружинников святого князя. Нужно только добыть меч. Липов сам с партией не отправится, но выдаст героям «маячок» - маленький хрустальный шарик – одноразовый артефакт. Когда меч будет найден, шарик необходимо разбить – и Липов тут же телепортируется рядом и проведёт над мечом все необходимые обряды.

Платов и остальные белогвардейцы считают, что всё это ерунда, и от магии толку не будет, что надо действовать привычными методами. В данном случае – устроить диверсию, заминировав фарватер, по которому пойдёт эскадра Чёрного Флота. Можно, конечно, не вмешиваться, но Белые на такое не пойдут – ибо против правил чести. Партии предстоит решить, какой из вариантов выбрать...

Развилка I. Княжий меч

Поиски меча осложняются тем, что по территории рыщут банды разбойников и стаи петроградских кадавров. И времени очень мало. Нужно решить, как партия доберётся до Храма. Варианты следующие:

- морем дойти до Стрельны, оттуда через Царское Село и Колпино;
- обойти Петроград с востока через Всеволожск;
- пройти напрямую через Петроград.

Если выбран первый вариант – на бывшем «Сукином Коте» надлежит идти на Стрельну. По пути навстречу идут два немецких торпедных катера и сторожевик, обнаружив судно партии – вступят с ним в бой. Торпедные катера лучше взять на abordаж, тогда можно будет пополнить запас торпед.

В Стрельне - остатки банды Лютого, десять головорезов с «томпсонами», трое из них - на «форде-Т». Придётся с ними сразиться. После победы героям достанутся не только «томпсоны» (плюс 1 запасной магазин с каждого бандита) но и немного денег – общей суммой 500 золотых со всех бандитов. «форд» полностью заправлен, если машина уцелела – можно будет на ней без происшествий и приключений добраться прямо к храму, в объезд Царского Села и Колпино. Если нет – придётся идти пешком, если в Стрельну партия прибыла рано утром – есть шанс до ночи прибыть в Царское Село.

бросок d6 на события:

1. – пять волкодлаков и вурдалак – колдун;
2. – Костяной Пастырь и десять скелетов;
3. – шесть бандитов с обрезами и наганами;
- 4-5. – путешествие без происшествий;
6. – Белый священник, обладающий мистическим даром (ПС:15; Силы: Исцеление, Поддержка, Проворство, Волна), что сам держит путь к Храму и готов присоединиться к партии

После выхода из Стрельны – бросок d6 на события в пути.

В Царском Селе, куда герои прибудут по Волхонскому шоссе, прежде всего нужно произвести разведку, (если партия пришла туда затемно – к Маскировке добавится модификатор +2). Используя Внимание и Расследование при успехе партия узнает, что север Александровского парка (Ратная Палата, Фермы, Белая Башня) подконтролен «ливенцам» (штандарты корпуса развеваются над этими строениями). «Ливенцы» – Белые, при успехе Убеждения они даже пропустят партию на свою территорию и предоставят стол и кров. Героям предстоит диалог с корнетом

Запольским – командиром местного гарнизона. Корнет расскажет, что корпус Ливена, в союзе со скаутской группировкой «Служение» занимается борьбой с порождениями Петрограда, что в Царском Селе рыщут банды мародёров, а окрестности кишат нечистью – упырями, бесами, Душегубами. Корнет говорит, что корпус Ливена не сможет помочь Новгороду («мы дали клятву, у нас другая война»), но сможет помочь партии лодкой, на которой по Кузьминке можно сплавится до Невы, откуда совсем рядом искомый Храм. Но есть проблема – Кузьминка протекает через Буферный парк (именно там и возможно спустить лодку на воду), а этот парк захвачен Зелёной нечистью – в оном две сотни упырей, два волкодлака и вурдалак – колдун.

Эту пакость необходимо известить. Можно попытаться убедить Запольского выделить в помощь героям людей для борьбы с нечистью (проверка Убеждения, против Характера корнета), при успехе он выделит четверых белогвардейцев (клинки «ливенцев» покрыты серебром, как раз против волкодлаков, а при подъёме – ещё и отца Власия, священника, владеющего мистическим даром (ПС:20, Силы: Волна, Поддержка, Поток, Исцеление).

После победы над нечистью герои спустят лодку на воду и без приключений сплавятся за сутки по Кузьминке к Неве. По Шлиссельбургскому шоссе за четыре часа герои дойдут от устья Каменки до храма...

Если выбран второй вариант – герои погрузятся в предоставленный Платовым грузовик, и отправятся в сторону Всеволожска. Если хотя бы у одного из героев есть навык Вождения, грузовик предоставляется им на всё время пути до Храма, если нет – водитель довезёт героев только до Сертолово – т.к. согласно приказу обязан вернуться в Тронгзунд до темноты, от Сертолово героям предстоит идти пешком.

Наиболее короткий маршрут к искомому храму: Сертолово-Мурино-Всеволожск-Разметелево–река Нева. Сертолово заброшено, от него до Мурино ведёт заброшенное полузаросшее шоссе, по которому лучше всего и отправиться. Дорога займёт полтора дня.



бросок d6 на события:

1. – пять волкодлаков и вурдалак - колдун;
2. – шесть бандитов с "мосинками» и наганами;
3. – портится погода - ливень, дождь, гроза, дорога размокает (время пути увеличивается вдвое, по окончании грозы - проверка Выносливости, провал - герой заболел);
- 4-5. – путешествие без происшествий;
6. – Белый священник, обладающий мистическим даром (ПС:15; Силы: Исцеление, Поддержка, Проворство, Волна), что сам держит путь к Храму и готов присоединиться к партии

На выходе – бросок кубика.

В Мурино кипит бой. Два десятка крестьян, забаррикадировавшись в бывшем барском поместье, вилами, косами и топорами отбиваются от толпы нежити – тридцати скелетов и трёх Костяных Пастырей Судя по крикам и воплям, внутри ещё пара десятков женщин и детей. Партию сражающиеся стороны не замечают, можно продолжить путь – а можно и помочь крестьянам и атаковать нежить с тыла. Если герои решат помочь осаждённым и помогут одолеть тварей – Парфён, староста и вожак осаждённых, лично станет проводником партии до Всеволожска, проводя героев короткими тропами, тайными и безопасными.

Если герои не стали помогать крестьянам, придётся идти дальше по Муринской дороге до Охтинского Разлива, оттуда через болото – на Всеволожск. Когда партия дойдёт до Разлива, из озера выйдут два десятка утопцев и пять водных сошек и нападут на партию.

Чтобы пройти через лежащее за Разливом болото, необходимо отыскать тропу (проверка Внимательности/Выживания). Тропа только одна, посреди болота на героев нападут 2d6 болотных сошек и болотник – местный Хозяйчик. Между болотом и Всеволожском – кладбище, на котором три десятка упырей. Сражаться с ними не обязательно, можно просто убежать.

Когда герои прибудут во Всеволожск, их приятно удивит кипение жизни в городке. Вокруг ведутся лесозаготовки, добыча торфа, судя по всему, тут до сих пор успешно продолжается... Опрос местных (проверка Убеждения со штрафом -1) при успехе покажет, что городок взяло под покровительство Новгородское государство, а также то, что здесь функционирует трактир с баней, где герои могут остановиться и отдохнуть, при подъёме – что на станции лесом и торфом грузят эшелон: бронепаровоз, броневагон и десять грузовых вагонов, поезд сопровождают два отделения солдат во главе с офицером. Если поговорить с офицером, тот будет в шоке от известий о начале Кронштадтом боевых действий (он с солдатами здесь уже две недели, связи с Новгородом у них не было). Жителям города он о военных действиях не скажет, но состав с ним, солдатами и грузом покинет город сегодня же, не дожидаясь окончательной



Болотник

Болотник — Хозяйчик, родил водяного и лешего, дух болота. Любит гулять по берегу и утащить в тот изгиб, где болото людей.



Вокзал Всеволожска, 1910 г.

загрузки. Если это произойдёт – ночью на городок, оставшийся без солдат и бронепоезда, нападёт эскадрон Красных, и попытается его захватить. Если же объявить о нападении кронштадтцев в трактире (там будет много разного народу) – в городе начнутся волнения, бронепоезду и солдатам не просто дадут уйти, и нападения не будет – Красные не рискнут меряться огневой мощью с бронепоездом.

От Всеволожска нужно идти до села Разметелево, если выйти утром, то за световой день дойти вполне возможно.

Перед выходом – бросок d6.

Разметелево занято неизвестным бандформированием. Две трети домов – сожжены, церковь осквернена (крест сбит), пятеро бандитов на конях охраняют въезд со стороны Всеволожка. Можно пройти мимо, можно вступить в бой с бандитами (их, помимо верховых, ещё семеро плюс анархистик). Успех Внимания или Расследования поможет отыскать в церкви спрятанный хабар – драгоценности и церковная утварь на 2000 золотых, но до того предстоит одолеть трёх бесов, которые в церкви и находятся.

От Разметелево идёт путь к Неве напрямик, через поля и перелески. Идти сутки, каждые три часа – проверка Выживания, провал означает, что партия сбилась с пути. С берега Невы прекрасно виден искомый храм, теперь нужно нарубить деревьев, сделать плот (Ремонт со штрафом -1) и переправиться через Неву...

Третий вариант – самый сложный. Героев доставят до Сертолово, дальше им придётся самостоятельно пройти весь Петроград – по Большому Сампсониевскому проспекту – на Литейный, с одного по Кирочной – на Лиговский, потом – на Витебский проспект до Шушар, где можно свернуть на Шлиссельбургское шоссе и идти вдоль Невы.

На въезде в Петербург партию сначала встретит толпа Душегубов (20 тварей), а затем – аномалия «Плющиха». Вдоль проспекта, по Финляндской железной дороге ездит технобионт-бронепоезд с броневагоном (76мм. орудие во вращающейся башне, 4 пулемёта «максим» по 2 с каждого борта), при попытке пересечь железнодорожные пути – открывает по партии огонь из всех орудий (уход от залпов бронепоезда – Вызов Судьбе, 4 успеха из 5, провал – гибель героев).

У Сампсониевского Собора – десять скелетов и два Костяных Пастыря. Внутри – два десятка призраков. На перекрёстке с Ломанским переулком – десять Городовых. Можно зайти на Финляндский вокзал, там два десятка Мешочников, у которых можно за годы жизни/органы/душу/Отпечатки/Движение купить разное барахло – от «универсальных патронов» (1 шт. за 1 год) и пирожков с человечиною до «путёвки на тот свет», которая перенесёт партию в Асгард (за Отпечатки) и «вечного счастья и горя», забрасывающего партию в аномалию «временная петля» (за душу).

Больничный городок (госпиталь, военно-медицинская академия и прочие строения) кишит упырями – их там не меньше двух сотен. Если партия вступит с ними в бой – после гибели первых тварей упыри начнут собираться в Упыриного Царя, лучше просто пробежать мимо.

Мост Александра II разрушен, его опоры торчат из Невы. Под водой прячется суперслизняк. Через Неву можно перебраться, если у партии есть верёвка с «кошкой», успех Метания поможет закрепить верёвку на остатках опор, а успех Лазания – перебраться на другой берег, а подводного кадавра лучше всего успокоит граната.

бросок d6 на события:

1. – десять Красных кавалеритсов;
2. – восемь упырей;
3. – портится погода - ливень, дождь, гроза, дорога размокает (время пути увеличивается вдвое, по окончании грозы - проверка Выносливости, провал - герой заболел);
- 4-5. – путешествие без происшествий;
6. – разведчики - «ливенцы», пять всадников, при успехе Убеждения сопровождают партию до Разметелево и помогут в самом селе.



А. Ромасюков, «Северный Ветер» (фрагмент)

Герои на Литейном. С территории патефонного завода периодически доносится какофония, словно несколько сотен патефонов начинают на полную громкость играть разное – и внезапно смолкает, чтобы через четверть часа загрохотать снова. Если партия отправится туда – в воротах следует сделать проверку Характера (штраф -4), провал – герои, сбрендив от адской музыки, превратятся в Душегубов. На самом заводе – сотня призраков и технобионты-патефоны, левитирующие над землёй и атакующие акустическим ударом (2db, игнорирует броню) – два десятка. В механической мастерской при успехе Внимания/Уличного чутья можно найти артефакт - Разводной Ключ Мастера.

В часовне на Сергиевской улице двое ламассу заперли в ловушку скаута из группировки «Служение». Его можно спасти, уничтожив кадавров. Скаут (его зовут Никита) сможет в благодарность вывести героев за пределы города безопасным путём через подземелья на Шлиссельбургское шоссе, откуда можно быстро и безопасно пройти к искомому храму. В процессе пути Никита расскажет про Каменноостровский дворец – там располагается аванпост «Служения», про находящегося там Андрея Михайловича Святославского, бывшего капитана Корниловского полка, а ныне – координатора группировки...

Если партия не станет спасать скаута – их путь по Петрограду отдаётся на откуп ведущему, настоятельно рекомендуется максимально усложнить дорогу. Если в процессе партия выживет – по выходе из Петрограда до самого храма герои доберутся без приключений.

И вот, наконец, искомый храм. Выглядит на удивление нетронутым. Двери заперты, открыть их можно либо посредством Взлома, либо динамитом (Военное дело). Внутри – десять вооруженных мечами дружинников – Бессмертных Воителей Прошлого. После победы над ними посредством Расследования/Внимания ищем тайник с мечом.



Рарог. Огненный сокол древних славян

Однако, как только тайник найден – за спинами партии материализуется огромный огненный сокол, Рарог, покровитель династии Рюриковичей (архонт – Эпопт). Если герои угадают, воплощением какого древнеславянского божества (на самом деле – Симаргла) является Рарог, обратятся к нему именно как к этому самому божеству и убедят, что меч нужен для защиты Новгорода от врагов – эпопт не просто выпустит героев – он телепортирует их прямо в Новгород, в Софийский собор.

В соборе явление героев распугает собравшуюся там толпу. На выходе из собора партию окружают вооруженные белогвардейцы, коих сопровождает священник, следует продемонстрировать меч, после чего героев разоружают и под конвоем отведут к самому Юденичу.

В диалоге с партией Юденич поблагодарит героев, и сообщит, что мощи святого князя уже в городе, а значит его дружина не оставит Новгород на растерзание врагам. Однако меч и впрямь великая реликвия. Расспрашивает героев про их задание, про Слащёва, про Платова. По окончании разговора героям вернут оружие и выдадут награду на выбор – либо 5000 золотых, либо припасы, снаряжение и медикаменты хорошего качества на ту же сумму (для героев и гарнизона Тронгзунда). А на следующий день на гидроплане доставят в Тронгзунд...





Для начала следует вернуться в Кронштадт, подальше от фортов и морских патрулей (проверка Внимания при успехе поможет обнаружить патрули, каждый из которых состоит из сторожевика и двух торпедных катеров, а успех Судовождения – уйти от них. Всего по пути героям встретятся три патруля). Прибыть в город лучше всего вечером

Пробираемся в Рыбные Ряды, в этой клоаке героев

едва ли будут искать Чёрные гвардейцы. Зато их найдёт пьяный Редька, матрос с буксира «Проворный». Редька злой и недовольный – «Проворный» не берет в рейд на Новгородское государство, экипаж обижен и мечтает подложить свинью Вольным Советам, как, впрочем, и все на «Проворном».

Следует, используя Убеждение/Провокацию, разговорить Редьку. При успехе тот расскажет, что нынче ночью несколько минзагов секретной конструкции будут минировать прибрежные воды, а также то, что послезавтра Чёрный Флот уже выступает. Больше ничего интересного он не скажет.

Надо срочно выйти в море и, уклоняясь от патрулей, используя Выслеживание искать эти самые минные заградители. Успех – заградитель найден, однако оный сопровождают три торпедных катера. На бывшем «Сукином Коте» есть оборудование, позволяющее «глушить» радиосвязь, задействуем его – и в бой! Катера следует утопить, а минзаг – взять на abordаж.

Когда корабль будет захвачен, в каюте капитана следует отыскать морские карты. Разобравшись в оных (Военное дело со штрафом -2) отправляемся в квадрат, через который пролегает маршрут эскадры и минировать его (проверка Военного дела). Успешное минирование не позволит флоту анархистов подойти к берегу и высадить десант.

Теперь надо вернуться в Кронштадт – если хотя бы один из минзагов Республики М.Р.А.К. не вернётся – у руководства флота могут возникнуть смутные подозрения в нехорошем. Обходим патрули и держим курс на Купеческую Гавань. Используя Маскировку входим в гавань, бросаем якорь, имитируя пьяные голоса (Маскировка, штраф -1) докладываем по радиации о прибытии и успешном выполнении задания – и на шлюпках пересаживаемся на «Сукин кот». Покидаем Кронштадт, возвращаемся в Тронгзунд.

Эскадра Чёрного Флота теперь не сможет разбить береговые укрепления и высадить десант. Новгород спасён, однако партию теперь будут ненавидеть все без исключения капитаны Чёрного Флота и члены Вольных Советов (изъян «Враг» и «В розыске», крупный). Теперь можно отдохнуть и подготовиться к следующему приключению.

Глава 8. Петербургские тайны

Спустя несколько дней после ликвидации чёрно-красной угрозы, Платов вновь собирает у себя героев. И рассказывает о том, что Республика М.Р.А.К., во-первых, теперь не представляет особой угрозы, а во-вторых на оную ополчились немцы, после провала новгородской операции анархисты вынуждены тратить все ресурсы на противостояние Флоту Открытого Моря. Посему – гарнизон Тронгзунда выполнил свою задачу по установлению порядка в регионе и вместе с героями отправится в Новороссию.

Однако есть одна проблема – с Липовым опять связался Слащёв и затребовал некоторые зашифрованные документы, которые до Перелома хранил у себя Сергей Платов – отец главы гарнизона, состоявший при императоре на должности «генерала для особых поручений».

Эти документы и ныне хранятся в сейфе особняка Платовых на Аптекарском острове в Петрограде. Их надо оттуда извлечь. А также семейную реликвию – перстень с бриллиантом, подаренный Александром III деду Платова за беспорочную службу. Шифр к сейфу Платов передаст партии.

Сам Платов в оставшиеся дни будет заниматься подготовкой к эвакуации, потому отправляться придётся партии. В помощь героям будут приданы двое Бессмертных, а при успехе Убеждения – ещё и Липов.

Морем до Петрограда добираться быстрее, при удаче можно добраться до Аптекарского острова по Неве, не встречая ни в какие передраги, и разрушенные мосты не станут помехой для партии, об этом героям может намекнуть Липов.

В районе острова Большой Берёзовый – немецкий патруль – два сторожевика и субмарина. Когда корабль партии подходит ближе к Котлину, герои могут наблюдать бой эскадры Флота Открытого Моря с фортами Республики М.Р.А.К., идеальный момент чтобы проскочить в Петроград незамеченными.

Есть несколько вариантов пути к Аптекарскому острову по Неве, наилучшие два – либо по Большой Невке мимо Елагина и Каменного островов, либо по Малой Невке, между Крестовским островом и Петроградской стороной.

Если герои идут по Малой Невке – в устье надо бросить d4, четвёрка – встреча с «Авророй». Около разрушенного Большого Петровского моста партию атакует суперслизняк и два десятка утопцев. Когда судно партии проходит мимо дачи князей Белосельских – из окон особняка по нему открывают огонь винтовочными гранатами скауты из группировки «Беспредел» (их там 20 человек, вооружены «мосинками», пулемётами Шоша, есть два огнеметчика). Перед Большим Крестовским мостом – мощный водоворот, чтоб его обойти необходимо сделать проверку Судовождения (штраф -2 за силу водоворота). Мост через Карповку разрушен, его пролёт упал в реку так, что на плавсредстве больше лодки там не пройти, надо продолжать движение по Малой Невке.



А. Ромасюков «Белая ночь»

Вдоль Песочной набережной стоят жилые дома. Когда партия проходит мимо, из окон одного из домов вылетает рой гигантских комаров (25 тварей) и атакует героев. А когда судно доплывёт до дачи принца Ольденбургского (успех Внимательности покажет отсутствие сфинксов на постаментах набережной перед усадьбой) – судно атакуют два ламассу.

Если герои идут по Большой Невке – в устье надо бросить d4, четвёрка – встреча с «Авророй». Далее – со стороны Елагина острова нападут четыре вороны-людоеда, а со шпиля дацана по реке и кораблю бьют молнии, увернуться от них возможно посредством Вызова Судьбе (три успеха из пяти, провал – молния испепелит и героев, и их судно). На Благовещенской церкви бьёт колокол, этот гул внушает героям панический ужас (проверка Характера со штрафом -3, провал – партия в ужасе сигает за борт, где на неё под водой нападают утопцы – по 3 на каждого члена партии).



А. Ромасюков «Ключи от Города» (фрагмент)

В-общем, любой из этих двух путей приведёт на стрелку Каменного острова. На стрелке оборудована пулемётная точка и развевается штандарт группировки «Служение», оттуда посредством мегафона требуют пристать к берегу, иначе грозят открыть огонь. Если партия шла в Новгород через Петроград и спасла Никиту – можно потребовать встречи с Андреем Михайловичем Святославским, координатором группировки, что улучшит отношение скаутов к героям. Если нет – партию под дулом «льюисов» разоружат и приведут в Каменноостровский дворец к Андрею Михайловичу уже насильно.

Андрей Михайлович – худощавый мужчина лет тридцати, гладко выбритый, в корниловской фуражке и кожаном плаще с корниловским же шевроном на предплечье. Вместе с ним – молодой священник (после расспроса главы скаутов подтвердит или опровергнет правдивость слов героев и уйдёт куда-то в анфилады дворцовых покоев). Он спросит героев, кто они такие, что им надо в Петрограде, кто командир, что планируют делать по завершении задания, а также об отношении героев к группировкам скаутов, особенно к таким как «Слияние» и «Беспредел». Каждый честный ответ улучшит репутацию героев в глазах Андрея Михайловича.

