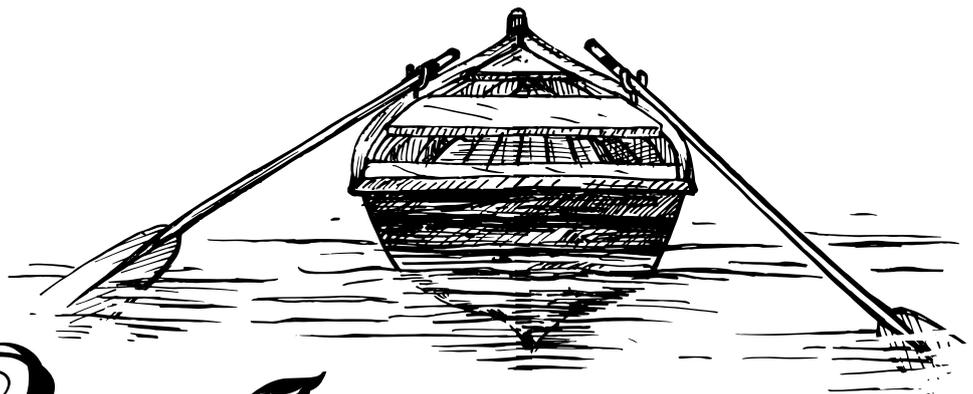


# Очередное путешествие к Источнику вечной молодости



## — За берегом чудес

### АВТОР И ДИЗАЙНЕР

Александр Ермаков

### РЕДАКТУРА

Не случилось.

### ИЛЛЮСТРАЦИИ

shutterstock.com

### СЦЕНАРИЙ ДЛЯ КОНКУРСА

RPG-Кашевар: авантюра.

Древние, пираты, надежда, гроза.

Эта игра использует символику и правила «Кадат», доступные на сайте <https://kadath.ru>. Правила «Кадат» и все связанные с ними логотипы и торговые марки являются интеллектуальной собственностью «Студии 101». Использовано с разрешения. «Студия 101» не несёт никакой ответственности и не предоставляет гарантий по качеству, облику, содержанию и возможным применениям данного продукта.



... всегда есть место для неожиданной встречи. Ну что же, друзья, вот она и произошла — вы оказались в одной лодке с могущественнейшим из лоа — Мэтром Каррефуром. У каждого из присутствующих либо есть свой покровитель, что попросил за вас, либо он уже давно у меня на хорошем счету. И когда моё судно пристанет к тайному берегу Амазонки, начнётся последний этап вашей дороги к Источнику вечной молодости. Лишь один из многих тысяч доходит досюда, но конечной цели достигает, в лучшем случае один из сотни.

— Вас ждут три препятствия, ни одно из которых никто не может преодолеть в одиночку. Более того, смерть любого — усложнит путь всем остальным. Только уже у Источника вы сможете решить, насколько ваши желания противоречат друг другу. Скажу более, если вы не сам Великий Некромант, вам не удастся второй раз побывать на моей лодке, а я знаю лишь двоих, за все времена, кто смог найти ещё одного перевозчика через Реку. Поэтому относитесь к дальнейшему, как к вашему единственному шансу.

— Хорошая новость, леди и джентльмены, мы сейчас заключим пари, а так как я люблю защищать свои инвестиции, я помогу вам, и мы расстанемся на нужном берегу, довольные друг другом. Плохая новость — если вы откажетесь, то мы расстанемся прямо здесь и сейчас — на водах Реки Мёртвых, между мирами, где до любого из берегов простирается сама Вечность.

Итак, мои ставки, леди и джентльмены, откройте ваши конверты и решайтесь! Вам предстоит узнать:

- Кто из авантюристов действительно достигнет первоначальной цели?
- Как пираты станут командой и преодолеют препятствия?
- Какие тайны и действия превращают душегубов в героев авантурных приключений и романов, увековечивая их имена?
- Будут ли встречи на дороге к Источнику по-настоящему судьбоносными, изменяя героев к лучшему?