После допроса, когда священник уйдёт, Андрей Михайлович расскажет партии, что главная цель «Служения» – борьба с Хаосом, заполнившим Петроград, что скауты этой группировки стремятся не допустить расширения петроградской Зоны – а артефакты, добываемые разнообразными группировками и выносимые за пределы Петрограда, сводят на нет все их усилия, так как каждый такой артефакт – маленький проводник Хаоса в Мир Людей, чем больше этих предметов за пределами Питера, тем сильнее влияние Хаоса. Но, поскольку герои отправляются не за артефактами, а за бумагами – «Служение» их пропустит и даже поможет – но для этого и героям придётся помочь скаутам.

На противоположном конце Каменного острова во дворце Штиглица засели скауты из «Беспредела» – сатанисты, каннибалы и в целом редкостные гады. У них скопилось немало т.н. «хабара» – артефактов Петрограда, которые «беспредельщики» собираются вывезти в Германию – за хорошие деньги их продадут «Обществу Туле». Этих негодяев всего два десятка – но все вооружены разнообразным и редким оружием – огнемёты, газовые гранаты, автоматы МР-18, плюс среди них – два анархомистика.

Координатор предлагает удар по дворцу с двух сторон – партия на своём судне нанесёт удар с Невы, а скауты «Служения» – с берега.

Так и делаем. Корабль героев обстреливает дворец, оттуда отвечают винтовочными гранатами. Посреди боя, уже после того, как основные силы «Служения» и «Беспредела» сцепятся меж собой, на партию нападут с воздуха два ламассу (если только герои не уничтожили их раньше, когда проходили напротив дачи принца Ольденбургского, если эти кадавры были повержены – нападение не состоится).

После победы скауты «Служения» сжигают дворец вместе со всем имеющимся там хабаром. Андрей Михайлович просит партию к себе, если среди героев есть раненные – молодой священник, который, оказывается, имеет мистический Дар, исцелит их раны.

Координатор «Служения» расскажет о том, что особняк Платовых находился недалеко от дачи Столыпина. Что рядом – храм Преображенского полка. Героям нужно опасаться обитающую там нежить – призраков семейства Столыпиных, Костяных Пастырей и скелетов (количество кадавров – на усмотрение ведущего), а перед самым особняком – аномалии «прыг-скок». Что внутри особняка скауты не знают, так как туда не заглядывали. Настоятельно попросит по завершению дел ещё раз заглянуть в Каменноостровский дворец – он хочет сказать героям кое-что важное. Но – потом, не сейчас...

Дальнейший путь по Неве проходит без происшествий. Одолев кадавров и обойдя аномалию (на это – проверка Внимания), герои попадут внутрь дома. В холле – четыре призрака и восемь гигантских клопов (клопы будут падать на героев с потолка, избежать нападения поможет успех Внимательности со штрафом - 1). В коридорах второго этажа – три сполоха. В самом кабинете Платова ищем сейф – он вмурован в стену за небольшим бюро (Внимание/Расследование). Открываем сейф (шифр Платов партии отдал), извлекаем оттуда несколько запечатанных пакетов и маленькую резную деревянную шкатулку (запертую). Берём всё с собой, возвращаемся на Каменный остров.

Андрей Михайлович рад возвращению партии. Предлагает им выпить вместе с ним элитного коньяка, несколько бутылок которого были найдены скаутами в Петрограде. Под коньячок и завязывается диалог, в ходе которого координатор откроет партии не только суть Движений, но и ряд фактов, которые во что бы то ни стало должны дойти до мистиков Новороссии, говорит, что за каждый этот факт многие скауты заплатили жизнями, и ценность сведений – неимоверна. А сведения следующие:

- в самом феномене Перелома повинны маги Белого движения, задействовавшие сверхъестественные силы для помощи белым армиям в 1918-19 годах, и «Служение» пытается своими действиями исправить сие, как только может;

- в мир проникли несколько великих демонов – Князей Хаоса. В Петрограде как минимум один из оных, а возможно даже два;

- существует тайный портал между Петроградом и Екатеринбург. Природа его таинственна и неясна, но это явно неспроста. Именно на Урале сплелся невероятный и страшный клубок сил, идей и противоречий, и именно там этой осенью пробьёт Час Судьбы Мира Людей;

- где-то в Петрограде есть Золотой Шар, он же Исполнитель Желаний. Если до него добраться и пожелать что угодно – это обязательно исполнится. Даже победа в мире какого-то одного конкретного Движения – или вообще избавление мира от всех Движений;



А. Ромасюков «Утопия»

- помимо четырёх Движений существует и пятая сила – Пустота. Она могущественнее и опаснее всех Движений вместе взятых, и некоторые кадавры и аномалии Петрограда – Временщики, «временные петли» и т.п. – порождены именно ей;

- Петроград имеет множество метафизических уровней реальности, то, что видит большинство – с кадаврами, аномалиями и артефактами – лишь пугало для профанов, истина (как, впрочем, и Золотой Шар) лежит на гораздо более глубоких слоях бытия, доступных немногим избранным.

Допив коньяк и сообщив героям всё вышеперечисленное, Андрей Михайлович проводит их на корабль, предварительно затребовав клятву о неразглашении сказанного никому, кроме магов Новороссии и их ближайших соратников, в число которых входит и Слащёв.

Возвращение в Тронгзунд проходит без проблем и приключений. Герои передают Платову содержимое сейфа – и, обессиленные, заваливаются спать. В ближайшие пару дней им предстоит приходить в себя, отдыхать, отсыпаться и отведаться.

Глава 9. Договор с богом

На третий день после окончания петербургских приключений партию вновь вызывает к себе Платов. Говорит, что у гарнизона для эвакуации всё готово – но есть одна проблема. Не у них – у прибалтийского региона. А возможно и у всего остального мира.

Посланные в Кронштадт разведчики докладывают о пугающих событиях о доселе невиданных морских чудовищах, о драккарах, заполненных вооруженными древним оружием викингами (Бессмертные воители прошлого), о «живом тумане», поглощающем корабли... А главное – что проснулись древние скандинавские Боги... Наиболее образованные кронштадтцы напрямую говорили о Рагнарёке.

Эти слухи необходимо проверить. В Балтийском море есть остров, называемый Оденсхольм – Могила Одина. Именно на мель рядом с этим островом в Великую войну сел «Магдебург». И именно на этом острове по преданию – усыпальница Одина, где он спит и ждёт своего часа... Так что для начала партии предстоит добраться до Оденсхольма и провести там разведку.

Итак, снова в море! Как только судно партии минует Внешние острова Финского залива – на него нападет финский патруль – три сторожевика. Лучше держаться ближе к берегам Эстонии, причём подняв Андреевский флаг – присутствие судна, идущего без всякого вымпела, эстонцам не понравится.

До Оденсхольма идти двое полных суток. В начале каждого дня – бросок кубика на событие. При походе к Оденсхольму на судно героев нападают два морских дракона. После победы над ними можно смело причаливать. Мель, на которой сидел «Магдебург» – пуста, на острове стоит маяк, на котором, похоже, кто-то есть. 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.



Бессмертные Воители прошлого - викинги

бросок d6 на события:

1. – два морских дракона;
2. – немецкая эскадра - четыре сторожевика и эсминец;
3. – портится погода, налетает шторм (ведущий бросает d4 на силу шторма);
- 4-5. – путешествие без происшествий;
6. – британская субмарина, чей капитан при успехе Убеждения может помочь миссии, сопровождая судно партии до Оденсхольма.

Это старик – смотритель маяка – и совсем юная девушка, его внучка. Старик, наполовину швед, рассказывает об Одине, скандинавском боге, 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 делают в глубинах острова. Старик и его внучка от страха перед ними и забаррикадировались. Смотритель просит вывести их с внучкой отсюда хоть куда-нибудь, и умоляет партию не пытаться противостоять Одину и его воинам – ибо не по силам смертным одолеть древнего бога.

Старика и его внуку лучше всего препроводить на борт катера, который на ночь пусть отойдёт от берега, а партия пусть останется на острове до ночи – именно в полночь по словам смотрителя маяка здесь появляются мёртвые викинги.

В течение дня можно исследовать остров. Древний, расплывшийся холм, покрытый густым сосновым лесом и есть то самое место, где должна быть могила Одина. Вершина этого холма – разворочена словно бы мощным взрывом, а глубоко вниз уходит широкая каверна, около трёх метров в диаметре, края каверны обожжены, покрыты коркой спёкшийся земли. Чтобы спуститься на дно – нужна верёвка длиной 100 метров. При успехе Лазания туда можно и спуститься – тогда герои обнаружат внутри просторную камеру, посреди которой – каменный саркофаг, крышка саркофага расколота, успех Внимания/Расследования покажет засыпанный подземный ход, который кто-то пытается раскопать.

Ночью в глубинах леса на холме начинают светиться странные огни – льдисто-голубого цвета. Если партия выйдет на свет этих огней – то обнаружит, что источник света идёт из каверны, а три десятка викингов – Бессмертных Воителей прошлого – пытаются наладить лестницы, чтобы спуститься туда.

Внезапно такой же льдисто-голубой свет, идущий откуда-то сверху, освещает партию. Воители Прошлого замечают героев и набрасываются на них. Можно принять бой прямо здесь, но лучше отойти к маяку и отстреливаться из его окон. В процессе штурма маяка викинги вырубят огромную толстую лесину и, использовав оную как таран, попытаются выбить дверь маяка, делая удар в раунд. После десятого удара дверь рухнет.

Если партия одолеет Бессмертных Воителей и выживет – свет усилится, и перед героями возникнет сам Один верхом на Слейпнире. (проверка Характера, провал – герои разбегаются в ужасе). Он сперва будет ругать партию за то, что те убили его воинов, но позволяет уйти, если герои прямо сейчас оставят здесь, на поляне своё оружие и уйдут. Если герои это сделают – они провалили проверку, Один их проклянёт как трусов, и на следующий день их корабль погибнет в мощном шторме. Если же откажутся - объявит партии, что и бой, и требование были испытанием, а герои достойны войти в его дружину.

Можно, конечно, вступить в рати Одина, тогда в грядущем Рагнарёке в бою с порождениями Хаоса герои будут биться в первых рядах за великое дело – но игра будет окончена. Если прямо отказаться – разгневается сам Один, и за непочтение проклянёт героев, превратив их в волков.



Один, он же Вотан, Отец Дружин

Лучше всего будет посредством Убеждения максимально почтительно объяснить ему про Белое Дело, про Долг, что выше жизни и славы, про то, что герои хотят сберечь этот мир, не дать ему погибнуть. В случае успеха Один расскажет про Нагльфар, корабль из ногтей мертвецов, на котором освободившийся Локи и его дружина собирают под своё крыло иные, демонические силы. Надо найти Нагльфар и уничтожить Локи – это поможет остановить Рагнарёк.

Значит, надо искать этот корабль. Благодарим бога и отчаливаем от Оденсхольма.

Используя Выслеживание/Внимание нужно отыскать на просторах Балтики Нагльфар. У героев есть семь суток, чтобы найти его, проверка Выслеживания происходит в начале каждого дня. Тогда же – бросок d6 на события.

Когда Нагльфар обнаружен, выясняется, что пушки и торпеды не могут причинить ему вреда, придётся брать на abordаж. На борту – 22 титана, не считая самого Локи. Если партия выживет и победит – предстоит диалог с Локи. Тот будет оправдываться – он вовсе не думал 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. Будет уговаривать 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. Как поступать с ним – решать героям, нужно только помнить, что Локи – абсолютно Чёрный персонаж, и не факт, что не продолжит вредить всему сущему исподтишка.

бросок d6 на события:

1. – торпедный залп из-под воды (проверки Внимательности и Судовождения со штрафом -2);
2. – немецкая эскадра - четыре сторожевика и эсминец;
3. – портится погода, налетает шторм (ведущий бросает d4 на силу шторма);
- 4-5. – путешествие без происшествий;
6. – невооруженный танкер Балтийского Герцогства с грузом топлива.



Если же Локи будет убит – на следующую ночь героям вновь явится Один. Скажет, что они совершили воистину великое дело, и он желает наградить героев. Место в его дружине за партией уже зарезервировано: пав в бою они гарантированно попадут в Валгаллу. Но наградить он желает иным, поэтому предлагает один из трёх даров (партия должна выбрать, какой именно): либо кувшин Мёда Мудрости (увеличит Смекалку до максимума, +2 проверкам ко всем навыкам, требующим Смекалку), либо кольцо Одина (+2 к защите и к проверкам Драки, Стрельбы, Метания, +4 к проверкам урона, +4 к попыткам выйти из шока), либо укажет местонахождение Чаши (того самого Грааля) – ВНЕЗАПНО в горах Северного Урала. После вручения дара – исчезает. Теперь можно вернуться в Тронгзунд. Партия получает ранг «Герой».

Глава 10. Долгая дорога домой

Вернувшись в Тронгзунд, герои обнаружат стоящий на рейде... английский морской пассажирский пароход! Платов расскажет героям, что это дар от Антанты в благодарность за действия партии на Балтике. Теперь, когда немцы и Республика М.Р.А.К. заняты, преимущественно, друг другом, англичане могут вздохнуть спокойно. На пароходе вдоволь топлива, провианта, медикаментов и всего прочего, что может пригодиться в долгом пути до Севастополя. Команда тоже имеется – многие жители Выборга, в числе которых опытные моряки и даже штурман, решили перебраться в более спокойные края. Партии даётся трое суток на отдых, потом – можно будет и выступать.

Весь путь судну партии придётся прикрывать пароход с гарнизоном Тронгзунда. Если пароход по тем или иным причинам пойдёт ко дну – необходимо спасти хотя бы офицеров, как минимум – Платова и Липова. Если весь гарнизон Тронгзунда погибнет, а партия всё же доберётся до Новороссии – миссия, конечно, будет считаться успешной, но отношение к героям в этом гособразовании будет весьма прохладным, ибо требования долга и чести оказались не выполненными до конца.

Выход в море. У острова Сааремаа – два немецких цеппелина. Они начинают забрасывать судно партии бомбами. «Вызов Судьбе» поможет увернуться от бомб, зенитное орудие поможет отбиться от дирижаблей.

Дальше до датских вод путь свободен, никаких происшествий нет. Однако датчане не горят желанием пропускать партию через проливы. По обеим берегам Большого Бельта – береговые батареи, в небе – торпедоносные гидропланы (оных около двух десятков). Договориться не получится – датчане совсем не понимают по-русски, других языков кроме датского тоже не знают, или делают вид, что не знают. Придётся идти на прорыв под обстрелом («Вызов Судьбе»).

В проливе Скагеррак поднимется страшный шторм (ведущий бросает d4 на силу шторма). Если корабль не потерпит кораблекрушение – на следующий день героям встретится норвежский корабль-призрак, чей экипаж – драуги, мёртвые моряки, их будет с полсотни. Драуги желают взять судно на abordаж, от них можно попытаться сбежать, можно вступить в схватку. В случае победы в трюме этого корабля обнаружится груз моржового клыка и мамонтовой кости (на сумму 10000 золотых).

На вторые сутки после встречи с норвежским кораблём-призраком партия становится свидетелем морского боя между британской и немецкой эскадрой. Силы сторон почти равны (и у тех, и у других – три сторожевика и два эсминца), но у немцев – ещё и два цеппелина. С парохода Платов требует от партии решительных действий, ибо Антанта – союзники Белых, а значит надо вступать в бой. Нужно связаться с английским флагманом – англичане попросят разрешить проблему с дирижаблями, с кораблями – справятся сами. Что-ж, придётся героям вновь вступать в бой...



Boris Gorh "Battle of Tsushima"

К тому времени, как партия разделяется с дирижаблями, англичане одолеют немцев. Капитан британского флагмана пригласит партию к себе на борт – отпраздновать успех, а заодно обговорить дальнейшие дела. За обедом в кают-компании британского эсминца завяжется диалог. Англичане посетуют на немцев, на необъяснимые потусторонние явления, а главное расскажут, что первоначальная затея партии – обогнув Европу выйти в Чёрное море – обречена на провал, так как турки свирепствуют и не пропустят корабли Белых через проливы Босфор и Дарданеллы.

Однако у капитана есть деловое предложение. У него имеются связи в адмиралтействе, благодаря которым можно будет и партию, и гарнизон Тронгзунда посадить на борт грузопассажирского дирижабля – и по воздуху доставить в Севастополь, всего за трое суток. Но партия взамен передаст свой торпедный катер, состоящий из Новой Науки более чем полностью, Королевскому Флоту.

Согласиться – это наилучший вариант. Если герои откажутся – добираться до Турции им придётся целый месяц, а там ещё думать, как пройти сквозь перекрытые проливы. Если согласятся – то пусть присоединяются к эскадре англичан и идут вместе с ними в Лондон. В течение недели будут решены все дипломатические, технические и административные моменты – и партия, вместе с гарнизоном Тронгзунда на комфортабельном дирижабле полетит в Севастополь, где и приземлится спустя три дня. Далее последуют доклад лично Слащёву, церемония награждения «георгием» первой степени и месяц отдыха в самый «бархатный сезон» в городах Южного Берега Крыма.

Но если герои не ищут лёгких путей – им предстоит далёкий путь. Британцы в благодарность поделятся и провизией, и медикаментами, и питьевой водой, если в этом возникнет нужда (а топливо – «красный керосин» – и так есть), но дальнейший путь предстоит проделывать самостоятельно. Большая часть его останется за кадром – южный Ла-Манш и Бискайский залив безопасная территория, где можно не опасаться ни немцев, ни сверхъестественных существ и сущностей. Как и Средиземное море...

Партия в Эгейском море. У острова Лемнос герои столкнутся с турецким патрулём – два сторожевика и торпедоносный гидроплан, придётся вступать в бой. Дальше на восток, недалеко от Дарданелл, находятся острова Бозджаада и Гёкчеада. В проливе между ними кипит бой – между турецкой эскадрой и... другой турецкой эскадрой! При успехе Внимательности/Расследования герои смогут распознать, что суда одной из эскадр – британской и французской постройки, а успех проверки Смекалки поможет вспомнить тот факт, что и в Турции идёт гражданская война – между сторонниками султана и младотурками.

Младотуркам можно и нужно помочь, тем более что их эскадра близка к разгрому – потоплен крейсер, на эсминце пожар, лишь два сторожевика и последний торпедный катер кое-как держатся. У сторонников султана – три эсминца, три сторожевика и два торпедных катера.

Все суда – обычные, а корабль партии по большей части изделие Новой науки, потому все манёвры проводятся с преимуществом +2, также имеется преимущество в скорости, а небольшой размер корабля налагает на противников штраф -2 к Стрельбе.

Если эскадра султана разбита – вступаем в переговоры с младотурками – среди их офицеров есть люди, знающие английский, французский и немецкий языки. Оказывается, сквозь Дарданеллы можно пройти – этот пролив в данный момент под контролем повстанцев. Но вряд ли его получится надолго удерживать, потому нельзя терять времени!



Мраморное море, если идти полным ходом, можно пересечь за сутки. Босфор перекрыт и минными полями, и турецким флотом. Будет «Вызов Судьбе» при передвижении через минные поля (4 успеха из 5) – и на прорыв через Босфор против сил флота султана, береговых батарей и дирижаблей союзников – немцев (5 успехов из 5).

Вырвавшись из Босфора, судно партии полным ходом мчит на Севастополь. За проявленные мужество, героизм и находчивость герои будут награждены не только орденами и чинами, но и хорошими деньгами, на которые можно купить квартиру в столице, или поместье под Екатеринодаром.

КОНЕЦ



А. Ромасюков «Укрощение морской девы (стихии)»

Гаджет



Побочная кампания
для игрового модуля
«Пираты Балтийского моря»

Кронштадт – перевалочная база всей контрабанды северо-западного региона. На местном чёрном рынке можно найти и изделия Новой Науки, и артефакты Гоэтии, и ведовские зелья и амулеты... Такие вещи как, например, наркотики или поддельные документы найти вообще не проблема, главное – плати. Вольные Советы негласно покровительствуют различным компаниям контрабандистов...



Эпизод 1

Петр рассказывает следующую историю: из Пскова (Советская Россия) должен был прибыть курьер с изделием Новой Науки – т.н. флуктуатором. Однако на конспиративной квартире флуктуатора не обнаружилось, зато обнаружился труп курьера с множественными ножевыми ранениями. Судя по характеру ранений, его убивали финским ножом, потому Пётр подозревает чухонцев, чья слобода находится недалеко от форта «Шанец». Пётр готов доставить туда партию на своей телеге и подождать на окраине, сам идти отказывается (изъяны «Трусость», «Слабак»). Но выходить надо сейчас – потом флуктуатор может быть потерян навсегда (игра будет проиграна).

Чухонская слобода погружена в сон. Только на окраине во дворе большого дома слышны звуки гульбы. Пётр высаживает партию и предлагает начать с того весёлого домика. Как только партия подходит ближе к тому двору – к звукам пьянки добавляются крики и выстрелы. Что-то там происходит...

Во дворе драка – трое явных цыган, один с револьвером, дерутся с десятком чухонцев. Ещё один цыган тяжело ранен, лежит на земле. Можно помочь чухонцам, тогда отношение к партии у них будет хорошим вплоть до упоминания о флуктуаторе (после этого мгновенно сменится на враждебное), но лучше под шумок попытаться пройти в дом.