# Источник вечной молодости

Мифы и легенды, лишь часть из которых — ложь

## БЕССМЕРТИЕ

Самая известная и очевидная причина для посещения Источника — обретение бессмертия. Те из авантюристов, что вложили достаточно времени и денег, чтобы разузнать подробности — могут опасаться столь безрассудного метода. Согласно слухам, если пролить свою кровь рядом с Источником, буквально три капли, не более и не менее, то из земли поднимется цветок, что способен простоять три сотни лет. И пока этот цветок не увянет или не будет кем-то сорван, пожертвовавший свою кровь не умрёт от старости. Но горе тому, до чьего цветка добрался колдун, владеющий магией крови — даже один лепесток равноценен крови из сердца жертвы. И как известно по примеру пары бродяг на Тортуге, бессмертие не гарантирует ни здоровье, ни молодость ни даже ясный ум. Главная хитрость — так можно пролить только чужую кровь, но не свою собственную.

## ВЕЧНАЯ МОЛОДОСТЬ

Иронично, но в самом названии Источника обозначена самая труднодостижимая цель путешествия. И известный пиратской братии ритуал крайне жесток — десять лет молодости за умерщвление жертвы. Причём эта жертва должна быть в полной власти ритуалиста или добровольно пойти на заклание, она не может быть результатом предательства или победы в драке. Возможно, есть и другие способы обрести юность и физическую силу с красотой, но о них не рассказывают на волнах или берегу.

## НОВОЕ ТЕЛО

С одной стороны, новое тело обозначает потерю репутации и власти из-за смены внешности, а с другой — возможность начать жизнь с чистого листа. Те, кто руководствуются такой логикой — заблуждаются, к сожалению, пусть Источник и способен подарить новое тело, оно будет абсолютно равноценно старому, то же самое лицо и возраст. Да, это способ свести шрамы или вернуть утраченную конечность, но очень и очень дорогостоящий, ведь цена — жизненная сила цветка бессмертия, растущего из крови колдуна. Для обретения нового тела, тому, чей цветок растёт у Источника, достаточно умереть. Да, пронзить своё сердце, так, чтобы кровь из него попала в морскую воду. Тогда старое тело умрёт (и одна авантюристка так сбросила Империю со своего следа), а новое родится через месяц из воды. Но при этом цветок утрачивает немалую часть своих жизненных сил, от нескольких десятилетий потенциальной жизни, до, возможно, всего оставшегося срока. Риск весьма немал.

## ВОСКРЕШЕНИЕ

Чтобы добраться до Источника недостаточно найти то течение Амазонки, что уведёт лодку на нужный приток. Нужно иметь договорённость с особым духом, способны проводить души между мирами, а также быть или мертвецом или тем, кому осталось совсем немного. Смертельное проклятье, болезнь, ранения, старость — всё считается, но при этом и осложняет дорогу. И есть те, кто не ищет бессмертия или вечной молодости, а жаждет лишь настоящего исцеления. Или даже воскрешения — себя или близкого. И да, это возможно. Тело мертвеца должно попасть в сам источник. И должна быть уплачена цена — жизнь, столь же долгая, сколь была у мертвеца и ещё столько, сколько должна продлиться его новая жизнь.

## УБИЙСТВО БЕССМЕРТНОГО

Месть, сделка, жалость — не имеет значения. Оборвать чужой цветок — оборвать чужое бессмертие. Опасность лишь одна — кто-то прознает об этом деянии. И речь отнюдь не о живых авантюристах, речь о мёртвых, которые исполнены зависти и гнева. И у которых будет право прийти к тому, кто коснулся Источника и его плодов, любым образом.

## МАГИЧЕСКАЯ МОЩЬ

Можно быть сколь угодно наивным, считая, что лишние два, три или тридцать десятков лет что-то изменят. О, наслаждаться жизнью хотя бы век — это уже мечта для многих. Но настоящее изменение — это ритуал, в котором колдун не использует свою или чужую кровь. Тот, кто осмелится выпить воды из Источника, — умрёт. И после, уже перешагнув границу мира живых, он встретится не только с привратником, но и с самым страшным из испытаний — соревнованием со своим двойником, по итогам которого станет ясно, кто вернётся в мир живых. Тело вернувшегося будет изменено, вода Источника пропитает его магией и сделает колдовство столь же естественным, как дыхание. Но будет ли это призом для самого колдуна или же его двойника — невозможно предугадать.

## ВРАТА В ДРУГОЙ МИР

Этому нет доказательств, за исключением писем некоего корабельного врача Орна, что он писал своей возлюбленной. Но в них сей джентльмен намекал, что Источник — Врата в некий Мир Грёз, полный безграничных возможностей и богатств. Достаточно просто нырнуть в чёрную заводь, в надежде на лучшее.

# ЭДВАРД ТИЧ



# ЧЁРНАЯ БОРОДА

Ставленник кладбищенских лоя (семья Геде)

## Индивидуальные силы

### Морской дьявол



Сражения абордажными саблями, акробатические трюки, грязные приёмы, стрельба из мушкетеров а, главное, способность драться часами.

### Авторитетный капитан



Харизма, сила личности, умение контролировать толпу, выдержка, способность держать лицо, знание навигации и управление судном.

### Неумерший мертвец



Тело капитана мертво. Он удивительно вынослив, его нельзя отравить и очень сложно убить.

### Хитроумный контрабандист



Засады, тайники, ловушки и ложь — Эдвард может провести любой груз по суше или воде.

### Носитель лоя



Духи семей Рада, Петре и Геде переехали с Чёрного континента в Новый Свет в его теле. В благодарность они защищают Титча от магии и иногда способны напасть на противника.

## Слабость: гнев

Из-за перевозки множества разных лоя в своём теле, Титч плохо контролирует свой крутой нрав. Когда-то хладнокровный и рассчётливый, он всё чаще впадает в буйство и ярость, одержимый одним из молодых кладбищенских лоя Геде, что не могут покинуть Чёрную бороду, обитая в его волосах и сердце.

## Цель



Эдвард Титч мог стать могущественным колдуном, но никак не мог найти себе учителя. В итоге он заключил сделку с лоя, но выполнили её слишком дословно — он перевозит их в Новый свет, а за это часть духов хранят его тело и показывают магию. Увы, в один из рейсов, Чёрная борода был смертельно ранен и теперь «жизнь» в нём поддерживают лоя. Титч мечтает воскресить своё тело благодаря Источнику.

## Пари с Мэтром



Владыка перекрёстков знает, что Эдвард не только один из лучших бойцов на свете, но и весьма талантливый предводитель. Чёрная борода должен довести всех своих спутников до Источника в здравом уме, и тогда Каррефур не только освободит Титча от одержимости лоя, но и защитит его от дальнейших таких возможных нежеланных «захватов» тела.



РАНЕН



ОТРАВЛЕН



БЕЗ СИЛ



РАСТЕРЯН



В ЯРОСТИ

УДАЧА:



## Правила игры



### Броски кубиков

Чтобы преодолеть препятствие, вы бросаете кубики. Возьмите столько кубиков, сколько отмечено ступеней у подходящих ситуации сил персонажа. Каждые 5 и 6 на кубике означают меру успеха. Ведущий игры выставляет сложность препятствия: 1 — сложное препятствие, 2 — редкий вызов, 3 — ситуация достойная истории в кабаке, 4 — испытание на грани человеческих возможностей, 5 — событие из легенд или неправдоподобных баек. Игроку нужно набрать количество мер равное или больше сложности.

### УДАЧА

Все герои начинают с запасом удачи 10. При любом броске кубиков игрок может потратить любое количество удачи, добавив за каждую единицу запаса один дополнительный кубик. Если во время броска удача не задействовалась и при этом мер успеха было недостаточно для преодоления сложности, героя получает единицу удачи.

### СЛАБОСТЬ

Если слабость мешает действовать персонажу, то он кидает на два кубика меньше. При успешном прохождении препятствия, герой получает единицу удачи.

### Состояния

Если препятствие не преодолено, ведущий может назначить состояние герою. Каждое отмеченное состояние отнимает по 1 кубик от проверки. Также они влияют на поведение персонажа; возможный исход ситуации; реакцию встречных; и иные события. Если у героя отмечены все состояния, то любое действие требует использования удачи. Если удачи нет — авантюрист погибает.

### Помощь

Если персонаж желает помочь другому, он может совершить какие-то подходящие предварительные действия, меры успехов которых станут дополнительными кубиками для того, кто преодолевает препятствие.