Входная дверь заперта изнутри. Окна закрыты ставнями. Есть чердак, можно воспользоваться им. На заднем дворе за сараем подходящая лестница (найдётся при успехе Внимания). На чердаке, помимо всякого хлама и голубиного помёта обнаруживается иссохший мумифицированный труп в истлевшем френче. Серебряное колечко на пальце с надписью «спаси и сохрани» выдает в нем участника Белого Движения. Странно...

Люк вниз при успехе Внимания обнаруживается в углу и придавлен старым сундуком (тот не заперт, внутри – 2 гантели и 1 утюг), спустившись вниз, партия окажется в кладовке.

Помимо кладовки и примыкающей к ней кухни в доме ещё три комнаты. Из одной слышны женские и детские голоса, вторая заперта на ключ, и там кто-то возится. Варианты действия:

- взять детей и женщин в заложники и потребовать отдать флуктуатор (успех Запугивания/Убеждения со штрафом -2);

- вскрыть с помощью Взлома дверь в запертую комнату (можно просто выбить, но тогда надо осуществить проверку Ловкости, в случае провала группа получит заряд из флуктуатора). В комнате мутный тип что-то сгребаёт со стола. В него надо стрелять или метать нож сразу же, в рукопашном бою он сильнее партии.

На трупе этого господина обнаружатся кортик неустановленного образца (клейма и прочие опознавательные знаки тщательно спилены), карта города, набор отмычек, парабеллум с полной обоймой, несколько сотенных банкнот немецких марок – и неизвестный прибор, выглядящий как гибрид пулемёта с арифмометром – искомый флуктуатор. Вот только как им пользоваться? Маленькое табло показывает: «001»

Раздаётся грохот, и входная дверь падает с петель. В дом вваливается цыган. Один, израненный, но с двумя револьверами. Завязывается перестрелка. Если попытаться выстрелить в него из флуктуатора, необходимо сделать проверку Новой науки или же Смекалки (со штрафом -2, если получилось – волновой удар разрывает цыгана изнутри, провал – флуктуатор взрывается.).

После боя с цыганом надо быстро бежать к месту высадки, пока за героями не погналась вся слобода. Во весь опор Пётр погонит телегу в Кронштадт, где отвезёт партию на конспиративную квартиру. Там есть еда, душ, чистая одежда среднего качества. Сам забирает флуктуатор и уходит, обещая вернуться завтра к полудню. Можно поесть, помыться и отдохнуть.

Эпизод 2



Условное обозначение
«красного керосина»

На следующий день в полдень Петр возвращается, хмурый и недовольный. Причина в том, что флуктуатор разряжен, а заказчику нужен именно действующий флуктуатор. Нужен «красный керосин», необходимый для заправки коробочного магазина флуктуатора. Добыть оный на территории Кронштадта сложно, но возможно. Но на чёрный рынок за ним лучше не соваться – во-первых основная масса изделий Новой Науки проходит через руки Петра, а у него таких штук сейчас нет. Во-вторых – вызовет ненужные вопросы и подозрения, чреватые проблемами как для Петра, так и для партии.

«Красный керосин», он же рубедин, поставляют в Кронштадт для нужд флота союзники из СССР. Большие двухсотлитровые ёмкости расфасовывают по капсулам на Новопутиловском заводе. Пётр знает лазейку туда, и предлагает для начала провести разведку. Завод работает круглосуточно, часам к четырём ночи у людей обычно падает бдительность, если в это время замаскироваться и проникнуть на завод под видом рабочих – есть неиллюзорный шанс на успех.

Проникнув внутрь и используя Маскировку нужно обследовать завод. В случае успеха Внимания/Расследования партия узнает, что в одном из цехов как раз расфасовывают рубедин в малые и большие капсулы – для нужд Чёрного Флота. Цех охраняется, но один из рабочих – тайный наркоман, хоть и очень хорошо маскируется (обнаружить это позволит успех Внимания/ Расследования/ Уличного чутья). За хороший, годный кокаин готов добыть одну малую капсулу.

Вернувшись на квартиру, рассказываем о положении дел. Пётр говорит, что лучший кокаин – очищенный, насыщенный, мелкодисперсный – можно купить из-под в кафе «Солидарность», но предупреждает, что это кафе облюбовали бойцовые женщины. Если в партии есть дама – то лучше пойти ей – её точно бить и обижать не будут (мужчин в этом кафе не любят и могут побить). Убивать женщин нельзя – Вольные Советы не поймут и не простят. Белый персонаж, если взял квест от призрака, сможет встретить там Люду Чернову, если передать ей икону от отца – тогда точно никто не будет бить партию, а Люда поможет героям, и передаст им кокаин бесплатно

После добычи кокаина нужно дождаться наступления ночи и вновь отправиться на завод. Находим наркомана, демонстрируем ему кокаин. Он ведет партию на задворки завода, за какие-то склады, бараки и подстанцию. Из тайника он достает капсулу – и тут же падает замертво, сраженный пулей!

Героев выследили! Отделение охраны – некробионт и четыре спец-единицы – открывают по партии огонь, попутно подымая тревогу. Благо они вооружены обычным оружием (ибо дешевле и проще в использовании чем флуктуаторы). Надо со всех ног бежать к лазейке (бросок d4, четвёрка – лазейка перекрыта ещё двумя спец-единицами), либо вступить с ними в бой (у партии есть пять раундов на уничтожение противников, по прошествии пяти раундов на место схватки прибегут десять вооруженных флуктуаторами некробионтов и два флуктантропа и убьют партию).

Наконец, оторвавшись за пределами завода от погони, возвращаемся к Петру с добычей. Он безумно рад. Партия получает первый гонорар – 1000 золотых. Можно отдыхать и отсыпаться.

Эпизод 3

Назавтра Пётр не приходит в назначенное время. Партия беспокоится, и отправляется на поиски (если не беспокоится и не отправляется – через день спозаранку в квартиру врываются три типа с «Томпсонами», герой-Чёрный (основная кампания) опознает в них головорезов – подручных оскорблённого им «пахана»), начать решают с «Экспроприатора».

Дядька Игорь говорит, что вчера вечером Пётр был в кураже и при деньгах, расплатился со всеми старыми долгами, коих накопилось изрядно, и ушёл с Люсьеной, которой, кстати, не видно. Спрашиваем, где её можно найти, бармен даёт адрес.

Люсьена признается, что Пётр у неё был, был щедр и весел, говорил, что «скоро всё закончится» - а под утро ушёл. И рассказывает о странном моменте – примерно через полчаса после его ухода, уже перед самым рассветом, за дверью кто-то топтался и ругался по-немецки.

Возвращаемся в «Экспроприатор», расспрашиваем дядьку Игоря про немцев. Бармен говорит, что «немцев ныне в Кронштадте можно найти только в одном месте – в гробу», и предлагает дойти до немецкого кладбища – мол «там их много, а боле нигде нету!»

Можно пойти на кладбище (местные обыватели, при успехе Убеждения/Запугивания расскажут, что место это дурное, там нежить завелась, а именно – десяток упырей, но даже победа над нечистью не даст результата), но лучше опросить в порту разный народ – не видел ли кто подозрительных типов? Подсказку за мзду даст Ерофей, старый увечный нищий, в прошлом циркач, разбившийся во время акробатического номера без страховки, обитающий в парке за бывшим Морским Собором.



Он рассказывает о двух странных типах, «не по-нашему одетых», которые как раз вчера мимо него прошли, и один из них что-то неразборчиво сказал на иностранном языке. Затем они вошли «во-он в тот дом» - и показывает на некогда фешенебельное здание, ныне явно превращенное в смесь притона с игорным домом.

Когда герои подходят к зданию, то видят какого-то подозрительного человека, бегущего к двери в подвал. Если бежать за ним – он достанет парабеллум, и начнёт отстреливаться. Подстрелив типа, в его кармане можно найти ключ, идеально подходящий к двери. ...

В подвале целый лабиринт в котором прячутся пятеро вооруженных парабеллумами и финками типов. В одной из комнат труп Петра, его явно пытали. После осмотра тела происходит явление главаря с двумя телохранителями – наёмниками (мафиози Лютого) с «томпсонами». Главарь – немец, честно признаётся, что ему



нужны артефакты Красной Новой Науки – «они принесут мир Германии и победу в Великой Войне» и предлагает вам работать на него. Если партия согласится – герои отправятся вместе с немцем в Митаву, где оккультисты «Общества Туле» превратят оных в послушных марионеток, игра будет проиграна. Соглашаться не резон, завязывается бой.

Если после боя партия выживает, то при немце найдётся много всякого любопытного – какие-то непонятные карты, куча бумаг на немецком, портмоне с 2000 немецких марок, не говоря уже об оружии – два «томпсона» с двумя запас-

ными магазинами каждый, два офицерских нагана (гангстеры) и парабеллум с запасной обоймой (немец). Флуктуатора, однако, нет – значит, либо Пётр загнал гаджет кому-то другому – либо немец был не один. Можно возвращаться на квартиру. Партия получает ранг «Закалённый».

Эпизод 4

На конспиративной квартире герои обсуждают, как им быть и что делать теперь. Варианты действий:

- вернуться на основную линейку («Экспроприатор» или иное место, где партия вышла на побочку);
- сбежать из Кронштадта (Купеческая гавань);
- заняться «окончательным решением немецкого вопроса. (представительство РССР).

Если партия решит покинуть Кронштадт – для начала необходимо найти людей, что могут их оттуда вывезти. А где их найти, а главное – куда бежать? Белые персонажи бежать категорически откажутся (ибо Долг и Честь), Красные предлагают выбираться в ССРЛ, Чёрным всё равно куда. В итоге – лучше всего добраться для начала до Пскова, а там уже расходиться кто куда.

Значит – Купеческая гавань. Именно там база маломерных судов вспомогательного типа (катера, буксиры, плавбазы, десантные боты), «пискарей», как их презрительно называют матросы боевых кораблей Чёрного Флота. Тамошние обитатели не погнушаются самым «левым» заработком, возьмутся за любое дело.

В Купеческой Гавани героям встретится пьяный Редька, матрос с буксира «Проворный». Если с ним поговорить (успех Убеждения), он расскажет, что дела их буксира совсем плохи – денег нет, с работой туго, нужны деньги. Команда буксира может доставить героев куда надо за 500 золотых. Или за 2000 рейхсмарок. Отправляться предстоит ночью, партию будут ждать у причала.

Однако, как только партия прибудет в Купеческую гавань – к причалам подъедет броневик Чёрной Гвардии. Это приехали арестовывать героев за воровство рубедина с Новопутиловского завода. Трое Чёрных Гвардейцев, вооруженных автоматами Фёдорова выйдут из броневика, ещё двое – останутся внутри, за пулемётом. Придётся вступать в бой (у гвардейцев не только автоматы, но и бронежилеты (Защита +2)).

После победы, если партия выживет – то загрузится на буксир и покинет Кронштадт, на этом игра закончится.

Если партия решает бороться с немцами – нужно отправиться в представительство Советской России, которое находится в здании Манежа. Можно, конечно, обратиться к Вольным Советам, оттуда партию всё равно отправят в Манеж, аргументируя это тем, что изделия Новой Науки и их распространение – сфера ответственности Красных.

С героями будет беседовать 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 под первой и чуть смещена к спине. В остальном же – вполне себе милая барышня, русая, голубоглазая, стриженная под каре. И именно она – комиссар Советской России, отправленный в Кронштадт для координирования совместных действий РСФСР и Республики М.Р.А.К.

Лена говорит, что утечка технологий Новой Науки немцам – недопустима. Что необходимо разыскать и уничтожить тех предателей, что сотрудничают с немцами. Партии поручается задача розыска, а уничтожением врагов народа займутся уже спецы РСФСР. Если партия справится, говорит Лена, то РСФСР и Вольные Советы не только закроют глаза на кражу рубедина с Новопутиловского завода (да, об этом они уже знают!), но и снабдят героев изделиями Новой Науки («для служебного пользования», без права продажи и передачи). Если партия откажется, или совершит насчёт согласия – за спинами героев материализуются два флуктуантропа, волновым излучением парализуют партию – и игра будет проиграна, так как тем же вечером персонажи будут расстреляны как воры и враги народа.

Надо идти в «Экспроприатор». Там, сидя за одним из столиков, курит трубку и пьёт пиво патлатый блондин в кожаной жилетке и почему-то в треуголке. Это – Кайль, капитан торпедного катера «Сукин Кот». Насчёт контрабандистов, поставляющих изделия Новой Науки, можно обратиться к нему напрямую, можно к дядьке Игрою – тот всё равно укажет на Кайля. Надо подсесть и завязать диалог с капитаном.





В случае успеха Убеждения/Провокации (штраф -2) Кайль расскажет, что да, бизнес по продаже изделий Новой Науки в Германию здесь процветает. Говорит, что имеет определённую информацию, которую готов раскрыть за участие «в доле» - партия должна будет передать ему всё то содержимое контрабандистского схрона, которое не является изделиями Новой Науки. Если попытаться припугнуть Кайля гневом Красных – рассмеётся в

лицо, скажет, что он член Вольных Советов, и как следствие представители РСФСР не смогут ему ничего сделать, не вызвав гнев остальных капитанов Чёрного Флота, после чего прекратит общение с партией. Герои после этого могут даже убить Кайля, но игра всё равно будет проиграна. Так что лучше не пугать этого эксцентричного капитана, а согласиться на его предложение.

Условие Кайля такое: партия должна разорить схрон и взять «языка» самостоятельно, не привлекая Красных. Команда «Сукиного Кота» так же не будет задействована, дабы не подставиться в случае провала операции.

По словам Кайля притон контрабандистов расположен за пределами города, в избушке, что посреди леса за Кронверкским каналом и валами, на юге острова.

Избушку можно отыскать, используя Выживание/Расследование/Внимание. Её двери заперты изнутри, ставни – тоже. Внутри - пятеро вооружённых «мосинками» контрабандистов, успех Провокации вынудит бандитов открыть двери – уже хотя бы для того, чтоб пострелять по партии. Одного бандита надо взять живьём, остальных убить.

Внутри мало интересного - колченогий стол, на котором немудрёная закуска и полбутыли самогона, чурбачки вместо табуретов, печка, несколько лавок. Проверка Внимания/Расследования при успехе откроет лаз в погреб.

В погребе, неожиданно большом для такого домика – четыре Душегуба. Уничтожив тварей можно обыскать подвал. Там среди хлама - большой ящик, в котором реактивный ранец, два пятикилограммовых мешка с «белым углём», и сундучок, в которой шесть «универсальных патронов», четыре «цветных невидимки» и инъекторный регенератор (медицинский прибор, мгновенно исцеляющий ранения).

Всё обнаруженное в погребе нужно доставить в Кронштадт. У Кронверкского канала недалеко от въезда в город партию встретит Кайль с пятью вооружёнными матросами и затребует артефакты Петрограда – «белый уголь», патроны и «невидимки». Откуда-то он знает точное количество трофеев. Можно вступить с ними в бой, можно отдать артефакты (второй вариант предпочтительнее – Кайль может в будущем ещё пригодиться героям).

Все изделия Новой Науки, а также «языка» герои передадут Лене Феррари. Она поблагодарит партию и попросит зайти завтра после полудня – когда будут известны подробности действий врагов народа (при этих словах многообещающе косится на контрабандиста). Остаток дня герои могут спокойно отдыхать...



Назавтра герои вновь приходят в представительство РСФСР. Лена Феррари говорит, что допрос бандита существенно помог – продажей изделий Новой науки немцам занимается некто Лютый. Его было бы неплохо

взять за жабры, но многие капитаны Вольных Советов «в доле» с этим бандитом. Потому героям придётся уничтожить Лютого самостоятельно.

Блатхата Лютого расположена за пределами Кронштадта, в бывшем Константиновском дворце в Стрельне. Дворец тщательно охраняется как людьми (20 головорезов, вооруженных «томпсонами» и наганами), так и Душегубами (30 тварей) и бесами (10 тварей). Плюс четверо анархомистиков. С суши к нему не подобраться никак, но со стороны моря – вполне возможно.

Лена понимает, что силами партии такое гнездо сложно разрушить, потому передаёт каждому из героев по флуктуатору, по паре малых капсул рубедина и по три некробиотических гранаты. Можно попробовать убедить её дать помощников, при успехе Убеждения к партии присоединятся два красногвардейца, а при подъёме – ещё и флуктантроп.

Ночью героям предстоит штурмовать Константиновский дворец. Если у героев нет своего плавсредства – Красные одолжат партии лодку (при успехе Убеждения могут и паровой катер, но для управления оным необходимо Судовождение не ниже d6). Главная цель – убить Лютого, по возможности также уничтожить максимум его головорезов. Все изделия Новой Науки, находящиеся в его кладовых, равно как и золото, перейдут в распоряжение Красных, а всё остальное герои могут присвоить себе.

Вариант штурма может быть любой на усмотрение ведущего. Наиболее оптимальный - ночью подойти к шлюзу, запирающему каналы Константиновского парка, флуктуаторами, переведёнными в психофлуктуационный режим, нейтрализовать охрану шлюза, открыть его и вывести из строя запирающий механизм. Потом на лодке войти в канал, по которому можно дойти до самого дворца, расстреливая бандитов флуктуаторами. Во дворце на третьем этаже - сам Лютый его прикрывают четыре беса и два анархомистика.

После разгрома притона можно пройти в подвалы дворца. Красные, если они с партией, сразу же наложат лапу на изделия Новой Науки. Богатства сокровищницы – на усмотрение мастера, но партия должна получить не меньше 5000 золотых на всех, плюс каждому персонажу – минимум одно зелье ранга «Закалённый», и один малый зачарованный предмет на партию. Можно возвращаться в Кронштадт.

В награду за уничтожение Лютого партия получит от Красных амнистию и благодарность с занесением в личное дело. Также герои могут оставить себе флуктуаторы, нерастраченный рубедин, гранаты, и плавсредство, а также не имеющие отношения к Новой науке трофеи, добытые в Стрельне. Золото и изделия Новой науки Красные реквизируют.

КОНЕЦ

Черная Пальмира



Побочная кампания для игрового модуля
«Пираты Балтийского Моря»

Задание можно взять у Дениса в «Экспроприаторе».

«Питерские скауты» - это отряды авантюристов – исследователей, для которых заражённый Хаосом Петроград – если и не дом родной, то уж кормовая база точно. Артефакты, добываемые скаутами в Петрограде, ценятся на вес бриллиантов, если не дороже. Впрочем, собственно бриллианты, как и золото и прочие драгоценности, скауты тоже порой приносят из своих странствий.

Эпизод 1

Денис – вождь одного из скаутских отрядов. Он рассказывает об аномалиях, о кадаврах (так скауты называют обитающую в Петрограде нечисть), объясняет куда и почему вообще не надо соваться. Рассказывает о профессоре Барченко, прибывшем из РСФСР с группой исследователей и особистов для исследования Петроградской Аномалии. Его поисковая группа отправилась в Петроград буквально вчера.

А завтра партия Дениса намечает сбор с целью организации рейда в Петроград. Денис назначает время и место, после чего уходит.

Утром надлежит собраться в условленном месте. Вместе с Денисом на сбор придут ещё трое скаутов:

- Вика. Черноволосая красавица, анархомистик, дезертировала с «Опиумной Розы» до её исчезновения и становления кораблем-призраком. Владеет магией, чует нежить, но не аномалии.

- Павел. Бывший аспирант Санкт-Петербургского Университета. Фанат Новой Науки.

- Олег. Врач, бывший хирург. Гнусав. Внешне страшен. Носит эспаньолку и длинные волосы.

Отряд решает, куда стоит пойти. Павел зовёт на Путиловский завод, Олег – в Кунсткамеру, Денис считает, что, поскольку в отряде пополнение из новичков, есть смысл пройти по участку попроще, предлагает Угольную гавань. Происходит голосование.



Итак, партия отправляется в Петроград. Перед забросом героям встретится Дурень, и попросит добыть при случае половой орган мамонтёнка, посулив за оный изделие Новой науки. У Дениса есть небольшой паровой вельбот, для каботажных плаваний сгодится. При входе в любой из рукавов Невы – бросок d4, четвёрка - встреча с «Авророй». В случае отсутствия оной, партия без приключений доберётся до места высадки.

Кунсткамера:

Высидившись на Университетской набережной, группа обнаружит, что Кунсткамера – разграблена. Внутри – разруха, экспонаты частью уничтожены, частью исчезли, на стене – непонятная надпись на латыни. Денис говорит, что тут побывали конкуренты – Чёрные скауты из организации «Слияние», чья цель – обратить весь мир в подобие Петрограда, что остальные скауты, даже отряды «Служение» и «Беспредел» ненавидят «Слияние», но сделать ничего не могут – те в разы сильнее.

Если партия идёт к Зоологическому музею, им предстоит преодолеть аномалии «Синий Забор» и «Щеко-тун», одолеть Городовых (по 2 на члена партии) и ворону-людоеда, после чего уже внутри сразиться с ожившими чучелами (по ТТХ равны кадавру «скелет») и скелетом мастодонта. Партия забирает бивни мастодонта, пинус, и уходит. На обратном пути необходимо бросок d4 на наличие «Авроры».

Во дворце Меншикова – отряд Красных скаутов. Происходит диалог, лидер Красных – Артём Кузекин, бывший студент – историк.

Он расскажет про экспедицию Барченко, что они ушли куда-то на Выборгскую сторону, к Финляндскому вокзалу. Предупредит о технобионтах, облюбовавших вокзалы и заводы, говорит о какой-то чертовщине».

В случае ссоры с Красными всё кончится плохо (их вооружение – 2 «Льюиса», 8 «мосинок», огнемёт и три гранатомётчика, не считая Артёма с 2-мя маузерами), тогда от них придётся бежать...