### Цель и Пари

Если конкретное препятствие связано с Целью или Пари, игрок может перекинуть кубики, отметив это на шкале рядом. При наборе шкалы, одну из сил можно поднять на ступень, максимум до третьей. Шкала не сбрасывается.

### Передышка

Когда герои отдыхают у костра или очага хотя бы несколько часов, каждый может списать два состояния, независимо от общей продолжительности стоянки.

# Энн Бонни



# ПОВЕЛИТЕЛЬНИЦА МОРЕЙ

Отчаянная ирландка в поиске справедливости

## Индивидуальные силы

### Хорошее образование



Дочь адвоката, богатого плантатора, получила всестороннее образование, умеет хорошо складывать слова, чинить одежду и знает историю.

### Смелый боец



Фехтование, стрельба из пистолета и мушкета, отчаянная храбрость — Энн превосходит во всём этом большинство мужчин своего времени.

### Мастер выживания



Способность найти воду, развести костёр, приготовить еду, перевязать рану и прочие необходимые для пирата навыки хорошо освоены.

### Бесстрашный матрос



Все необходимые навыки — от управления судном до поиска воды и драки на саблях.

### Чистая судьба



После всех перепетий у Смерти и Судьбы нет планов на Энн. Проклятья почти бесполезны, а магия и колдовство не имеют особой власти.

## Слабость: страсть

Невзирая на все жизненные невзгоды, Энн всё ещё открыта и честна с сама собой и если что-то или кто-то её увлекает, то она отдаётся порывам сердца, без малейшей задней мысли.

## Цель



Трижды Энн оказывалась на грани смерти, но в итоге за неё заплатила жизнью лучшая подруга. Когда Энн Бонни и Мэри Рид были в тюрьме из-за своего общего возлюбленного капитана Рэкхема, оказавшегося слабаком, их настигла судьба, советнику губернатора Ямайки оказалась нужна ирландка для мрачного колдовского обряда и Мэри вызвалась на эту роль, в обмен на жизнь Энн. Сейчас Энн наконец-то смогла оставить двоих своих сыновей и приёмного сына, рождённого Рид, и отправиться к Источнику, чтобы воскресить Мэри, чья душа и кровь находится в украденном Энн у колдуна кулоне. Мэри заслужила второй шанс.

## Пари с Мэтром



Мэтр Каррефур уважает сильных и завидует тем, чья судьба не определена. Бонни Энн останется среди слуг лоя, но если она поможет кому-то из своих спутников вырастить цветок у Источника, при этом это будет единственный новый цветок, то Мэтр её отпустит.



РАНЕН



ОТРАВЛЕН



БЕЗ СИЛ



РАСТЕРЯН



В ОТЧАЯНИИ

УДАЧА:



## Правила игры



### Броски кубиков

Чтобы преодолеть препятствие, вы бросаете кубики. Возьмите столько кубиков, сколько отмечено ступеней у подходящих ситуации сил персонажа. Каждые 5 и 6 на кубике означают меру успеха. Ведущий игры выставляет сложность препятствия: 1 — сложное препятствие, 2 — редкий вызов, 3 — ситуация достойная истории в кабаке, 4 — испытание на грани человеческих возможностей, 5 — событие из легенд или неправдоподобных баек. Игроку нужно набрать количество мер равное или больше сложности.

### Удача

Все герои начинают с запасом удачи 10. При любом броске кубиков игрок может потратить любое количество удачи, добавив за каждую единицу запаса один дополнительный кубик. Если во время броска удача не задействовалась и при этом мер успеха было недостаточно для преодоления сложности, героя получает единицу удачи.

### Слабость

Если слабость мешает действовать персонажу, то он кидает на два кубика меньше. При успешном прохождении препятствия, герой получает единицу удачи.

### Состояния

Если препятствие не преодолено, ведущий может назначить состояние герою. Каждое отмеченное состояние отнимает по 1 кубик от проверки. Также они влияют на поведение персонажа; возможный исход ситуации; реакцию встречных; и иные события. Если у героя отмечены все состояния, то любое действие требует использования удачи. Если удачи нет — авантюрист погибает.

### Помощь

Если персонаж желает помочь другому, он может совершить какие-то подходящие предварительные действия, меры успехов которых станут дополнительными кубиками для того, кто преодолевает препятствие.

### Цель и Пари

Если конкретное препятствие связано с Целью или Пари, игрок может перекинуть кубики, отметив это на шкале рядом. При наборе шкалы, одну из сил можно поднять на ступень, максимум до третьей. Шкала не сбрасывается.

### Передышка

Когда герои отдыхают у костра или очага хотя бы несколько часов, каждый может списать два состояния, независимо от общей продолжительности стоянки.

# АРУДЖ БАРБАРОССА



# ОТЕЦ АРУДЖ

Тениальный адмирал и султан Алжира

## Индивидуальные силы

### Сын моря

Рождённый в семье судовладельца, Арудж с детства привык к водной стихии. Умение плавать, управлять любимыми суднами и драться — в его крови.



### Умудрённый торговец

Обаяние, сладкие речи, умение оценить собеседника наравне с расчётливостью, трезвостью мыслей необходимы как на воде, так и на суше.



### Расчётливый властитель

Арудж умеет приказывать, умеет подавить своим авторитетом и способен рассчитать последствия своих или чужих решений.



### Адмирал и полководец

Искусство войны требует знания тактики, стратегии, оценки возможностей своих людей и противника.



### Меч Алжира

Пока Арудж защищает свои убеждения и уверен в правоте — он почти неодолимый воин.



## Слабость: верность слову и делу

Слово Барбароссы нерушимо. Товариществу, дружбе, воинская честь и доблесть — принципы жизни.

## Цель

Арудж был смертельно ранен в своей последней битве. Тем не менее, вера в него, его воинов, а так же его чувство долга, изменили его судьбу — он получил ещё один шанс помочь своим братьям, своим людям и своей земле. Мэтр подобрал Аруджа на пути через реку мёртвых и Барбаросса решил **добыть воды Источника, но не для себя, а для земли Алжира**, чтобы его родичи попробовали превратить пустыню в пастбище.



## Пари с Мэтром

Барбаросса действительно мёртв и его «тело» понемногу исчезает. Каждую стоянку Арудж получает одно состояние, если между передышками не встал на защиту других, либо доверившихся ему и назвавших его другом или предводителем, либо идущих к какой-либо праведной цели, понятной Аруджу. Мэтр готов дать возможность Аруджу поговорить с братьями в их снах, если **бывший султан поможет другим, но не себе** в этом путешествии и сам не воспользуется Источником, передав воду от него через кого-то другого, выбранного в дороге.



РАНЕН



ОТРАВЛЕН



БЕЗ СИЛ



РАСТЕРЯН



БЕСТЕЛЕСЕН

УДАЧА:



## Правила игры



### Броски кубиков

Чтобы преодолеть препятствие, вы бросаете кубики. Возьмите столько кубиков, сколько отмечено ступеней у подходящих ситуации сил персонажа. Каждые 5 и 6 на кубике означают меру успеха. Ведущий игры выставляет сложность препятствия: 1 — сложное препятствие, 2 — редкий вызов, 3 — ситуация достойная истории в кабаке, 4 — испытание на грани человеческих возможностей, 5 — событие из легенд или неправдоподобных баек. Игроку нужно набрать количество мер равное или больше сложности.

### Удача

Все герои начинают с запасом удачи 10. При любом броске кубиков игрок может потратить любое количество удачи, добавив за каждую единицу запаса один дополнительный кубик. Если во время броска удача не задействовалась и при этом мер успеха было недостаточно для преодоления сложности, героя получает единицу удачи.

### Слабость

Если слабость мешает действовать персонажу, то он кидает на два кубика меньше. При успешном прохождении препятствия, герой получает единицу удачи.

### Состояния

Если препятствие не преодолено, ведущий может назначить состояние герою. Каждое отмеченное состояние отнимает по 1 кубик от проверки. Также они влияют на поведение персонажа; возможный исход ситуации; реакцию встречных; и иные события. Если у героя отмечены все состояния, то любое действие требует использования удачи. Если удачи нет — авантюрист погибает.

### Помощь

Если персонаж желает помочь другому, он может совершить какие-то подходящие предварительные действия, меры успехов которых станут дополнительными кубиками для того, кто преодолевает препятствие.