По возвращении в Кронштадт партия получит первые наградные (1000 золотых на каждого). Если передать пинус мамонтёнка Дурню, тот в ответ отдаст изделие Новой Науки – передатчик-коммуникатор.

Угольная гавань:

Угольная гавань выглядит мрачно и пугающе – пустые причалы, сломанные краны, заброшенные пакгаузы – и терриконы «белого угля». На пути героев к углю будет аномалия «прыг-скоч» (проверка Внимательности), потом из ближайшего пакгауза выбегут десять Городовых.

На склоне одного из угольных терриконов сидит одинокая мрачная фигура в чёрном плаще с капюшоном – Пламенник. Ухмыляясь, он предлагает героям набрать «белого угля», при этом демонстрируя зажатую в руке гранату с сорванным кольцом – пальцами он придерживает запал.

«Белый уголь» вещество не только огнеопасное, но и взрывчатое. Если граната взорвётся, или Пламенник примет огненную форму – будет такой мощный взрыв, что снесёт не только гавань, но и часть побережья, включая и Петроград, и Кронштадт.



**П л а м е н н и к
м о ж е т д а в а т ь
в ы х о д г о р я щ е м у
в н у т р и н е г о
П л а м е н и н а п р я-
м у ю, с т а н о в я с ь
с в о и м о б л и к о м
п о х о ж и м н а
д е м о н а и з Г е е н н ы
О г н е н н о й, о г н е н-
н ы м в и х р е м, в
ц е н т р е к о т о р о г о
о н с а м, и с п е к а я
с в о и х в р а г о в.**

Нужно как-то нейтрализовать и Пламенника, и гранату (последнюю можно успеть кинуть в залив – три секунды до взрыва есть, до воды недалеко). Вика может наложить на Пламенника замедление, тогда герои вполне успеют отобрать у него гранату и прибить самого гада.

Набив «белым углём» мешки (по 25 кг. каждый, по одному на члена группы), скауты и герои вернутся в Кронштадт. Денис заберёт весь уголь и выдаст героям первый гонорар – 1000 золотых каждому.

Путиловский завод:

Путиловский завод с моря выглядит жутко – заброшенные корпуса, сломанные краны, пустые причалы. В устье Екатерингофки – полузатонувший сухогруз (пять скелетов-матросов, два утопца, аномалия «щекотун»). Если партия доберется до кочегарки, то обнаружит там 5 килограмм «белого угля»). Когда ботик подплывёт поближе – завод внезапно словно оживёт – вой сирен, гул станков, один из кранов повернёт башню... но через полминуты это прекратится, и снова воцарится мёртвая тишина (здесь герои должны произвести проверку Характера, провал – панический ужас заставит их сигануть в воду, где поджидают три суперслизняк).

Когда ботик причалит, Павел расскажет про Разводной Ключ Мастера – уникальный ремонтный артефакт. Его надо найти. Тем временем из ближайшего корпуса, явно складского, выйдут и нападут на партию десять упырей. Если обследовать этот корпус – на первом этаже – аномалия «щекотун», дюжина гигантских тараканов, по потолку ползают четыре кислотных слизня.

На втором этаже в одном из кабинетов – три зомби-проститутки (в шевелюрах коих можно найти по одной «цветной невидимке»).

По всему заводу меж цехами пролегают рельсы – узкоколейка. Если зайти в любой из цехов – завод снова «оживёт» (проверка Характера), а на партию набросятся станки – технобионты. В корпуса лучше не входить.

Посреди завода на площади – кольцо рельсов, на них – остов маневрового паровоза, к которому прицеплены три разрушенных вагона. Рельсы



окружает аномалия «плющиха», успех Внимания поможет обнаружить тропку к паровозу. Из вагонов вылетят сполохи (по 1 на члена партии) и нападут, а когда герои уничтожат их и подойдут чуть поближе – на площадь вырывают технобионты-самосвалы. Они будут пытаться задавить партию, не дать героям пробраться к паровозу. Если партия одолеет технобионтов – в паровозной кабине, в сумке, зажатой в руке обгоревшего трупа неизвестного скаута и обнаружится искомый Ключ. Когда партия его заберёт и отправится назад – завод вновь ненадолго «оживёт» (проверка Характера). Денис прикажет партии немедленно бежать к ботику, и быстро, и сам побежит...

По прибытии в Кронштадт герои получают первый гонорар – по 1000 золотых каждому.

Эпизод 2

Денис назначит партии встречу через день в кафе «Коммуна» на углу Песочной и Северного бульвара. Но когда группа туда доберётся, на оную нападут три гангстера с «томпсонами».

Разобравшись с гангстерами, группа при успехе Убеждения/Провокации узнает в кафе (являющимся одним из мест слёта скаутов), что Дениса схватили и вывезли куда-то на «антилопе гну» какие-то мутные типы. Заодно узнают, что Денис и его команда – одно из «слабых звеньев» в цепочке скаутских отрядов, слишком мало у них оружия, удачи, народу, слишком независимы... Группа может отыскать Дениса в заброшенной церкви в северной части города на Кронштадтской улице, подсказку даст один из завсегдатаев, имеющий личные счёты с бандитами.

Штурмовать её лучше ночью. Церковь охраняют 4 гангстера с «томпсонами» и 1 Пламенник. Последнего, если партия выживет, лучше допросить. Тот признается, что местная мафия давно и основательно сотрудничает и с Германией, и с Англией, разные кланы с разными державами. Клан Эйбштейна (к которому они и принадлежат) враждует с кланом Лютого, и снабжает страны Антанты добытыми из Петрограда артефактами – теми, что не уходят в Советскую Россию и в Белые гособразованья. Если его не убивать – клянётся работать на партию, и даже выдаёт местонахождение тайника с артефактами (руины форта Риф, подземелья, там же – главная база мафиозного клана Эйбштейна). В качестве доказательства своей полезности готов выдать скаутам список провокаторов и агентов влияния в их рядах.

Денис отыскивается тут же, в одной из келий. Связан, избит, без сознания, надо привести его в чувство. Придя в себя, он скажет, что необходимо отыскать экспедицию Барченко – тот обладает какими-то архиважными сведениями. Пламенник подтвердит это – Дениса затем и похитили, чтоб узнать про Барченко, а Красные скауты в Кронштадте не появляются, у них какие-то иные базы.



Отправляемся назад в Петроград. В Меньшиковском дворце Красных скаутов уже нет. Денис предполагает, что те отправились на главную штаб-квартиру Красных в Петрограде – Смольный (красное Место Силы). Не принадлежащих к этому Движению расстреляют на подходах, если те, конечно, сумеют туда пробраться через весь город. Возможны такие варианты событий:

- если Пламенник с партией, он расскажет о Чёрных местах Силы, и что Барченко мог отправиться в одно из них. И, скорее всего, это бывшая тюрьма «Кресты».

- Денис находит тайник с письмом от Артёма. Тот откуда-то прознал про передатчик Новой Науки, и оставил координаты частоты, по которой с ним можно связаться. Он скажет, что обладает сведениями о Барченко, и готов передать их в обмен на помощь. Необходимо добраться до находящейся на Васильевском острове библиотеке Академии Наук, и отыскать в её запасниках сведения о Якове Брюсе, а точнее – о его мистических деяниях и способностях. После получения материалов связаться с ним, он всё расскажет и поможет (если что – за документами на 2-х броневиках, на одном из которых установлен гиперболоид, прибудет не только Артём, но и флюктантроп из ЧК Советской России, обмануть их лучше не пытаться).

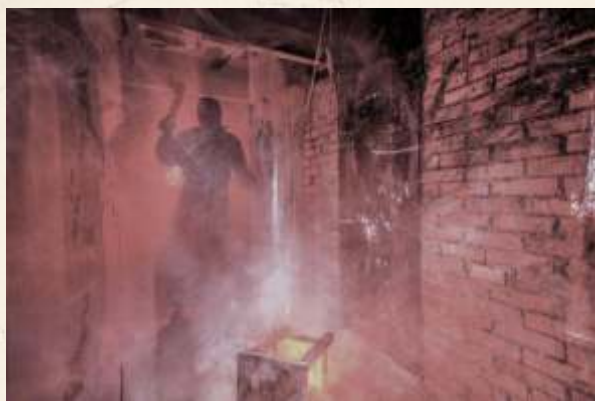
Надо идти в библиотеку, благо она там же на Васильевском острове. Во дворах партию атакуют гигантские тараканы, (1db на каждого героя) встречается аномалия «плющика» (проверка Внимания). У библиотеки дежурят трое Городовых.

Внутри библиотеки партию встречают десять скелетов и Костяной Пастырь. После победы над ними в одно из разбитых окон, держась на безопасном расстоянии, ВНЕЗАПНО влетает... бес и вступает в диалог. Он предлагает пойти в архив и поискать на 13-м стеллаже 2-го ряда. На вопрос, зачем он помогает партии, бес говорит: «Хозяин склонится перед моим Господином, когда потеряет своего союзника!», советует немедленно поторопиться, после чего улетает.

В архиве – трое Пламенников из группировки «Слияние», явно готовят поджог. Нельзя им позволить это сделать, иначе игра будет проиграна. После их уничтожения на указанном бесом стеллаже можно найти несколько научных трудов о Я.В. Брюсе, древнюю книгу на непонятном языке, и тетради на том же непонятном языке. Всё это надо забрать, потом связаться с Артёмом. Тот назначает встречу на Дворцовой набережной. Надо перебраться через Дворцовый мост, его пролёты сводятся и разводятся вразнобой (Проверка Ловкости со штрафом -2 чтоб перебраться по мосту на другой берег).

Прибывшие на двух броневиках Красные заберут материалы. Артём расскажет о тюрьме «Кресты», к которой и направилась экспедиция Барченко. Красные могут подбросить туда партию на броневиках. Однако, как только герои погружаются в броневики – на Неве появляется «Аврора», и начинает обстрел. Необходимо добраться до Воскресенского моста – он сведён, хотя и разрушен настолько, что броневики там не пройдут, а группа людей – запросто. У Воскресенского моста «Аврора» скроется в тумане, едва коснувшись пролёта.





Партию высадят у моста, броневики уедут в Смольный. Под мостом обитает суперслизняк, будьте осторожны! После перехода моста, партия заметит в небе двух ламассу, летящих к «Крестам».

Возле ворот «Крестов» партию ожидают два Пламенника из «Слияния» и один из ламассу. Убиваем их, проходим дальше.

Тюрьма кишит упырями. Ходим по казематам, ищем Барченко. В одном из корпусов – человеческие крики, идём туда.

Весь коридор занимает шевелящаяся масса – Упыриный Царь. Его необходимо уничтожить – огнём, гранатами, магией... После его уничтожения надо идти на крики. В соседней галерее забаррикадировались остатки экспедиции – сам профессор и два чекиста. Говорим с Барченко. Тот расскажет о Слиянии, о том, что в Петрограде в больших количествах обитает нечисть ВСЕХ Движений, и что он несёт угрозу всей планете. Профессора необходимо доставить в Смольный.

Надо связаться с Артёмом. Он передаст новость про Барченко руководству, и скажет, что броневик прибудет к мосту через 15 минут, надо быстрее туда добраться. Как только партия доберётся до середины моста – из рукава Большой Невки (где Пироговская набережная) выйдет «Аврора», и начнёт обстреливать мост, окончательно его разрушая. Нужно успеть перебраться через мост (Ловкость героев против Стрельбы «Авроры»). Как только партия переберётся – мост окончательно обрушится.

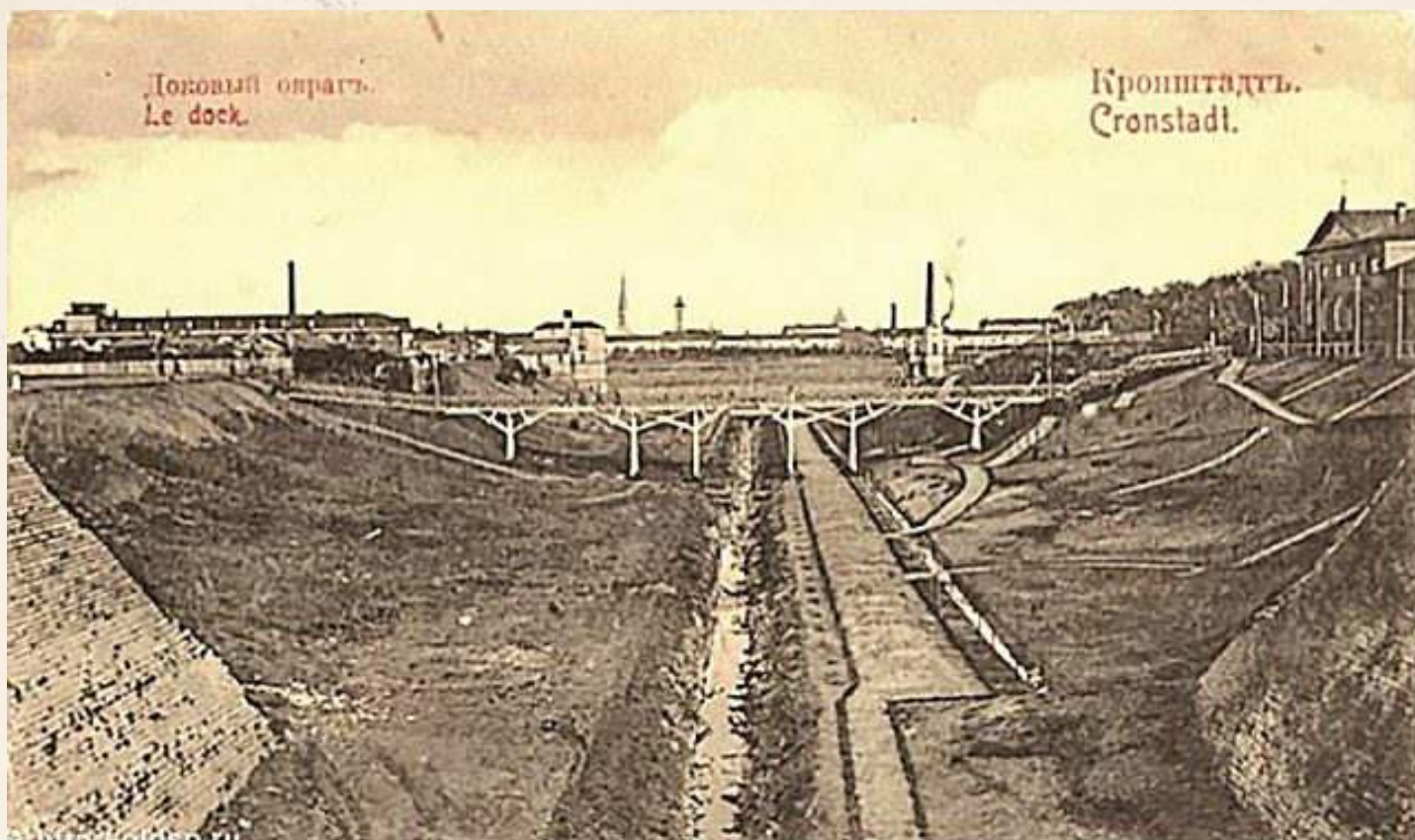
По Шпалерной броневик Красных доберётся до Смольного. С собой Красные партию не возьмут Барченко же, перед тем, как зайти в броневик, подарит партии завёрнутый в несколько слоёв ткани орихалковый меч. Выбираетесь из Петрограда. Партия получает ранг «Закалённый».

Эпизод 4

В Кронштадте партию встретит девушка – скаут, и просит послезавтра прийти в «Коммуну» - там намечается серьёзный разговор на тему мафиозного клана Эйбштейна, убийств и похищений скаутов на территории Кронштадта. Интересуется орихалковым мечом, получает согласие на встречу, после чего уходит. За оставшееся время герои могут отдохнуть, экипироваться и заняться иными своими делами. Пламенник, если до того был с партией, куда-то уходит и больше не появляется в игре.

«Коммуна» забита скаутами, в углу сидит понурый Денис, остальных скаутов его группы не видно. Председательствует та самая девушка, что встретила партию (Марина Кошкина, так её зовут, вожак одного из крупнейших отрядов Вольных Скаутов). Марина объявляет, что мафиозному беспределу нужно положить конец, что бандитов пора изгнать из Кронштадта раз и навсегда. Зал с ней полностью согласен. Единственный нюанс – где искать этого самого Эйбштейна?

Если герои не убили пламенника из бандитского клана – кто-то из партии должен рассказать о местонахождении базы бандитов в руинах форта Риф. Тогда разговор перейдёт на планирование атаки на форт. Если же схрон бандитов остался неизвестен героям – Марина во всеуслышание скажет о них, об их подвигах (спасение экспедиции Барченко), и вносит кандидатуры оных на роль сыщиков, которым будет поручено отыскать гнездо Эйбштейна. Скауты единодушно поддержат это предложение. Деваться некуда, придётся заняться поисками (тем более что после собрания Марина тихонько отзовёт партию в сторону и скажет, что отказ будет чреват проблемами – многие из Вольных Скаутов после истории с Денисом подозревают партию в сговоре с бандитами).



Делать нечего, придётся искать схрон гангстеров. Способов несколько:

- опрашивать кронштадтских обывателей в трактирах и пивных, искомая база мафии будет открыта при успехе Убеждения/Запугивания/Провокации (со штрафом -2), у партии по две попытки на каждого персонажа, на третьей попытке к героям подойдут Чёрные Гвардейцы и поведут на допрос на тему «неподобающего любопытства» (ибо тоже слегка коррумпированы);

- пойти в «Экспроприатор». Там пьёт пиво Кайль, капитан торпедного катера «Сукин Кот». Он в курсе про Эйбштейна, и может выдать местонахождение его базы за передатчик Новой Науки, который где-то продолбал Дурень. Если партия передаст Дурню пинус мамонтёнка – проблема будет решена;

- затребовать аудиенции у председателя Вольных Советов С. Петриченко. Он примет партию. Если рассказать ему о ситуации – скажет, что да, ситуация возмутительная, Антанта, как и Рейх – враги Республики М.Р.А.К., но многие капитаны Вольных Советов имеют с мафией «противоестественные связи». Чёрная Гвардия не станет вмешиваться в конфликт ни на одной из сторон. Местонахождение Эйбштейна ему известно, он раскроет оное за орихалковый меч, подаренный героям профессором Барченко.

Когда местонахождение схрона бандитов станет известно – можно идти в «Коммуну». Марина обрадуется и потребует, чтобы ныне же после полуночи партия пришла сюда, экипированной для боя – Вольные Скауты пойдут штурмовать форт Риф.

Во время штурма партию распределяют на участок «фронта» со стороны пляжа, вместе с ещё десятком скаутов. Этим ребятам не повезёт – пулемёт, установленный на наблюдательной вышке, положит ваших сотоварищей в первые же минуты боя. Эту огневую точку надо подавить, помимо двух пулемётчиков на вышке присутствуют два анархомистика. Из казематов форта тем временем на партию выбегут Душегубы – по два на каждого персонажа.

После того, как с бандитами на вышке будет покончено – можно ринуться в казематы, если у партии есть гранаты – швырнуть их внутрь будет нелишне, если нет – предстоит бой ещё с десятком Душегубов.

Но вот твари повержены, идём внутрь. В казематах бой уже заканчивается – скауты заняли форт. Марина, покрытая грязью и копотью, найдёт партию и объявит, что бой закончен, Эйбштейн убит, если в партии есть раненые – залечит им раны посредством инъекторного регенератора Новой Науки. Также партию ждёт награда от скаутов – гиломорфный «кольчужный» жилет (Защита +2, закрывает торс), пять «универсальных патронов» и 500 золотых рублей, экспроприированных из бандитского «общака» (каждому члену партии). Можно идти в Кронштадт, отдыхать...

Эпизод 5

Через два дня после штурма форта партию навестит Денис. Во время штурма он был с основной частью скаутов, потому с партией не пересёкся. Денис говорит, что некий «хороший человек из Новгорода» сделал ему заказ на один редкий артефакт – Часы Потерянного Времени. Что за помощь в добыче этого артефакта каждый член партии получит по 1000 золотых (успех Убеждения поднимет гонорар на 200, а подъём – на 500 золотых). Что вечером он будет ждать героев в «Экспроприаторе», если оные согласятся. Тогда предстоит отправляться на Калининский пивоваренный завод, что близ Обводного канала.

Через час после того, как Денис уйдёт, партию отыщет Марина. Сообщит, что Вольные Скауты желают принять героев в своё братство. Но для этого героям надо пройти испытание, а именно – добыть Царь-Рыбу. Пусть герои доставят её в «Коммуну» - и после этого они смогут считаться полноправными членами Братства.

Партии предстоит выбирать, по какой развилке пойти. Впрочем, можно выбрать оба варианта - сначала отправиться с Денисом, а потом пойти ловить Царь-Рыбу.

Если партия отправляется с Денисом, то вечером грядёт заброс в Петроград в районе устья Большой Невы (бросок d4, четвёрка – наличие там «Авроры»). Высадка будет за Екатерингофским мостом. Когда ботик Дениса подойдёт туда, из-под воды нападут утопцы – по 2 на каждого члена партии.

Весь правый берег Екатерингофки – аномалия «щекотун», придётся идти по Рижскому проспекту. В пятидесяти метрах от моста проспект перегораживает «синий забор», а с крыши заводских корпусов слетает стая ворон-людоедов (2d6 тварей) и атакует партию. На перекрёстке с Эстляндской – аномалия «прыг-скок» (проверка Внимания), а близ пивзавода – пятеро Городовых.

Ворота завода заперты, их можно подорвать динамитом. За воротами - двадцать упырей.