### Цель и Пари

Если конкретное препятствие связано с Целью или Пари, игрок может перекинуть кубики, отметив это на шкале рядом. При наборе шкалы, одну из сил можно поднять на ступень, максимум до третьей. Шкала не сбрасывается.

### Передышка

Когда герои отдыхают у костра или очага хотя бы несколько часов, каждый может списать два состояния, независимо от общей продолжительности стоянки.

# Госпожа ЧЖЭН



# МАДАМ ЧЖЭН

Морская разбойница, владелица притона, живой мертвец

## Индивидуальные силы

### Цзянши



Госпожа Чжэн умерла в возрасте 69 лет и стала живым мертвецом. Её тело чуть хуже гнётся, но неуничтожимо, обладает силой десятка мужчин и скоростью гепарда.

### Успешный адмирал



Харизма, умение управлять толпой, выдержка, управление судном и флотилией.

### Стальная воля



Даже смерть не смогла смутить Мадам Чжэн. Западная магия или чьи-то навинные слова — тем более бессильны перед её негибимой волей.

### Бессмертная мудрость



Расчётливость и мудрость идут рука об руку. Знания Госпожи Чжэн обширны и уступают лишь её умению вести беседу в нужном ей русле.

### Мастер боевых искусств



Мадам Чжэн владеет искусством боя на саблях, стрельбы, метания игл и сражения голыми руками.

## Слабость: цзянши

Солнечный свет неприятен цзянши, как и сухой воздух (эти мертвецы любят темноту и сырость). Запах крови вызывает желание отведать той плоти, что эту кровь пролила или любой живой, если та кажется доступной. В большинстве случаев жертву может спасти только плохо гнущиеся суставы мертвеца.

## Цель



Мадам Чжэн была проституткой, женой пирата, водила флотилию в 2000 судов и 70000 матросов, содержала публичный дом и притон для азартных игр, успешно торговалась с императором. И что она точно знает, особенно после встречи с императором — Небесная канцелярия не будет к ней милосердна. Госпожа Чжэн не может по-настоящему довериться никакому проводнику душ или судьбе загробных врат. Поэтому она сама должна найти способ попасть в Мир мёртвых, например, через Источник, как ей подсказал один некромант.

## Пари с Мэтром



Лоа перекрёстков предложил простое пари — она никогда не убьёт по дороге и не прольёт ни капли крови у Источника, тогда он позаботится о том, чтобы переход состоялся, а её грехи не стали проблемой для её потомков, за которые им пришлось отвечать перед Небесами.

РАНЕН

ОТРАВЛЕН

БЕЗ СИЛ

РАСТЕРЯН

ЖАЖДА КРОВИ

УДАЧА:



## Правила игры



### Броски кубиков

Чтобы преодолеть препятствие, вы бросаете кубики. Возьмите столько кубиков, сколько отмечено ступеней у подходящих ситуации сил персонажа. Каждые 5 и 6 на кубике означают меру успеха. Ведущий игры выставляет сложность препятствия: 1 — сложное препятствие, 2 — редкий вызов, 3 — ситуация достойная истории в кабаке, 4 — испытание на грани человеческих возможностей, 5 — событие из легенд или неправдоподобных баек. Игроку нужно набрать количество мер равное или больше сложности.

### Удача

Все герои начинают с запасом удачи 10. При любом броске кубиков игрок может потратить любое количество удачи, добавив за каждую единицу запаса один дополнительный кубик. Если во время броска удача не задействовалась и при этом мер успеха было недостаточно для преодоления сложности, героя получает единицу удачи.

### Слабость

Если слабость мешает действовать персонажу, то он кидает на два кубика меньше. При успешном прохождении препятствия, герой получает единицу удачи.

### Состояния

Если препятствие не преодолено, ведущий может назначить состояние герою. Каждое отмеченное состояние отнимает по 1 кубик от проверки. Также они влияют на поведение персонажа; возможный исход ситуации; реакцию встречных; и иные события. Если у героя отмечены все состояния, то любое действие требует использования удачи. Если удачи нет — авантюрист погибает.

### Помощь

Если персонаж желает помочь другому, он может совершить какие-то подходящие предварительные действия, меры успехов которых станут дополнительными кубиками для того, кто преодолевает препятствие.

### Цель и Пари

Если конкретное препятствие связано с Целью или Пари, игрок может перекинуть кубики, отметив это на шкале рядом. При наборе шкалы, одну из сил можно поднять на ступень, максимум до третьей. Шкала не сбрасывается.

### Передышка

Когда герои отдыхают у костра или очага хотя бы несколько часов, каждый может списать два состояния, независимо от общей продолжительности стоянки.



## ВОЗМОЖНЫЙ ХОД СОБЫТИЙ



### Берег мёртвых

Когда Мэтр высаживает пассажиров на берегу, им предстоит найти тропинку в Джунглях (сложность 2), о чём он предупреждает, и отбиться от нескольких голодных и безумных душ, что мечтают захватить чужие тела (сложность 2), о которых лоа предупредить забыл. Каждый неудачный бросок кубиков для поиска тропинки приводит к дополнительному столкновению с безумными душами.

Битва с душами привлекает внимание [число игроков] жрецов с заставы неподалёку, что восславляют некоего Чёрного Фараона, и чья магия причиняет боль (сложность 2, фиаско приводит к получению состояний) и пытается сковать тела (сложность 3), чтобы потом принести пиратов в жертву древнему Лику Хаоса. Жрецов нужно побеждать отдельно, для этого нужно набрать 3 меры успеха на каждого если это физическое решение или 5 мер, если это магия или обман. От них можно сбежать, тогда они догонят героев на первой ночёвке в Пустыне.

После любой битвы возможна передышка, если этого пожелают игроки. На время в пути события на берегу не влияют, если пираты не тратят слишком уж много времени.

### Джунгли памяти

Дорога в джунглях петляет и ведёт через болотистую местность, где можно пройти **на плоту за две ночи** (собрать плот — сложность 2), но тогда героям предстоит столкнуться с племенем аборигенов, поклоняющихся Извечному Змею. Сложность битвы с шаманом и примитивно вооружёнными воинами может разниться от 1 до 3. Если же герои пойдут **вброд, то им предстоит на две ночёвки больше**.

Каждую ночь к героям является призрак (ведущий, спроси у игроков, чей персонаж узнаёт этого призрака и кто готов описать, что их связывает; вызвавшегося награди удачей). Беседа, торг или битва — события зависят от личности призрака и состояний пиратов.

В конце дороги, перед последней ночёвкой, персонажи набредают на поле красных психотрип, чьи плоды превращаются в человеческие головы, зывающие к прохожим (игнорировать их сложность 3), зная их тайны и желания. Если поговорить с ними, убедив в необходимости продолжить путь (сложность 2), то они подарят по три единицы удачи каждому пирату.

### Пустыня отчаяния

Переход через пустыню может занять целую вечность, она не имеет границ, и только зная дорогу можно найти скалы, окружающие древний лес, в центре которого Источник. К счастью, эти факты сообщает встречающий пиратов старый колдун Эд, сразу же предлагаю свои услуги проводника. В качестве оплаты ему нужна только охрана, поскольку он не уверен, что сможет преодолеть Пустыню и Ущелье самостоятельно. Он знает дорогу к Источнику, поскольку уже бывал у него. Путь до Ущелья займёт всего два перехода.

До первого привала героям нужно лишь попробовать успешно поохотиться (сложность 3), найти оазис для стоянки (помощь колдуна добавляет ещё три кубика, сложность 2) и обсудить с охранниками пустынного каравана из многих сотен рабов и нескольких десятков воинов, не желают ли пираты присоединиться к каравану, в его пути к Царю Нижнего Царства, в качестве рабов. Если герои выглядят достойно или опасно, с ними пообщаются и пути разойдутся, поскольку караван не нуждается в оазисе. Если же герои дадут слабину или оскорбят погонщиков, то только после победы (требующей 5 мер успеха для каждого противника!) над [количество игроков × 2] охранников, погонщики признают пиратов слишком сложной добычей и покинут место битвы. Эстетика каравана может быть как квази-египетской, так и просто африканской — в зависимости от желания и вкусов ведущего.