После того, как с упырями покончено, надо идти в часовую башню на проходной – там, по словам Дениса, может обитать Временщик, с которого и надо снять искомые часы. На проходной героев атакуют пять призраков – и Временщик, который атакует партию лучом своих часов.

От луча можно попытаться увернуться (Ловкость героев против Характера Временщика). Временщик за спинами призраков (луч часов проходит сквозь привидения, не причиняя им вреда – в отличие от партии), до него не добраться, пока не уничтожены призраки. Гранаты – вот лучший способ борьбы. Желательно гиломорфные.

Добыв часы (их заберёт Денис), партия вернётся в Кронштадт. Тем же вечером все герои получают обещанный гонорар. Сам Денис уедет в Новгород и уже не появится в Кронштадте.





Если партия отправляется за Царь-Рыбой – надо приобрести хотя бы лодку. Или пойти в Купеческую гавань и поговорить с экипажами тамошних судов. Буксир «Проворный» доставит героев в Петроград за 100 золотых (успех Убеждения снизит цену до 50), а «Сукин Кот» - за 500, зато быстро и до самого места (успех Убеждения снизит цену до 300).

В Петроград надо войти либо через устье Большой Невы – либо Малой Невы. Именно партии предстоит направлять судно по течению Невы (проверки Внимательности в устье и на стрелке Васильевского Острова, провал – из-под воды судно атакуют четыре суперслизняк, критический провал – огромный базальтовый шип проткнёт днище судна из-под

воды и поднимет над поверхностью, и полсотни утопцев атакуют корабль, а подъём позволит обнаружить Царь-Рыбу прямо перед носом судна).

Если судно идёт по Большой Неве – со стороны сумасшедшего дома, что на Матисовом острове вылетают десять бесов, и в полёте обстреливают судно Стрелами. Медного Всадника, кстати, нет на постаменте. Со стороны Адмиралтейства веет лютым, беспросветным ужасом (проверка Характера со штрафом -4, провал – партия, обезумев, прыгает за борт, где её утягивает на дно суперслизняк).

С вершин Ростральных колонн срываются огненные шары (сила: Взрыв), от которых надо увернуться (проверка Судовождения со штрафом -2), каждый такой шарик мгновенно подорвёт корабль.

Царь-Корюшка обнаружится под Дворцовым мостом. Эта огромная тварь вполне способна перевернуть судно и съесть героев. Придётся вступать с ней в бой. Если партия выживет – нужно брать рыбью тушу на буксир и везти в Кронштадт. На вечеринке в честь вступления героев в ряды Вольных Скаутов, эту рыба будет приготовлена в качестве главного угощения.

КОНЕЦ.



зарисовки (сборник)

Охота на детей (требование: Чёрное Движение всей партии)



Фотограф: Льюис Кэрролл

На перекрёстке Кронштадтской и Александровской улиц на северо-западе города находится закрытый интернат, в котором живут и учатся дети граждан Республики М.Р.А.К. Это режимный охраняемый объект, взрослые, кроме преподавателей и обслуживающего персонала на территорию не допускаются. Сделано это оттого, что Вольные Советы заботятся о будущем Республики – а дети – уж больно лакомый кусок и для разнообразных извращенцев (для сексуальных утех), и для анархомистиков (для жертвоприношений). К кому из вышеперечисленных относятся персонажи решать самим игрокам, но их цель общая – проникнуть в интернат и скрасть оттуда, либо же убить как можно больше обитающих там детей.

Интернат мало того, что обнесён двумя рядами колючей проволоки (высота забора три метра), а по периметру – пулемётные вышки – странное излучение блокирует магические способности всех тех, кто пытается туда пройти. Телепортация, Полёт, и прочие Силы, что могли бы помочь проникнуть в интернат – не работают.

Состоит интернат из трёх корпусов – двух жилых (один для мальчиков, другой для девочек) и хозяйственного. В южной части, за игровой площадкой – густо посаженный деревьями парк для прогулок – идеальное место для проникновения.

Проникать в интернат нужно ночью, когда дети спят, а преподавателей нет.

Проволока под током, ещё на ней сигнализация. Акробат, и просто ловкий человек, сможет перепрыгнуть на другую сторону при условии, что караул на вышках будет как-то отвлечён.

Другой вариант проникновения – заколоченная церковь на углу Господской и Кронштадтской улиц. Проблема в том, что эта церковь – перевалочная база контрабандистов. И пусть сейчас там нет никакого «хабара» и вообще ничего ценного – зато есть стража – три беса и десять Душегубов. Если одолеть тварей – успех Внимания/Расследования поможет отыскать замаскированный подземный ход, ведущий к интернату, оный выведет в парк.

Третий вариант – устроить засаду у служебных ворот, и дожидаться, когда кто-то из преподавателей покинет территорию интерната. Его можно будет убить, а потом замаскироваться под него, переодеться в его одежду (Маскировка, штраф -2).

Можно ещё дожидаться нужного направления ветра (успех Внимания) и закидать интернат фосгеновыми гранатами, но это скучно и неспортивно.

Проникнув на территорию можно тихо и аккуратно убить охрану, чтоб обеспечить отход. В подвале хозяйственного корпуса – генератор, чьё излучение блокирует Чёрную магию и сверхспособности, его охраняют два некробионта с флуктуаторами и гиломорфными клинками (если не убить их до визита к детям – прибегут на крики и нападут на партию, подняв по тревоге Чёрную Гвардию).

Когда все препоны устранены – с детьми можно делать что угодно, но лишь в течении часа – потом бдительные соседи забеспокоятся. Приятного времяпрепровождения!



Линкор «Парижская Коммуна»

Матросская честь (требования: нет)

Партия – моряки одного из кораблей Вольных Рейдеров Чёрного Флота. Одного из команды вашего корабля по пьяни убили матросы с другого рейдера, и теперь оным необходимо отомстить да так, чтоб мало не показалось! Беда в том, что врагов больше, они лучше вооружены и пользуются негласным покровительством председателя Вольных Советов С. Петриченко.

Идеальный вариант – собрать взрывное устройство (Ремонт), ночью незаметно подплыть к борту вражеского корабля (Плавание, Маскировка), закрепить его в нужном месте (Военное дело: Диверсант (либо штраф -2) и подорвать его. Но это сложно, можно поискать способ проще.

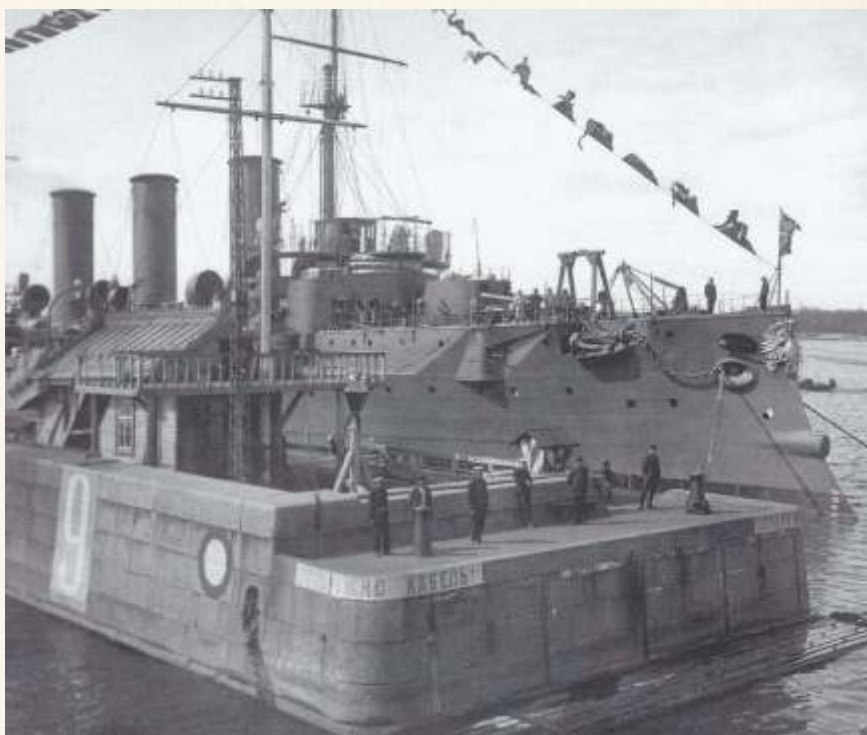
В «Экспроприаторе» бармен за 100 золотых (успех Убеждения снизит цену до 50) бармен расскажет, что обидчики героев вместе с их капитаном сегодня что-то тут отмечали, а теперь решили отправиться за город – прогуляться. Цитадельская улица как раз ведёт к выезду из города, посредством Выслеживания обидчиков можно

отыскать (они вооружены тем же, чем и герои, но их в два раза больше) и перебить...

В том же «Экспроприаторе» можно поговорить с Васей, вышибалой. Тому скучно, и он предлагает сыграть с ним в карты до трёх побед (проверка Азартных игр, у Васи этот навык d6+1). Если партия побеждает, Вася сможет ей помочь – у него есть дружки-головорезы, которые помогут героям одолеть врагов, отправятся вместе с ними на поиски обидчиков.

Ещё можно поговорить с Люсьеной, у неё есть склянка «действенного средства». Она может либо продать её героям за 100 золотых, либо выменять на том «Некрономикона» (оний можно отыскать в бардаке заброшенного городского архива при успехе Внимания/Расследования (со штрафом -4). Зелье можно влить в водку и пойти с этой бутылкой «мириться» к врагам (чтобы убедить их в своей лояльности – проверка Убеждения со штрафом -2)

Ведущий может сделать так, что придётся провернуть все вышеперечисленные варианты, либо часть из оных. Игроки для достижения цели могут импровизировать, не останавливаясь на описанных вариантах. Главное – чтобы месть свершилась, остальное уже не суть важно.



Военная Гавань, причал



Если на кладбище герои договорились с вурдалаком приняли от него в дар «клинок кровососа» и пообещали «поллитру херосину красного», в течение недели надо ему заказ доставить. Иначе и клинок пропадёт (а вещь артефактная – с его помощью можно излечить свои ранения, нанеся оные другому человеку), и герои обретут себе врага.

В «Экспроприаторе» при успехе Убеждения дядька Игорь расскажет, где

можно найти «красный керосин» (Новопутиловский завод или представительство РСФСР), а при подъёме – попросит подождать в зале одного человека – некоего Петра. Этот самый Пётр – контрабандист, и может продать героям рубедин – за 500 золотых (успех Убеждения снизит цену до 300, с подъёмом – до 200). Если у партии нет таких денег – придётся добывать рубедин самостоятельно.

Есть ещё Новопутиловский завод (режимный объект, охраняется очень хорошо) – успех Внимания (со штрафом -2) поможет обнаружить лазейку. Завод работает круглосуточно, часам к четырём ночи у людей обычно падает бдительность, если в это время замаскироваться и проникнуть на завод под видом рабочих – есть неиллюзорный шанс на успех (если полезть днём – героев тут же обнаружат и поднимут тревогу). Используя Маскировку нужно обследовать завод, в случае успеха Внимания/ Расследования партия узнает, что в одном из цехов как раз расфасовывают рубедин в малые и большие капсулы – для нужд Чёрного Флота. Цех охраняется, но один из рабочих – тайный наркоман, хоть и очень хорошо маскируется (обнаружить это позволит успех Внимания/ Расследования/ Уличного чутья). За хороший, годный кокаин готов добыть одну малую капсулу.

Лучший кокаин – очищенный, насыщенный, мелкодисперсный – можно купить из-под прилавка в кафе «Солидарность», но это кафе облюбовали бойцовые женщины. Если в партии есть дама – то лучше пойти ей – её точно бить и обижать не будут, а мужчин в том кафе будут бить. Убивать женщин нельзя – Вольные Советы не поймут и не простят. После добычи кокаина нужно дождаться наступления ночи и вновь отправиться на завод. Находим наркомана, демонстрируем ему кокаин. Он ведет партию на задворки завода, за какие-то склады, бараки и подстанцию. Из тайника он достанет капсулу – и тут же упадёт замертво, сраженный пулей!

Героев выследили! Отделение особой охраны – некробионт и четыре спец-единицы – открывают по партии огонь, попутно подымая тревогу. Благо они вооружены обычным оружием (ибо дешевле и проще в использовании чем флукуаторы). Надо со всех ног бежать к лазейке (бросок d4, четвёрка – лазейка перекрыта ещё двумя спец-единицами), либо вступить с ними в бой (у партии есть пять раундов на уничтожение противников, по прошествии пяти раундов на место схватки прибегут десять вооруженных флукуаторами некробионтов и два флукуантропа и убьют партию).

Но вот рубедин добыт. Его можно отнести вурдалаку. Неизвестно, зачем он ему (при попытках заговорит на эту тему ответит, что «не вашего ума это дело», но проведёт с клинком какие-то манипуляции – и сие орудие будет теперь служить партии до конца игры. Да и к вурдалаку в случае чего можно будет обратиться за помощью.

Смерть вырождакам! (требования: любое Движение кроме Чёрного)

В Кронштадте недавно было совершено нападение на интернат. Неизвестные перебили часть охраны и похитили несколько детей обоего пола. Через несколько дней истерзанные детские тушки (в т.ч. со следами сексуального насилия) были обнаружены в лесу за городом. Нужно найти гадов, что так бесчеловечно поступают с детьми и поступить с ними, как того требует революционная справедливость, жёстко и без пощады!

Задание выдаст либо Петриченко, либо Лена Феррари. Для начала – в интернат, охраняющие его Чёрные Гвардейцы пропустят партию внутрь по предъявлении выданного квестодателем ордера. В детские корпуса, однако, героев не пустят. Впрочем, это и не понадобится – при осмотре парка успех Внимания/Расследования поможет обнаружить тщательно замаскированный подземный ход.

Оный выведет к заброшенной и заколоченной церкви на углу Господской и Кронштадтской улиц. В церкви нет ничего ценного (лабиринты, подземелья, запертые двери в пустые заброшенные кельи), зато есть три беса и десять Душегубов, которые нападут на партию.

Когда нечисть уничтожена – продолжаем искать улики. При успехе Внимания/Расследования можно будет найти оборванную металлическую пуговицу с выдавленным на ней оттиском «V» и окурок ямайской сигары. Надо работать над уликами.

Пуговицу опознает бармен в «Экспроприаторе» - несколько дней назад в баре что-то отмечала компания, среди которой был лысый тип в круглых чёрных очках и френче как раз с такими вот пуговицами. В компании было пять человек, и все мужчины.

Ямайская сигара – товар дорогой и редкий. Если обратиться с запросом в ПродРезервСнаб, то там скажут, что две недели назад сигары были поставлены эсминцем «Возлюбленная матушка» (он же «Йобаная Мать») благодаря захвату на абордаж английского транспортника. Экипаж эсминца отпадает, т.к. полностью состоит из женщин, но счетовод ПродРезервСнаба расскажет, что эти сигары были отправлены на реализацию в табачные лавки (а в городе их всего три – напротив Петровского парка, на Якорной площади и возле Военно-Морского Штаба. Нужно оббежать эти лавки и опросить продавцов. Успех Убеждения/Запугивания/Провокации откроет, что да, лысый субъект в чёрных очках покупал в лавке эти самые сигары, причём неоднократно. Похоже, он где-то здесь живёт. Можно либо опрашивать окрестных обывателей (успех Убеждения/Запугивания со штрафом -4 приведёт героев к хате искомого типа), либо устроить засаду (бросок d4 раз в сутки, успех – нужный тип пришёл в лавку, у героев есть трое суток, т.е. три попытки).

Когда этот лысый господин во френче (на котором и впрямь аналогичные пуговицы, одна заменена на похожую, но без литеры) и чёрных очках придёт в лавку – его можно попытаться схватить или вызвать поговорить (он – анархолист, и в этом варианте будет отбиваться от партии атакующими Силами, какими – на усмотрение ведущего, тогда этого гада обязательно нужно брать живым для допроса, на котором он и раскроет адрес дома, где прячутся остальные), либо проследить за ним, успех Выслеживания выведет к маленькому одноэтажному дому на Северном бульваре.

Именно там и обитает этот негодяй, а с ним – ещё четыре подельника. Сам тип – анархолист, а его банда – извращенцы, маньяки и просто садисты, именно они и устроили нападение на интернат. Анархолист, помимо Сил вооружён ещё и маузером (плюс в доме висит адописная икона, которая усиливает Фарт), а бандиты – наганами и финками. Атаковать притон надо сразу, если вместо этого отправиться к Красным, или к Вольным Советам – банда сбежит до прихода гвардейцев. После победы надлежит доложить квестодателям и получить награду – либо 1000 каждому золотых (Вольные Советы), либо изделие Новой Науки – именной флуктуатор, а к нему – малая капсула рубедина (Красные).

Некий господин из Новгорода заказал питерским скаутам добыть в Петрограде одну ценную вещь. Оные выполнили задание, теперь дело за вами – сей предмет необходимо вывезти из Кронштадта и доставить в Копорье, где ждёт человек адресата. Предмет – в маленькой запертой шкатулочке, вскрывать которую нельзя (Сила «Увидеть/Скрыть сверхъестественное» покажет, что на оной чары, которые взорвут при попытке взлома и шкатулку, и взломщиков (СШ, 2d8, предмет уничтожается). Награда за доставку – 1000 золотых каждому по окончании работы.

Для начала нужно судно. Дядька Игорь при успехе Убеждения или за золотой посоветует буксир «Проворный» из Купеческой гавани, скажет, как оный найти.

На палубе искомого буксира что-то собирает уса́тый дядька в кепке и рабочей куртке – моторист Яков Минин, диалог предстоит вести именно с ним. Минин требует 100 золотых за рейс до Копорской губы, при попытке сбавить цену заявляет, что «торг здесь неуместен». Придётся платить. Минин говорит, что выход в море – завтра утром, партия имеет время на экипировку.

Однако ночью на героев нападут трое гангстеров с «томпсонами». Им нужна шкатулка. Если герои выживут и победят – одного из бандитов надо допросить, при успехе Убеждения/Запугивания/Провокации он скажет, что сей артефакт интересуется Лютого, главу местной мафии.

Когда партия выйдет в море и «Проворный» пойдёт мимо форта «Александр I» - от форта отчалят два паровых катера, на каждом из которых – пятеро бандитов, вооружённых «мосинками» и маузерами, пытаются догнать буксир. От них предстоит отстреливаться.

«Проворный» бросит якорь в устье речки Воронка. Героев будут ждать трое суток, по прошествии коих – снимутся с якоря и отправятся назад. Успех Внимания поможет обнаружить заросшее, но проходимое Копорское шоссе, которое и приведёт к пункту назначения.

Недалеко от шоссе – кладбище, с которого на героев поползут упыри (по два на каждого члена партии). Далее, через четыре часа пути, шоссе пойдёт вдоль болота. На партию нападут 2d6 болотных огоньков и три болотные сошки.

К ночи герои доберутся до железнодорожной станции Копорье. На станции – бронепоезд Белых из Новгорода. Пользуясь темнотой и Маскировкой, его нужно обойти, иначе Белые арестуют героев как подозрительных, а главное – отберут шкатулку с артефактом. Успех Внимания поможет не наткнуться на патрули.

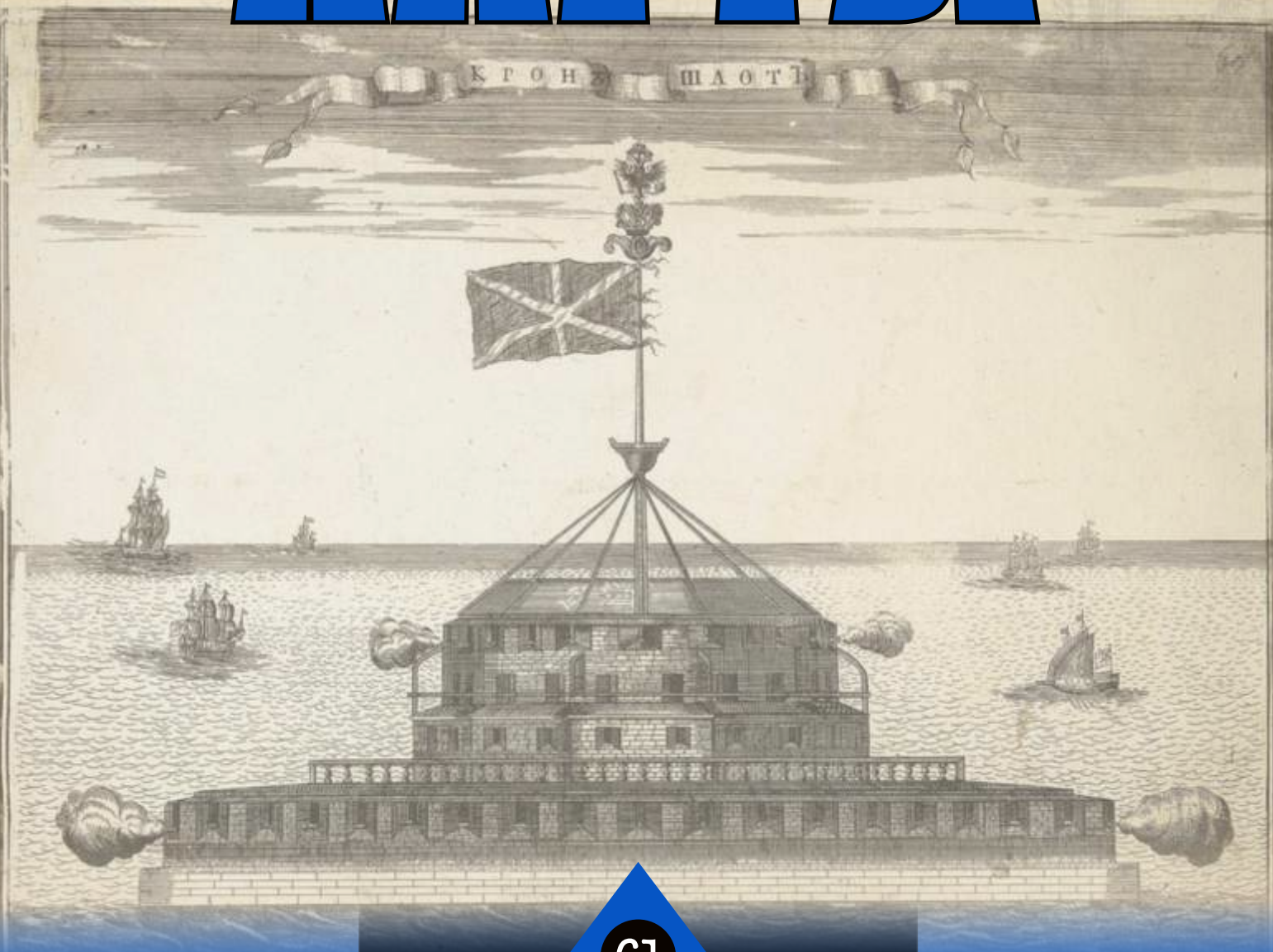
Наконец, Копорье. Нужно дождаться утра, а затем пойти по указанному нанимателем адресу. Адресат (пол, возраст и внешность – на усмотрение ведущего). Пригласит героев в дом, угостит завтраком, выдаст гонорар – по 1000 золотых каждому. И откроет шкатулку, внутри – латунные часы в виде черепа. Получатель доволен. Если герои решат его атаковать, для убийства и ограбления, у них ничего не выйдет – так как он сильный маг и подготовился к такому исходу. Лучше откланяться – и без проблем и приключений вернуться на «Проворный».