### Чужой ритуал

Сразу утром, после стоянки, герои видят неподалёку десяток жрецов в золотых одеждах, балахоны полностью скрывают фигуры и лица, но при этом пластика собравшихся в круг колдунов совершенно чуждая и нечеловеческая. С первыми же неразборчивыми словами жрецов, между ними вспыхивает шаровая молния, а небеса затягиваются тучами. С неба начинают бить молнии, прицельно в пиратов (увернуться от них — сложность 2). Левая же молния бьёт в колдуна и тот беспомощный лежит на земле (его можно спасти, но это требует времени и передышки) Жрецы-змеелюди желают «избавиться от нечестивых грешников, желающих нарушить ход времени, идущих против воли Держателя Врат и Ключей». С ними можно сражаться, их можно обмануть, в любом случае — это требует не меньше 5 × [количество игроков] мер успеха на подходящую деятельность. Любое агрессивное действие обнуляет этот счётчик, если он пополнялся за счёт обмана. После каждых [количество игроков] действий, молнии бьют по пиратам.

После этого до Ущелья (горы уже видны вдалеке, когда развеются тучи) останется один переход.

### Ущелья Надежды

На входе в ущелье находится небольшой трактир, который содержит рыжий валлиец — Сэм Уотли. Он с радостью пообщается с «новыми лицами». Сэм давно служит Мэтру и готов помочь героям, залатать раны и дать отдохнуть. Он же может привести в порядок колдуна Эда, если он с пиратами. У Сэма есть красивая дочь Элизабет, которая может попытаться соблазнить кого-то из мужчин или уговорить женщин взять её с собой к Источнику.

Сэм, если узнает будет крайне против и готов сразаться (сложность 3 чтобы избежать ранений в драке). В своём трактире он непобедим и бессмертен, благодаря сделке с Мэтром. Если его вытащить за двери (сложность 4) — он превратится в скелет и умрёт. Элизабет тогда отправится с героями, взяв фамилию Хоуп, сказав, что наконец-то свободна. При этом она попытается отомстить в самый неудобный момент (препятствие со сложностью 2).



## Возможный ход событий



### Встреча у Источника

Богатый тропический лес начинается сразу за ущельем. Следы невиданных чудовищ (динозавров), гигантские птицы (птерозавров) сопровождают героев, пока они не наткнутся на ручеек, вдоль которого лежат золотые самородки. Вверх по течению — Источник, в паре сотен шагов. Он находится на поляне, где три десятка странных зонтичных соцветий, зловеще возвышающихся на четыре и более метров разбросаны на разном расстоянии от небольшой каменной купели, украшенной золотым песком.

На поляне Источника пираты видят другую команду — Джека Рэкхема (известный пират, когда-то удачливый и обаятельный, но потом начавший прятаться за спинами женщин, по сути он был причиной арест Мэри Рэд и Энн Бонни, но был казнён). Он презирает китайцев, терпеть не может османцев и ненавидит Титча из-за зависти. Тем не менее, он не первый раз у Источника и сейчас пришёл с двумя подругами, что должны помочь ему обновить обряд. Увидев героев, он постарается завоевать их доверие, а потом внезапно напасть. Ведущий определил его сложность, как препятствия, в зависимости от состояния героев, отталкиваясь от  $5 \times [\text{количество игроков}]$  мер успеха, чтобы его сдержать на время. Его помощники являются препятствием со сложностью 3. И только их поведение может подсказать какой из десятков цветов, раскиданных по поляне — Рэкхема. До того как цветок будет срублен — Рэкхем бессмертен на этой земле.

После победы над Джеком наступает время финальных решений и действий.



## В полной версии сценария



После конкурса в сценарий могут быть добавлены ещё два персонажа игроков — легендарные пираты Грейс «Лысая Грайне» О'Мэлли (агент британской Короны) и Генри «Долговязый Бен» Эвери (уже посетивший Шамбалу и Эльдорадо), даны подробные описания сцен путешествия к Источнику, углублены правила (основанные на правилах «Кадат») и конечно же добавлены иллюстрации.

Тем не менее, уже сейчас вы можете отправиться в очередное путешествие к Источнику вечной молодости, добыть несколько глотков драмы и приправить авантюрную историю путешествия удалыми подвигами одного из знаменитых пиратов прошлых веков.