Приложение № 1

КАРТЫ



Карта Кронштадта начала XX века



Цифрами на карте обозначены важные городские объекты и игровые локации.

- ① Трактир «Экспроприатор»
- ② Морской завод
- ③ Газовый завод
- ④ Новоутиловский завод
- ⑤ Склады ПродРезервСнаба
- ⑥ Военно-морской штаб
- ⑦ Представительство Советской России
- ⑧ Зал Собраний Вольных Советов (Бывший Морской Собор)

Карта Выборга начала XX века



Цифрами на карте обозначены важные городские объекты и игровые локации.

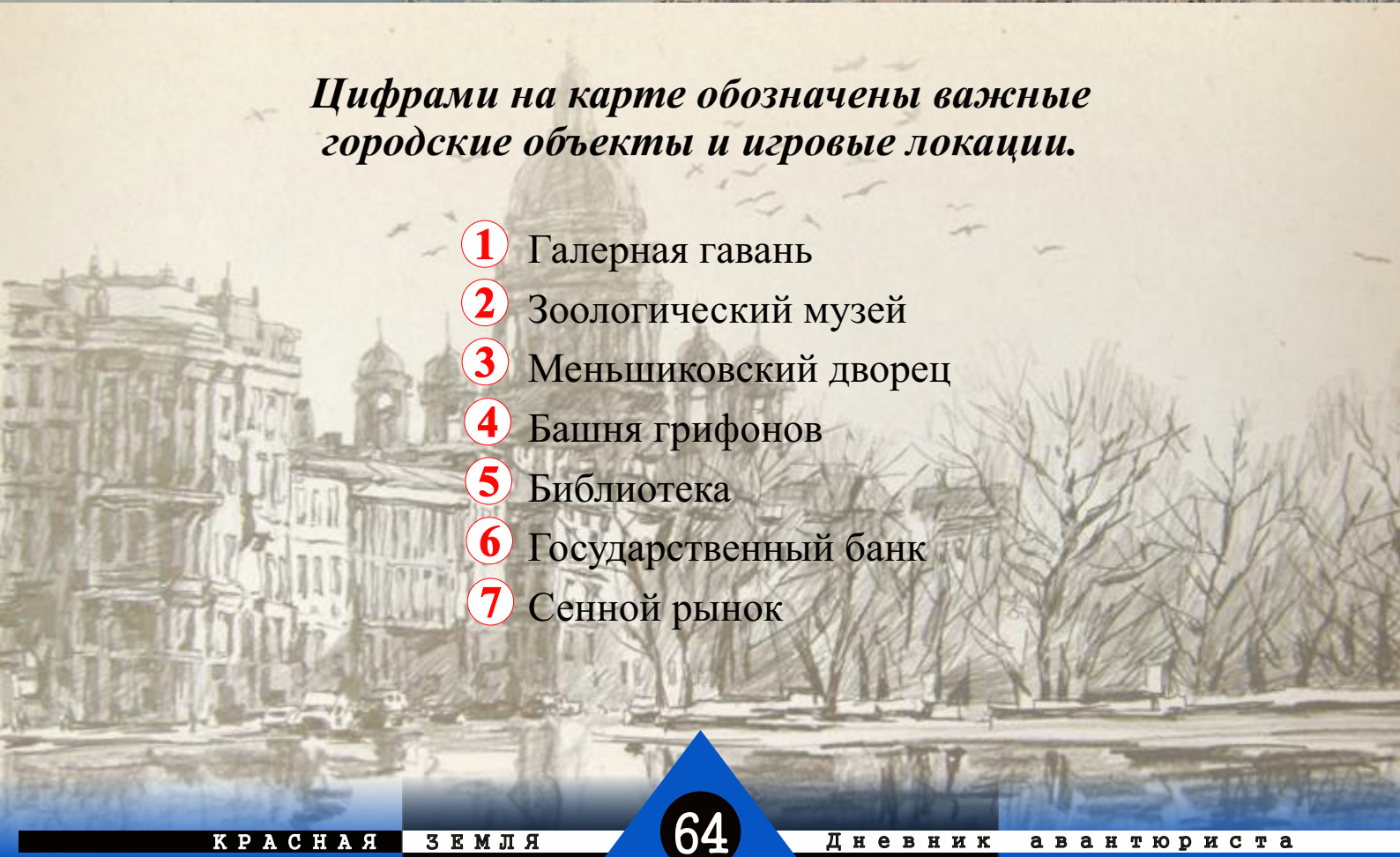
- 1** Часовая Башня
- 2** Выборгский Замок
- 3** Ратуша (новая)
- 4** Ресторан

Карта Петрограда начала XX века (Васильевский остров, Садовая улица и окрестности)

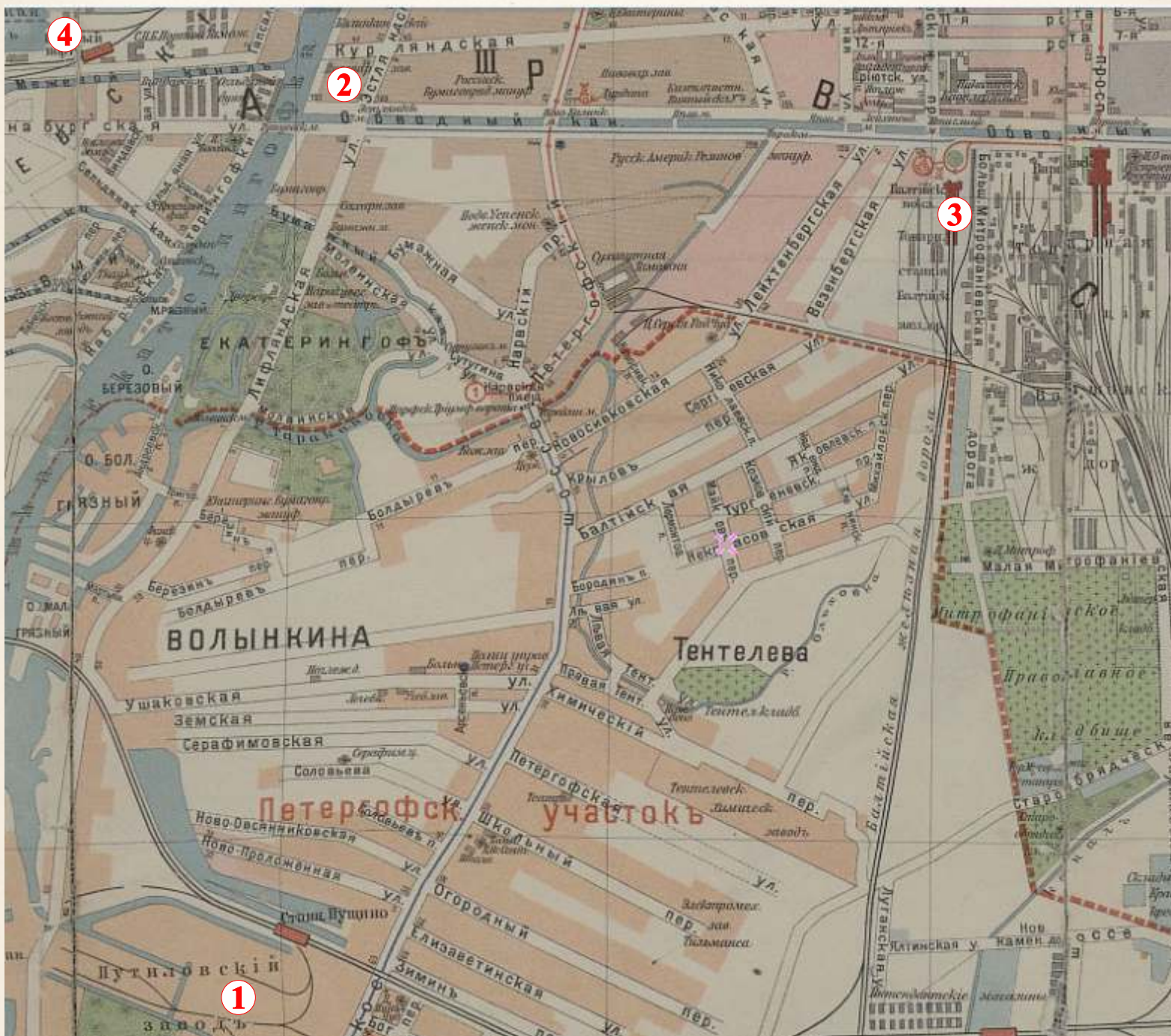


*Цифрами на карте обозначены важные
городские объекты и игровые локации.*

- 1** Галерная гавань
- 2** Зоологический музей
- 3** Меншиковский дворец
- 4** Башня грифонов
- 5** Библиотека
- 6** Государственный банк
- 7** Сенной рынок



Карта Петрограда начала XX века (Обводный канал, Балтийский вокзал, юго-запад города)



Цифрами на карте обозначены важные городские объекты и игровые локации.

- ① Путиловский завод
- ② Калининский пивоваренный завод
- ③ Балтийский вокзал
- ④ Морской порт

Приложение № 2

Артефакты, аномалии и кадавры Детрограда



Артефакты Петрограда

«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 1 кг – 500+

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 носителя все болезни и изъязны, 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 грифона – 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 за 1 патрон: 250+

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 6ч.6м.6с., после чего часы теряют своё уникальное свойство, становясь обыкновенными 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+

Разводной Ключ Мастера

Нержавеющий, очень лёгкий и в то же время очень прочный разводной ключ. Владелец ключа получает +4 к Ремонту и черту **Золотые Руки** на всё то время, пока ключ в его руке. Эффект действует, лишь пока персонаж держит ключ *в руке*, неважно, в правой или левой. Привои и протезы не активируют действия эффекта. Иные конечности и органы не активируют действия предмета.

Доступность: Редкий

Цена: 10000+

Орихалковый меч

Зачарованный меч из синевато-серебристого металла – орихалка, ныне не существующего в природе. Урон d10, ББ 2, повышает навык *Драки* на одну ступень (участнику Белого Движения – на 2 ступени). Является оружием архонтов – сущностей Высших рангов Белого Движения. На территории Белых гособразований ценится вдвое больше, чем на иных землях, т.к. является символом Традиции.

Доступность: Редкий

Цена: 10 000+ (Белые гособразования – 20 000+)

Цветные невидимки

Металлические закладки-«невидимки» любого цвета. Будучи закреплёнными в волосах на голове делают носителя невидимым для обычного зрения на 1 – 3 раунда (зависит от везения персонажа). Артефакт нестабилен, действие может прерваться совершенно неожиданно. Активировать возможно раз в сутки, вдобавок для следующей активации требуется подзарядка. Для подзарядки необходимо вымочить «невидимки» в «красном керосине» либо прокалить над пламенем горящего «белого угля».

Доступность: Доступный

Цена за 1 штуку: 150+

Фарфоровый кувшин

Кувшин объемом 1 литр, выполненный из редкого и дорогого японского фарфора «амори». Знаток археологии датирует кувшин 12 в. н.э. Кувшин довольно хрупок, при разбитии теряет своё свойство (склейка не поможет). Этот кувшин всегда полон жидкости – кроме «красного керосина» абсолютно любой по желанию пьющего из него. Необходимое условие – пить надо из горла, при попытке перелить жидкость в сосуд содержимое кувшина остается в оном и не покидает пределов кувшина. Жидкость не иссякает, может меняться в процессе питья (по желанию пьющего).

Доступность: Уникальный

Цена: 2000 + (коллекционеры и знатоки древности купят за 10000)

Целительный нож

Обычный нож, ничем не выделяющийся (опознать можно лишь посредством Силы «Увидеть/Скрыть сверхъестественное»). Однако вместо того, чтобы наносить раны, этот нож их исцеляет. Нож необходимо воткнуть в рану в течение «золотого часа», для того чтобы полностью избавиться от ранения. Артефакт одноразовый, его лезвие исчезает в момент использования.

Доступность: Редкий

Цена: 500+

Сапоги Распутина

Если герои повергли Распутина, то с него можно снять яловые сапоги. Они автоматически принимают размер ноги владельца, и позволяют не только проходить без штрафов по пересечённой местности – носитель (пока сапоги на нём) имеет иммунитет к силам Путы, Замедление.

Доступность: Уникальный

Цена: 5000+

Примечание: ведущий может не ограничиваться списком вышеперечисленных предметов и ввести в игру артефакты собственного изобретения. Однако создатели модуля рекомендуют придерживаться рамок игрового мира а также игрового баланса. Чем мощнее артефакт, тем сложнее его добыть.

Аномалии



Важно: если у персонажа защита от сверхъестественного, урон от аномалий с вероятностью 50% не проходит.

Важно: детектирование аномалий гайками технически происходит посредством проверки Внимания, провал – персонаж угодил в аномалию. Если навыка Внимания нет – проверка осуществляется от Смекалки (со штрафом -2).

«Плющиха». Находится на открытом пространстве (в смысле, не может находиться внутри любых помещений). Внешне определяется по раздавленным остаткам плоти людей, животных и Низшей нечисти. Способности «Левитация», «Полёт» игнорируют аномалию, нужно наступить на нее – и тогда гравитация, многократно усилившаяся, сплющит персонажа, да и любой предмет, в лепёшку. Детектировать границы аномалии можно гайками.

«Прыг-скок» Может находиться как в помещениях, так и на открытых пространствах. Внешне не определяется. Способности «Левитация» и «Полёт» не игнорируют аномалию, но могут спасти персонажа, будучи задействованными в процессе срабатывания (только на открытом пространстве, в помещениях просто расплющит о потолок). Персонажа, ступившего на аномалию, мгновенно подбрасывает на 50 метров вверх, то же самое происходит с наземной техникой. После подъёма до максимальной точки действие аномалии прекращается – но, как правило, уже поздно – персонаж, лишенный способностей «Полёт» или «Левитация» падает и разбивается насмерть. Детектируется гайками или длинномерным предметом (н. палкой – если её с силой и внезапно вырывает из рук и высоко подбрасывает – перед персонажем «Прыг-скок»).

«Щекотун» Находится как в помещениях, так и на открытых пространствах. Внешне определяется по электрическим искрам, то и дело возникающим в воздухе и на земле. Границы детектируются гайками. При попадании в нее любому существу наносится урон электричеством 3d6. Потолок аномалии не выше 2 м, персонаж со способностями «Полёт» или «Левитация», поднявшись выше потолка аномалии, может её игнорировать

«Синий забор» Только на открытых пространствах. Представляет из себя металлическую сплошную ограду синего цвета, ВНЕЗАПНО возникающую на пути персонажа. Урона не наносит, может быть легко уничтожен подручными предметами (лом, молот) или гранатами/динамитом. Наличие «Синего забора», однако, указывает на присутствие поблизости гнездовья кадавра-симбионта – вороны-людоеда.

«Временная петля» Редкая аномалия, встречается лишь в помещениях. Персонаж, попавший в аномалию, исчезает, выпадая из реальности в прямом смысле этого слова. Он инкапсулирован в собственном подсознании, собственных воспоминаниях, проживая раз за разом свою жизнь (с момента первых воспоминаний до попадания в аномалию) заново, без возможности что-то изменить. Детектируется гайками (при попадании на аномалию те исчезают).



Кадавры



Хищный помидор. Некогда обычные томаты, продававшиеся в продуктовых лавках, под действием сил Иного Мира изменились, превратившись в комичных, но достаточно опасных тварей. В одиночку с томатом может справиться и ребёнок, но томаты всегда нападают стаями по паре килограмм, а их мелкие зубы ядовиты, хоть и слабы, не прокусят даже ботинок.

Боевой рейтинг: 2;

Образ: Боец;

Движение: неизвестно;

Характеристики: Ловкость d4, Смекалка d4, Характер d4, Сила d4, Выносливость d4; Шаг: 3; Защита: 1; Стойкость: 2;

Навыки: Драка d4,

Особенности:

Мелкий: Атакующие противники получают штраф -2 ко всем атакам

Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию

Яд. Укус томата несёт *Отравляющий яд* (см. «Дневник авантюриста»)

Вооружение: зубы (2d4)

Хищный арбуз

Арбуз побольше и потяжелее томата. И посильнее. Пусть их зубы и не несут на себе ядовитой заразы, зато они куда как более сильные, и могут нанести куда более серьезные повреждения, нежели хищный помидор

Боевой рейтинг: 2;

Образ: Боец;

Движение: неизвестно;

Характеристики: Ловкость d4, Смекалка d4, Характер 4, Сила d6, Выносливость d4; Шаг: 3; Защита: 3; Стойкость: 2;

Навыки: Драка d4,

Особенности:

Прыжок: Арбуз может прыгнуть на 1d4 клеток в длину и получить +2 к проверкам атак и урона. Тем не менее, при использовании данного манёвра его Защита уменьшается на 2 до его следующего действия.

Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию

Вооружение: зубы (Сила+d4)

Гигантский клоп

Мерзкие кровососущие твари размером чуть больше кошки. Неизвестно, что они жрут в отсутствие людей, но именно на них они и охотятся. Обитают в заброшенных зданиях, некогда бывших жилыми домами, где устраивают засады, падая на ничего не подозревающую жертву сверху.

Боевой рейтинг: 2;

Образ: Боец;

Движение: неизвестно;

Характеристики: Ловкость d4, Смекалка d4, Характер d4, Сила d4, Выносливость d4; Шаг: 3; Защита: 2; Стойкость: 2;

Навыки: Драка d4, Маскировка d4, Запугивание d6, Лазание d6

Особенности:

Кровосос: может пить кровь живых созданий, чтобы восстановить свои силы. Если он удерживает жертву в захвате и наносит ей урон в результате встречной проверки, равный своей Силе, он мгновенно исцеляет себе одно ранение за каждый подъём, полученный при нанесении урона. Он также может пить кровь жертвы, находящейся при смерти. В таком случае он может исцелить себе одно ранение, а жертва умирает.

Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию

Медлительный: Игральная кость, соответствующая бегу, d4.

Вооружение: жвала (2d4).



Гигантский таракан

Выросшие под воздействием сил Иного мира до размера, примерно со среднюю собаку, гигантские тараканы промышляют в тёмных подвалах, заброшенных домах и в канализации – в общем там, где их скрывает темнота. И пусть в Петрограде уж давно нет ни дня, ни ночи, ни солнечного или лунного света – эти твари всё так же предпочитают темноту...

Боевой рейтинг: 2;

Образ: Боец;

Движение: неизвестно;

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d4, Характер 4, Сила d6,

Выносливость d4; Шаг: 4; Защита: 2; Стойкость: 2;

Навыки: Драка d6, Внимание d6, Запугивание d6, Лазание d6

Особенности:

Броня: 1 (хитиновый панцирь);

Светобоязнь. Источник яркого света пугает таракана, заставляя бежать и прятаться в темноте.

Вооружение: жвала (Сила+d4)



Скелет

Низшая нежить, неизвестно каким образом поднятая из могилы. Непонятно также, какая сила скрепляет меж собой лишенные плоти кости, но тем не менее скелеты не рассыпаются на каждом шагу, а вполне себе бодро бегают. Хотя они и слабые, однако их главное оружие – страх перед мертвецами, въевшийся в подсознание человечества с давних времен...

Боевой рейтинг: 3;

Образ: Боец;

Движение: Чёрное;

Характеристики: Ловкость d4, Смекалка d4, Характер d6, Сила d4, Выносливость d4; Шаг: 5;

Защита: 4; Стойкость: 4;

Навыки: Драка d4, Внимание d4, Запугивание d6;

Особенности:

Нежить: +2 при попытке выйти из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона. Иммуниет к болезням и ядам.

Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию.

Неубиваемый: Если скелету нанесено ранение, он на время выходит из строя, но на следующую ночь оживает. Отрубленные части тела не могут действовать сами по себе, но прирастают обратно, если их приложить к телу.

Вооружение: когти (Сила +d4).



Зомби-проститутка. Бывшая «жрица любви», погибшая во время Перелома и прорыва иномировых сил в Петроград. Брошенная без погребения, она переродилась в отвратительную нежить, обитающую в покинутых притонах и публичных домах...

Боевой рейтинг: 3;

Образ: Боец;

Движение: Чёрное;

Характеристики: Ловкость d4, Смекалка d4, Характер d4, Сила d4, Выносливость d4; Шаг: 4;

Защита: 4; Стойкость: 4;

Навыки: Драка d4, Внимание d4, Запугивание d6;

Особенности:

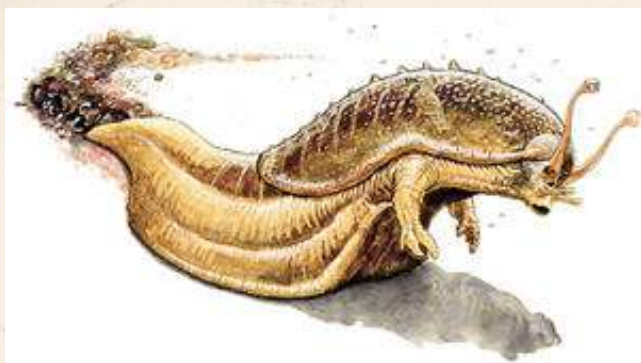
Нежить: +2 при попытке выйти из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона. Иммуниет к болезням и ядам.

Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию.

Вцепиться в горло: в случае подъёма при атаке рука зомби-проститутки поражает наименее защищённую область тела врага.

Медлительный: Игральная кость, соответствующая бегу, d4.

Вооружение: когти (Сила +d4)



Кислотный слизень. Тварь неизвестного происхождения, скорее всего – перерождение обычных слизней под воздействием иномировых сил. Ареал их обитания – тёмные холодные сырые подземелья под Петроградом. Жар губителен для этих тварей.

Боевой рейтинг: 3;

Образ: Боец;

Движение: неизвестно;

Характеристики: Ловкость d4, Смекалка d4, Характер d4, Сила d4, Выносливость d4; Шаг: 34; Защита: 2; Стойкость: 2;

Навыки: Драка d4, Внимание d4, Лазание d6;

Особенности:

Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию.

Медлительный: Игральная кость, соответствующая бегу, d4.

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

Прыжок: Слизень может прыгнуть на 1d4 клеток в длину и получить +2 к проверкам атак и урона. Тем не менее, при использовании данного манёвра его Защита уменьшается на 1 до его следующего действия.

Кислотный взрыв: Если слизень выведен из строя, он погибает и взрывается брызгами кислоты, нанося 3d4 урона всем в пределах среднего шаблона.

Термофобия: слизень погибает, если температура в помещении поднимается выше 20 градусов по Цельсию. Также погибает от действия на него открытого огня.

Вооружение: химический ожог (d4)



Упырь

Упырь — это отвратительный ходячий труп, чьим единственным желанием в подавляющем большинстве случаев является желание жрать человеческую плоть. Упыри активно разлагаются, поэтому их движения медленны и неловки.

Боевой рейтинг: 5;

Образ: Боец;

Движение: Зелёное;

Характеристики: Ловкость d4, Смекалка d4, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6; Шаг: 4; Защита: 5; Стойкость: 7;

Навыки: Драка d6, Внимание d4, Запугивание d6;

Особенности:

Нежить: +2 при попытке выйти из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона. Иммунитет к болезням и ядам.

Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию.

Медлительный: Игральная кость, соответствующая бегу, d4.

Неубиваемый: Если упырю нанесено ранение, он на время выходит из строя, но на следующую ночь оживает. Отрубленные части тела могут действовать сами по себе, но прирастают обратно, если их приложить к телу.

Вооружение: когти (d6 + d4)



Гигантский комар

Силы Иного мира изменили этих насекомых, увеличив их до размера чуть меньше овчарки. Человеческая кровь нужна им, оттого они и охотятся на людей, а их изменённый иномировой Силой хоботок может проткнуть человека насквозь.

Боевой рейтинг: 4;

Образ: Боец;

Движение: неизвестно;

Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d4, Характер d4, Сила d4, Выносливость d4; Шаг: 6; Защита: 2; Стойкость: 2;

Навыки: Драка d6, Внимание d6,

Особенности:

Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию.

Полёт: Комар обладает шагом 8 при движении по воздуху и вертикальной манёвренностью 3, т. е. может взлетать вертикально вверх. Он не умеет бегать.

Кровосос: может пить кровь живых созданий, чтобы восстановить свои силы. Если он удерживает жертву в захвате и наносит ей урон в результате встречной проверки, равный своей Силе, он мгновенно исцеляет себе одно ранение за каждый подъём, полученный при нанесении урона. Он также может пить кровь жертвы, находящейся при смерти. В таком случае он может исцелить себе одно ранение, а жертва умирает.

Вооружение: хоботок (d4+d6)

Городовой

Состоящая из эктоплазмы антропоморфная сущность, одетая в мундир дореволюционного полицейского. Будучи нежитью, Городовой тем не менее пытается исполнять функции хранителя порядка – в том смысле, в котором понимают порядок породившие его Силы. В таком понимании порядка живым людям нет места, потому Городовые атакуют живых людей, едва их завидев.

Боевой рейтинг: 5;

Образ: Боец;

Движение: Чёрное;

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6; Шаг: 6; Защита: 3; Стойкость: 4;

Навыки: Драка d6, Внимание d6, Запугивание d6;

Особенности:

Нежить: +2 при попытке выйти из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона. Иммунитет к болезням и ядам.

Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию.

Шестое чувство: Городовой осуществляет проверку Внимания со штрафом -2 за мгновение до того, как его успеют застать врасплох. При успехе в первом раунде сражения персонаж уже наготове.

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

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

Вооружение: дубинка, поражающая противника электрическим разрядом (2d6+d4, ББ 2).

Слабость: больше живых людей ненавидит Мешочников. Завидев в окрестностях Мешочника, Городовой теряет к живым людям любой интерес и бросается в погоню за этим кадавром.

Утопек

Сведения об утопцах, живших в окрестностях Питера, датировались ещё XVIII веком, когда солдат, стоящий в карауле на башне Петропавловской крепости заметил вылезшее из Невы и ползущее по стене крепости уродливое облепленное водорослями существо. Судя по всему, утопцы существовали в этой местности задолго до постройки Петербурга, после Перелома они попросту вернулись на исконную территорию обитания.

Боевой рейтинг: 5;

Образ: Боец;

Движение: Зелёное;

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6; Шаг: 6; Защита: 4; Стойкость: 5;

Навыки: Драка d6, Внимание d4, Лазание d6; Плавание d8.

Особенности:

Прыжок: Утопец может прыгнуть на 1d6 клеток в длину и получить +4 к проверкам атак и урона. Тем не менее, при использовании данного манёвра его Защита уменьшается на 2 до его следующего действия.

Водный: В воде Шаг 8

Вооружение: дубина/топор/острога (Сила +d4); когти (2d4)

Суперслизняк

Гигантская бледно-зелёная масса слизи с человеческим лицом и щупальцами. На суше долго находится не может, быстро высыхает, но зато в воде чувствует себя прекрасно. Обитая в водах каналов и мелких рек Петрограда, он охотится на людей, плывущих на любых лодках или просто прогуливающих по набережным, пожирает их и медленно переваривает, растворяя даже кости.

Боевой рейтинг: 9;

Образ: Боец;

Движение: неизвестно;

Характеристики: Ловкость d4, Смекалка d4, Характер d6, Сила d8, Выносливость d8; Шаг: 4; Защита: 6; Стойкость: 9;

Навыки: Драка d8, Внимание d4, Плавание d8;

Особенности:

Медлительный: Игральная кость, соответствующая бегу, d4.

Крупный: Атакующие противники получают +2 ко всем атакам.

Многорукий: имеет от четырёх до восьми длинных (до 10 м.) гибких щупалец, которыми захватывает добычу. Суперслизняк получает штраф -2 за каждую дополнительную атаку после первой или любое другое действие, как обычно.

Удушение: Суперслизняк кусает противника в случае успешной проверки Драки и заключает его тело в кольца своих щупалец при подъёме. В момент заключения в кольца и в течение каждого последующего раунда слизняк наносит своей жертве урон, равный Силе +d6. Жертва может вырваться во время своего действия, добившись подъёма при встречной проверке Силы.

Водный: В воде Шаг 8.

Вооружение: Щупальца (d6 на каждое щупальце)

Ворона – людоед

Силы Иного мира изменили и этих пернатых жителей Петрограда, сделав их размером с телёнка. Быстро опустевшие свалки и помойки неспособны теперь их прокормить, потому вороны вынуждены нападать на немногочисленных людей, а порой и на одинокую нечисть. Именно их кровь сосут гигантские комары, оттого, едва завидев этих тварей, вороны стремятся атаковать этих гигантских насекомых. А поскольку эта птица всеядна – тушки поверженных комаров служат воронам кормом.

Боевой рейтинг: 8;

Образ: Боец;

Движение: неизвестно;

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d4, Сила d6, Выносливость d4; Шаг: 4; Защита: 4; Стойкость: 4

Навыки: Драка d6, Внимание d6, Плавание d8;

Особенности:

Полёт: Ворона обладает шагом 8 при движении по воздуху и вертикальной манёвренностью 1, т. е. может взлетать с места с минимальной задержкой.

Шестое чувство: Ворона осуществляет проверку Внимания со штрафом -2 за мгновение до того, как его успеют застать врасплох. При успехе в первом раунде сражения ворона уже наготове.

Слабость: ненавидит гигантских комаров. Завидев в окрестностях комара, ворона теряет интерес к партии и атакует его.

Слабость: боится громких звуков. Грохот выстрела, взрыва, вой сирены, в общем, любой звук громче человеческого крика способен прогнать ворону.

Вооружение: когти (d6+d4), клюв (d6+d8)



Сполох

Сполох — это ожившая шаровая молния, спонтанно зарождающаяся на открытых пространствах. Он нападает на людей, лишь заведя их. Сполох очень опасен, потому что, получив серьёзное повреждение, он взрывается.

Боевой рейтинг: 5;

Образ: Боец;

Движение: Зелёное;

Характеристики: Ловкость d12, Смекалка d8, Характер d8, Сила d4, Выносливость d6; Шаг: 8, Защита: 7, Стойкость: 5;

Навыки: Драка d10, Внимание d6;

Особенности:

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

Полёт: Сполох обладает шагом 8 при движении по воздуху и вертикальной манёвренностью 3, т. е. может взлетать вертикально вверх. Он не умеет бегать.

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

Огненный удар: 2d10 урона огнём в пределах конусного шаблона при провале проверки Ловкости целей против Характера Сполоха. Соответствует тяжёлому оружию.

Огненный след: Сполох может нанести удар хвостом по всем противникам, которые располагаются сразу же за его спиной в прямоугольной области 1 на 3 клетки. Это стандартная атака, базирующаяся на навыке Драки и наносящая урон 2d4 со штрафом -2.

Иммунитет к огню: Ни обычный, ни магический огонь не наносит повреждений Сполоху.

Взрыв: Если сполох выведен из строя, он погибает и взрывается, нанося 2d6 урона всем в пределах среднего шаблона. Соответствует тяжёлому оружию.

Вооружение: огненное прикосновение (2d4, Вероятность возгорания 50%)

Призрак

Легенды о призраках будоражат человечество не одно тысячелетие, но в Петрограде они стали реальностью. Души простых людей, погибших насильственной смертью в пределах Петрограда за все века его существования, после Перелома вернулись в город. Волны призраков, внушающих живым первобытный безотчётный ужас, изгнали людей, да и многих животных (например, кошек и крыс) из города, и теперь обитают тут, в прямом смысле превратив Северную Пальмиру в Призрачный Град, Петроград Обречённый...

Боевой рейтинг: 6;

Образ: Боец;

Движение: неизвестно;

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6; Шаг: 6, Защита: 6, Стойкость: 7;

Навыки: Драка d4+2, Внимание d6, Маскировка d4, Запугивание d6

Особенности

Ужас: -1. Призрак внушает живым первобытный ужас. Персонажи, смотрящие на призрак должны осуществить проверку Страх со штрафом -1.

Нежить: +2 Стойкости, +2 при попытке выйти из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона. Иммунитет к болезням и ядам.

Неуспокоенный: Призрак, чья телесная эктоплазмическая оболочка разрушена, на 24 часа удаляется в Иной Мир, чтобы восстановить её, после чего он снова в строю.

Бесплотный: Призрак может становиться бесплотным по желанию, переход между состояниями — обычное действие. Он выглядит как полупрозрачная серебристая фигура, может проходить сквозь стены, но не летать.

Рукопашный бой: Призраки сражаются только врукопашную.

Вооружение: Вооружение: леденящее прикосновение (2d4)



♠ Костяной Пастырь

Если присмотреться, этот кадавр состоит из множества мелких костяных осколков. Костяной Пастырь выглядит как огромный трёхметровый сгорбленный человеческий скелет, у которого вместо кистей рук огромные костяные зазубренные косы, оттого он похож на какого-то inferнального богомола. Костяной Пастырь никогда не появляется один – его всегда сопровождает свита из нескольких скелетов – от трёх, до десяти....

Боевой рейтинг: 13;

Образ: Лидер;

Движение: Чёрное;

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d8, Выносливость d8; Шаг: 6; Защита: 4; Стойкость: 6;

Навыки: Драка d8, Внимание d4, Запугивание d8;

Особенности:

Нежить: +2 при попытке выйти из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона. Иммуниет к болезням и ядам.

Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию.

Крупный: Атакующие противники получают +2 ко всем атакам.

Ужас: -2. Костяной Пастырь внушает живым первобытный ужас. Персонажи, смотрящие на Пастыря, должны осуществить проверку Страх со штрафом -2.

Присутствие вожака: Союзники персонажа получают +2 к проверкам параметров до следующей инициативы Пастыря за каждую потраченную ведущим фишку

Артефакт: коса. Из косы Пастыря можно сделать нож (Сила +d4), который является магическим оружием и наносит урон существам с Неуязвимостью (бесы, волкодлаки и т.п.)

Вооружение: костяные косы (2d8)



♣ Упыриный Царь

Природа этого явления непостижима и загадочна, как и природа самих Движений. Иногда в тихие безлунные ночи упыри собираются в большие стаи и молча, хрустя костями, начинают кружиться в жутком хороводе. Упыри кружатся всё быстрее в этом безмолвном танце, прибывают всё новые и новые особи, теснее сплетаются они, и в итоге образуется гора из упырей, переплетённых конечностями. Она способна медленно ползти, оставляя за собой слизь из раздавленных тел и куски отвалившейся гниющей плоти, но всё новые и новые упыри приходят к этому... Этому. Это скопище почти невозможно уничтожить, не прибегая к артиллерии или динамиту — к обычной упыриной живучести добавляется огромная масса тел, в которой вязнут пули и клинки.

ПРАВИЛА ПО УПЫРИНОМУ ЦАРЮ- см. правила «Красной Земли» стр. 194

Царь-Рыба

Царь-Рыба - гигантская корюшка, выросшая до размеров торпедного катера. Силы Хаоса превратили некогда безопасную, хоть и хищную рыбу в настоящее чудовище. Впрочем, мясо этой твари по вкусу ничем не отличается от обычной корюшки, однако считается деликатесом за счёт трудности добычи...

Боевой рейтинг: 14;

Образ: Боец;

Движение: неизвестно;

Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d4, Характер d6, Сила d8, Выносливость d6; Шаг: - ; Защита: 6; Стойкость: 12;

Навыки: Драка d10, Внимание d12, Плавание d12;

Особенности:

Водный: в воде шаг 15.

Крупный: Атакующие противники получают +4 ко всем атакам.

Таранный удар: Царь-Рыба из-под воды с разгону может таранить небольшое (размерами меньше сторожевика) судно. Если Царь-Рыба сможет преодолеть хотя бы шесть клеток перед атакой, она получает +4 к урону.

Крепкий: находясь в шоке, не получает ранений от ударов, вгоняющих его в шок повторно.

Вооружение: Зубы (Сила+ d8)

♠ Ламассу

Отчего-то именно в окрестностях тех мест Петрограда, где до Перелома находились статуи сфинксов, постепенно и необъяснимо исчезнувшие, устроили свои обиталища эти непонятные сфинксоподобные сущности. Ламассу обладают огромными (примерно с грузовик) размерами, и, ко всему прочему, разумны. Однако их разум – разум маньяка и хищника. Словно кошки, ламассу обожают издеваться над своими жертвами, умело играя на страхах и надеждах, являясь мастерами психологического насилия. И ещё – они всегда лгут.

Выглядят ламассу как выглядели бы не каменные, а вполне живые сфинксы – однако их чёрные тела покрыты язвами, гнойниками и незаживающими ранами...

Боевой рейтинг: 16;

Образ: Хитрец;

Движение: Чёрное;

Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d12, Характер d6, Сила d10, Выносливость d8; Шаг: 8; Защита: 8; Стойкость: 8;

Навыки: Драка d8, Внимание d6, Запугивание d8; Выслеживание d8; Провокация d6

Особенности:

Нежить: +2 при попытке выйти из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона. Иммунитет к болезням и ядам.

Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию.

Крупный: Атакующие противники получают +2 ко всем атакам.

Полёт: Благодаря огромным, покрытым чёрными перьями крыльям, ламассу может летать. Он обладает шагом 8 при движении по воздуху и вертикальной манёвренностью 3, т. е. может взлетать вертикально вверх.

Прыжок: Ламассу может прыгнуть на 1d8 клеток в длину и получить +4 к проверкам атак и урона. Тем не менее, при использовании данного манёвра его Защита уменьшается на 2 до его следующего действия. То же самое при аналогичной атаке с воздуха («удар с пике»).

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

Вооружение: когти 2d10



♣ Скелет мастодонта

Огромный скелет мастодонта, хранившийся в Зоологическом музее, под воздействием сил Иного Мира ожил (если, конечно, это можно так назвать). Он не покидает пределов руин музея, но горе тому, кто решит в них сунуться – скелет мастодонта растопчет пришельцев своими ногами, а его бивни являются всесокрушающим оружием, обретя после Перелома невиданные разрушительные свойства.

Боевой рейтинг: 17;

Образ: Боец;

Движение: Зелёное;

Характеристики: Ловкость d4, Смекалка d4, Характер d8, Сила d12, Выносливость d12; Шаг: 4; Защита: 6; Стойкость: 9;

Навыки: Драка d8, Внимание d4, Запугивание d4.

Особенности:

Нежить: +2 при попытке выйти из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона. Иммунирует к болезням и ядам.

Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию.

Крупный: Атакующие противники получают +2 ко всем атакам.

Артефакт: бивень. Бивни скелета мастодонта под воздействием сверхъестественных сил приобрели уникальное мистическое свойство – если их каким-то образом плотно закрепить на тяжелом оружии (пушка, гиперболоид, торпедный аппарат и пр.), урон, наносимый этим оружием, удваивается. Эффект действует, пока бивень закреплён на оружии. Бивень можно переустановить с одного оружия на другое. На иных оружиях и специальных боезарядах (пулемёты, мины, авиабомбы) эффект не работает.

Слабость: слон. Если череп мастодонта прострелить выстрелом из специального ружья – «слонобая» разрывной пулей, либо же – винтовочной гранатой (обязательное условие – попасть точно в лоб) – связь с сутью Иного Мира будет нарушена, кадавр будет уничтожен окончательно. Бивни не утратят своих магических свойств.

Вооружение: ноги (Сила +d12), бивни (Сила +2d12).

Временщик

Одни из опаснейших кадавров Петрограда – Временщики, обитающие в руинах тех зданий, на которых находится башня с часами. Выглядит Временщик как безликая полупрозрачная эктоплазмическая фигура, одетая, однако, в твидовый костюм-тройку, в шляпе-котелке – и с латунными карманными часами, в коих и заключается главная опасность кадавра. Когда он откидывает крышку часов, из их светящего циферблата начинает бить узконаправленный луч синего света, диаметром с циферблат часов. Человек, на которого попадает этот луч, теряет год жизни за ½ секунды пребывания в пределах луча.

Боевой рейтинг: 17;

Образ: Хитрец;

Движение: Неизвестно;

Характеристики: Ловкость d8+2, Смекалка d6, Характер d8, Сила d4, Выносливость d4; Шаг: 6; Защита: 4; Стойкость: 4;

Навыки: Внимание d6, Выслеживание d8, Провокация d8, Драка d4+2

Особенности:

Нежить: +2 при попытке выйти из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона. Иммунирует к болезням и ядам.

Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию.

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

Шестое чувство: Временщик осуществляет проверку Внимания со штрафом -2 за мгновение до того, как его успеют застать врасплох. При успехе в первом раунде сражения Временщик уже наготове.

Бесплотный: Временщик может становиться бесплотным по желанию, переход между состояниями — свободное действие. Он выглядит как полупрозрачная серебристая фигура, может проходить сквозь стены, но не летать. В бесплотном состоянии Временщик не может активировать свои часы.

Артефакт: часы. редкий артефакт, свойства – см. «Артефакты Петрограда». В руках Временщика не являются одноразовыми, и имеют способность вытягивать годы жизни (год за ½ секунды). Через минуту суммарного воздействия, человек, попавший в луч часов, умирает. От старости.

Вооружение: леденящее прикосновение (2d6)



Мешочник

Этих кадавров можно встретить на покинутых вокзалах и заброшенных рынках Петрограда. Выглядят они как сотканный из ключев грязно-серого тумана немолодой мужчина в рванине, с большим мешком за спиной. В целом эти твари к людям относятся достаточно лояльно, их предназначение – меновая торговля. Но на обмен они принимают не золото, и не драгоценности...

Боевой рейтинг: 17

Образ: Хитрец

Движение: Неизвестно

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d8, Сила d4, Выносливость d6; Шаг: 6; Защита: 4; Стойкость: 4

Навыки: Внимание d6, Выслеживание d8, Провокация d8

Особенности:

Нежить: +2 при попытке выйти из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона. Иммунирует к болезням и ядам.

Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию.

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

Бесплотный: Мешочник может становиться бесплотным по желанию, переход между состояниями — свободное действие. Он выглядит как полупрозрачная тёмно-серая фигура, может проходить сквозь стены, но не летать.

Инфекция: персонажи, которые успешно атакуют Мешочника в ближнем бою, после боя должны осуществить проверку Выносливости. Провал означает, что персонаж заболел проказой – хроническим истощающим заболеванием (см. «Дневник Авантюриста стр. 90).

Артефакт: мешок. В мешках этих тварей можно найти много разного – от пирожков с человечинкой до «путёвки на жертвенный круг». Эти товары Мешочники обменивают у людей на разное – на умения, годы жизни, Отпечатки, Движения, души... Что гарантированно есть в мешках – «универсальные патроны», от 1 до 10 штук. Остальное содержимое – на усмотрение ведущего.

Вооружение: прикосновение Пустоты (2d8, игнорирует броню и магическую защиту).



♠ Чёрный Шансонье

В недавнем прошлом – известный в определённых кругах бард, погибший аккурат в ночь Перелома (заснул в седле, и, упав с коня, угодил прямо под колёса автобуса Daimler). Однако после смерти он не нашёл покоя, и продолжает и поныне бродить по Петрограду, сводя с ума своей музыкой случайных слушателей...

Боевой рейтинг: 19;

Образ: Хитрец;

Движение: Чёрное;

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d8, Сила d6, Выносливость d6; Шаг: 6; Защита: 5; Стойкость: 8;

Навыки: Провокация d8, Уличное чутьё d10, Убеждение d12 Драка d8, Запугивание d8

Особенности:

Нежить: +2 при попытке выйти из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона. Иммунирует к болезням и ядам.

Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию.

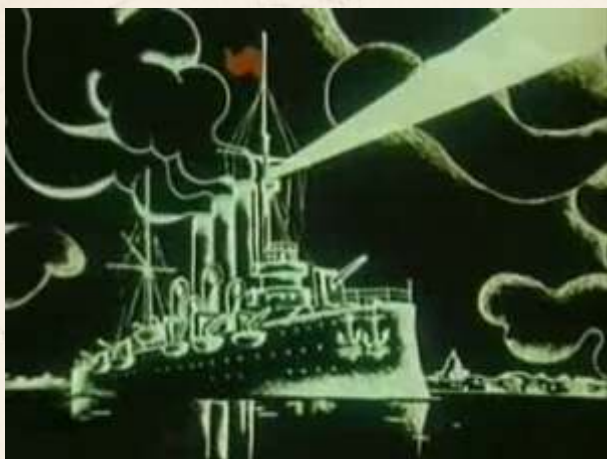
Шестое чувство: Чёрный Шансонье осуществляет проверку Внимания со штрафом -2 за мгновение до того, как его успеют застать врасплох. При успехе в первом раунде сражения персонаж уже наготове.

Кулачный бой: при жизни Чёрный Шансонье занимался помимо прочего восточными единоборствами. Это умение сохранилось и после смерти. Если он ведёт бой без оружия, то получает +2 к Силе и Ловкости.

Кукла: с помощью своих песен Чёрный Шансонье подчиняет волю слушателей, делая их своими марионетками, послушными его воле. Когда Чёрный Шансонье начинает играть на своей гитаре и петь, игроки должны провести проверку Характера. Провал означает подчинение Чёрному Шансонье на 3 раунда.

Слабость: тщеславие. Чёрному Шансонье льстит тот факт, что его прижизненные творения помнят, любят, слушают и поют под гитару и поныне. На почве музыки с ним можно вступить в диалог, договориться, а то и залучить в союзники, при наличии навыка Убеждения не ниже d6.

Вооружение: Гитара Чёрного Шансонье (уникальное, Сила+d6, может быть выбита из рук или отобрана), кулачный бой (Сила).



«Аврора»

Непосвящённые считают, что это – типичный корабль-призрак, коих ныне немало на Балтике. Некоторые считают его технобионтом. В действительности всё это не так. «Аврора» - лишь железная оболочка, полностью заполненная Пустотой. Эманации, которыми стреляет этот крейсер, обычно принимают форму выстрелов самых разрушительных боеприпасов. К счастью передвижение «Авроры» ограничено акваторией Невы и территорией Петрограда...

Боевой рейтинг: 28;

Образ: Маг;

Движение: неизвестно;

Характеристики: Смекалка d10, Характер d8; Шаг: 16;

Защита: 8; Стойкость: 20 (5); Стрельба d10;

Особенности:

Дух. +2 к Стойкости, +2 к попыткам выйти из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона. Не получает штрафа за ранения. Иммунирует к болезням и ядам.

Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию;

Броня: 10 (тяжёлая);

Огромный: Атакующие персонажи получают +4 к проверкам атаки.

Бесплотный: «Аврора» может становиться бесплотной по желанию, переход между состояниями — обычное действие. Выглядит как полупрозрачная фигура, сотканная из серого тумана. Может проходить сквозь препятствия, но не летать.

Водный: не может покинуть акваторию Невы. Движение только по воде.

Артефакт: герб. По легенде скаутов, тот смельчак, что сможет снять с носа крейсера гербовый щит, сможет управлять «Авророй». Причём не только в пределах Петрограда, но и в любой точке мира. Управлять этим крейсером можно, лишь пока щит (отделённый от носовой брони) касается владельца.

Вооружение: Удар Пустоты (3d10, БШ, игнорирует броню)



Брюс

Яков Вилимович Брюс при жизни был соратником Петра Великого. Маг и алхимик, он пребывает в мумифицированном состоянии, сохранив все черты своей личности, а его мистические силы со временем лишь возросли. Во многом – благодаря Хозяину Петрограда, коему Брюс служит ныне...



Боевой рейтинг: 30;

Образ: Маг;

Движение: Чёрное;

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d12+2, Характер d10, Сила d10, Выносливость d10; Шаг: 6; Защита: 6; Стойкость: 9+6;

Навыки: Внимание d10, Драка d8, Запугивание d12, Классическое образование d12+2.

Особенности:

Нежить. +2 к попыткам выйти из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона. Не получает штрафа за ранения. Иммунирует к болезням и ядам.

Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию;

Мастер магии: Брюс владеет всеми доступными Силами Фарта с параметром d12

Искаженец. Брюс обладает умением превращать людей в Душегубов. Он всегда окружен свитой из 4d10 Душегубов, и может созидать новых из находящихся при смерти врагов.

Смертельное прикосновение: Брюс может вытягивать жизнь, прикасаясь к тем, кто оказывается поблизости. Вместо обычной атаки он может осуществить атаку касанием. Каждый подъем при проверке Драки автоматически наносит жертве одно ранение

Вооружение: Магический посох (Сила+d6, дополнительный магический урон 3d4)

♦ **Технобионты.** Ожившие машины — это самое простое понимание Красных духов-технобионтов. На самом же деле, их суть — ожившая организованная материя. Технобионты обладают собственным разумом, стремящимся загнать весь окружающий мир в схемы, следующие из функциональной принадлежности данного механизма. Так, оживший бритвенный станок будет стремиться воплотить идеал общества, в котором не будет бород и небритости (или по крайней мере не будет терпеть бородатых вокруг себя), а ожившая печь-«буржуйка» — мир без холода.

ПРАВИЛА ПО ТЕХНОБИОНТАМ- см. правила «Красной Земли» стр. 186

Живые статуи



Легенды о них ходят не первый век. Медный Всадник — самый известный пример, обыватели рассказывали про него страшные истории с самой установки памятника. Но и иные статуи после Перелома обрели свободу передвижения — а возможно и свободу воли...

Боевой рейтинг: 35;

Образ: Боец;

Движение: неизвестно;

Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d4, Характер d10, Сила d10, Выносливость d10; Шаг: 8; Защита: 6+4; Стойкость: 9+6;

Навыки: Внимание d10, Драка d10, Запугивание d8, Уличное чутьё d8.

Особенности:

Голем. +2 к попыткам выйти из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона. Не получает штрафа за ранения. Иммунирует к болезням и ядам.

Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию;

Невосприимчивость к стихиям. Огонь, Вода, Воздух, Кислота, Электричество, Свет, Тьма (как обычной, так и магической природы) не наносят живым статуям урона.

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

Крупный: Атакующие персонажи получают +2 к проверкам атаки.

Слабость: Новая Наука. Порождения грубой материи уязвимы для силы, чей источник — это самая материя. Боевые изделия Новой Науки (флуктуаторы, гиломорфные клинки) наносят живым статуям двойной урон;

Рукопашный бой: эти кадавры сражаются только врукопашную.

Вооружение: конечность статуи (Сила+ d12)

♠ Распутин

Распутин при жизни был не только развратником и подлецом, но и могущественным мистиком. Его дух после смерти не нашёл упокоения, а Перелом и вовсе превратил Гришку в чудовище...

Боевой рейтинг: 35;

Образ: Хитрец;

Движение: Чёрное;

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d10, Характер d10, Сила d8, Выносливость d6; Шаг: 6; Защита: 6; Стойкость: 6;

Навыки: Внимание d10, Драка d10, Запугивание d8, Уличное чутьё d8; Убеждение d12; Провокация d10; Выживание d8; Фарт: Ужас d10; Фарт: Кукла d10; Фарт: Проворство d10; Фарт: Взрыв d10.

Особенности:

Нежить. +2 к попыткам выйти из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона. Не получает штрафа за ранения. Иммунирует к болезням и ядам.

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

Шестое чувство: Распутин осуществляет проверку Внимания со штрафом -2 за мгновение до того, как его успеют застать врасплох. При успехе в первом раунде сражения он уже наготове.

Бесплотный: Распутин может становиться бесплотным по желанию, переход между состояниями — свободное действие. Он выглядит как полупрозрачная фигура, может проходить сквозь стены, но не летать.

Артефакт: сапоги. Если Распутин повержен, с его трупа можно снять сапоги. Они автоматически принимают размер ноги владельца, и позволяют не только проходить без штрафов по пересечённой местности — носитель (пока сапоги на нём) имеет иммунитет к силам Путы, Замедление.

Рукопашный бой: Распутин сражается только врукопашную.

Вооружение: кистень (Сила + d8)

Хозяин Петрограда

Таинственная сущность, охраняющая Золотой Шар. Никто его никогда не видел, и даже не слышал – за исключением скаутов из группировки «Слияние», что поклоняются Хозяину как богу. В действительности это – Пустотник, но что он может – неведомо даже его поклонникам...

Боевой рейтинг: 42;

Образ: Лидер;

Движение: неизвестно;

Характеристики: Ловкость d10, Смекалка d12, Характер d12, Сила d10, Выносливость d10; Шаг: 6; Защита: 8; Стойкость: 15;

Навыки: Драка d8, Внимание d10, Запугивание d12, Провокация d12, Убеждение d12, Уличное чутьё d12, Мистический дар (окультизм) d12+6

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;

Телепортация: 1 раз в раунд Хозяин может телепортироваться в любую точку Петрограда.

Иммунитет к Движениям: Силы Колдовства, Новой Науки, Окультизма и Фарта не наносят Хозяину Петрограда урона.

Пустотник. Духи Движений а также нежить не могут причинить вреда Хозяину Петрограда никаким способом, для их атак, как магических, так и обычных, он неуязвим.

Морок: За свободное действие Хозяин Петрограда может сотворить любую зрительную или слуховую иллюзию (массовая галлюцинация) в пределах Петрограда. Он может перемещать и изменять все созданные им иллюзии без каких-либо ограничений в качестве свободного действия. Чтобы распознать иллюзию, наблюдатель должен осуществить проверку Смекалки со штрафом -4.

Невидимка: За свободное действие Хозяин может стать невидимым, но его смутные очертания просматриваются (проверка Внимания со штрафом -4, чтобы заметить). Он может затаиться и стать полностью невидимым, но для этого он не должен ни атаковать, ни двигаться. Как только он двигается или действует, он становится полупрозрачным.

Чутьё живых: Получает только половину штрафа (округляется вниз) за плохую видимость при атаке живых существ;

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

Мастер магии: Хозяин Петрограда владеет всеми доступными Силами Окультизма с параметром d12. Количество пунктов Силы равно 50.

Рукопашный бой: Хозяин Петрограда сражается только врукопашную.

Слабость: враг Движений. Пустоту можно заполнить самоотверженностью и силой Движения. Персонаж, глубоко погружённый в своё Движение (ранг – «Ветеран» и выше, минимум три Отпечатка и три цветных фишки) в рукопашном бою посредством обычного оружия наносит Хозяину Петрограда утроенный урон.

Вооружение: Удар Пустоты (2d10, игнорирует броню)



♠ Бельфегор

Могущественный демон, один из Лордов Хаоса. Именно он является виновником прорыва Хаоса в Петрограде, именно он оспаривает у Хозяина Петрограда власть над городом. Бельфегор хочет и может превратить в подобие Града, Обречённого весь мир, но для этого ему не хватает сущей безделицы – Золотого Шара...

Боевой рейтинг: 45;

Образ: Лидер;

Движение: Чёрное

Характеристики: Ловкость d12+2, Смекалка d10, Характер d10, Сила d12+2, Выносливость d10; Шаг: 10; Защита: 15; Стойкость: 15;

Навыки: Драка d12+4, Внимание d10, Запугивание d10+2, Маскировка d12, Провокация d10, Убеждение d10, **Фарт:** Взрыв d12, **Фарт:** Разрушительное поле d10, **Фарт:** Проворство d10, **Фарт:** Поток d12, **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;

Полёт: Демон имеет чёрные кожистые крылья и может летать по воздуху с Шагом 6, вертикальная маневренность 1. Не может бежать.

Огненная форма: Если демон не двигается в раунде, он может принять форму разрушительного огненного вихря. Находясь в огненной форме, он не может атаковать и применять магию, а его Защита снижается на 2. Демон может находиться в огненной форме неограниченное число раундов. В первый раунд огненная форма равна по площади малому шаблону с центром на демоне, в пределах которого всем наносится 2d6 урона в раунд. На следующий раунд демон может либо увеличить площадь (до среднего шаблона, на следующий — до большого), либо увеличить количество наносимых повреждений на 1d6 (до максимума 5d6), либо двигаться, смещая действующий шаблон вместе с собой. Таким образом, если демон не двигается и только концентрируется на усилении пламени, на шестой раунд после начала применения он будет наносить 5d6 повреждений в раунд в пределах большого шаблона.

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

Сверхъестественная броня 8: Демона защищает магическая броня, которую очень непросто пробить, не зная его Истинного имени. Бронебойное оружие не позволяет снизить значение этой брони.

Регенерация: Раненый демон может осуществлять проверку Выносливости каждый раунд, чтобы исцелять полученный урон (даже после того, как существо было «убито»). В случае успеха ему удастся исцелить одно ранение (или избавиться от статуса при смерти), при подъёме исцеляются сразу два ранения.

Ужас -4: Демон в своей истинной форме внушает безотчётный ужас. Персонажи, смотрящие на демона, должны осуществить проверку Страх.

Двойник: Демон может не только принять вид любого человека, но и перенять его обычные способности. Чтобы распознать обман, наблюдатель должен осуществить встречную проверку Внимания против Смекалки искусителя со штрафом -4, если он когда-то видел того, в кого обернулся демон, а если он никогда не видел того человека, то со штрафом -6. Демон может использовать навыки персонажа, чей облик он принял, вместо своих. Если демон принял облик человека, не существующего в реальности (т. е. выдуманного им самим), он использует свои навыки. Большую часть времени демоны проводят в человеческом облике, являя свой истинный только для боя.

Хаос: Там, где присутствует демон, буквально рушатся устои общества. В радиусе километра от него на любые проверки Убеждения, осуществляемые для того, чтобы навязать кому-то чужую волю, в т. ч. военные приказы, налагается штраф -2. В радиусе 10 клеток от него не работают эффекты Лидерских черт.

Адское обаяние. Демон получает +4 к Харизме за счёт умения заглянуть в душу любого человека.

Слабость: Истинное имя. Каждый демон обладает Истинным именем, знание которого его врагами значительно его ослабляет. Если персонаж атакует демона или осуществляет другие вредоносные действия и произносит его Истинное имя, он получает +4 к проверкам, а повреждения игнорируют его сверхъестественную броню, и урон от них не регенерируется. Если демон оказался при смерти, единственный способ его убить — это нанести последний удар с его Именем на устах. Проверка при применении силы Изгнание против демона при произнесении его Истинного имени осуществляется с преимуществом +8. Чтобы узнать Истинное имя демона, персонаж должен иметь доступ к оккультной библиотеке и осуществить проверку Расследования со штрафом -2.

Вооружение: клинок Преисподней (Сила + d12, ББ 3; дополнительный урон Огнём 2d6, не исчезает после гибели демона), когти (2d12 +2)



Р.С. «Дикие карты» (мастерские персонажи):

Белая Кампания:

- ♦ **Михаил Платов, майор медицинской службы.** Волею судьбы стал главой гарнизона Тронгзунда как самый высокопоставленный из выживших после германских атак офицеров. Стройный, моложавый, но с уже поседевшими висками. Одет в офицерскую форму армии Юденича.

Происхождение: Дворянин

Движение: Белое

Образ: Лидер

Характеристики: Ловкость d4, Смекалка d8, Характер d8, Сила d4, Выносливость d6; Харизма 0, Шаг 6, Защита 4, Стойкость 6.

Навыки: Военное дело d6; Внимание d8; Убеждение d6; Лечение d8; Драка d4; Судовождение d4; Выживание d6; Расследование d6

Изъяны: Преследуемый; Пацифизм (мелкий); Дворянская честь (мелкий).

Черты: Образованный; Высшее образование; Командный голос; Мы-команда; Военный (офицер); Вся жизнь в строю; Ангел-Хранитель (Молитва); Ангельская длань (Молитва); Ангельская прозорливость (Молитва).

Снаряжение: кортик (Сила +d4), набор медицинских инструментов хорошего качества; Лекарства хорошего качества (аптечка: 5 доз); походное снаряжение хорошего качества.

- ♦ **Максимилиан Липов, маг Сидерического Синклита.** Молодой оккультист, отправлен из Омска Мастером Сибирского отделения «на стажировку». Худощавый парень, платиновый блондин, был бы красив, если бы не сломанный нос.

Происхождение: Интеллигент

Движение: Белое

Образ: Мистик

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d10, Характер d8, Сила d4, Выносливость d6; Харизма 0, Шаг 6, Защита 4, Стойкость 5.

Навыки: Классическое образование d8; Внимание d8; Убеждение d6; Оккультизм d10; Плавание d4; Расследование d6

Изъяны: Примета (сломанный нос, мелкий); Не от мира сего (мелкий).

Черты: Образованный; Высшее образование; Мистический дар (Оккультизм); Ангел-Хранитель (Молитва); Пункты Силы

Силы (ПС:15): Призыв союзника (эйдолон); Поток; Поддержка; Исцеление.

Снаряжение: магический жезл, бронзовая чаша, книга заклинаний, ладанка, кинжал (Сила +d6)

Побочные кампании:

- ♠ **Пётр, «вольный торговец».** Выходец из мелкой буржуазии, что усиленно скрывает. Толстый, борода-тый, в очках, одет в коричневое пальто, отчего напоминает оживший комод. Трусоват.

Происхождение: буржуй

Движение: Чёрное

Образ: Хитрец

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d4, Сила d4, Выносливость d6; Харизма 0, Шаг 5, Защита 4, Стойкость 6.

Навыки: Классическое образование d6; Внимание d8; Азартные игры d4; Плавание d4; Уличное чутьё d8; Драка d4;

Изъяны: Трусость (мелкий); Слабак (мелкий); Преследуемый.

Черты: Образованный; Высшее образование; Шестое чувство; Классовое чутьё; Свой среди чужих; Дьявольское везение (Уловка). Как рыба в воде (Уловка)

Снаряжение: кортик (Сила +d4), набор инструментов нормального качества, деньги (1000 р.).

♠ **Денис, возжак скаутов.** До войны — аспирант Петербургского университета на кафедре этнографии, бывший декадент и театрал. Одет в кожаный плащ, кожаную же шляпу и «горные» ботинки. Ходит в Петербург примерно полтора года.

Происхождение: интеллигент;

Движение: Чёрное

Образ: Авантюрист

Характеристики: *Ловкость* d6, *Смекалка* d8, *Характер* d6, *Сила* d4, *Выносливость* d6; *Харизма* 0, *Шаг* 6, *Защита* 4, *Стойкость* 6.

Навыки: Взлом d6; Выживание d6; Маскировка d4; Расследование d6; Классическое образование d6; Внимание d8; Стрельба d6; Уличное чутьё d6; Драка d4;

Изъяны: *Не от мира сего (мелкий)*, *Кривые руки (мелкий)*.

Черты: *Образованный*; *Высшее образование*; *Везение*; *Шестое чувство*; *Сопротивление сверхъестественному*; *Дьявольское везение (Уловка)*; *Врёшь, не возмёшь! (Уловка)*

Снаряжение: сабля (Сила +d6), граната 2 шт. (3d6-2, 5/10/20, СШ), амулет (серебряный перстень — печатка с черепом), наган офицерский (2d6+1, полуавтомат.)



Художник П.Т. Мальцев