

DREAMSCAPE
CARNIVAL

ЖЕНЩИНА
НА КОРАБЛЕ



ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

КАРНАВАЛ В МИРЕ СНОВ

Женщина на корабле

Москва
Васильев М. С.
2016

СОДЕРЖАНИЕ

Интерлюдия	3
Капитан	3
Корабельный маг	3
Матрос	3
Житель Лун	4
Лана	4
Неудачный фокус	4
Иллай Таинственный	6
Дуэль	6
Маг Рекарт	6
Буря	7
Абордаж	8
Джейкоб/Морта	9
Прислужник Мониам	9
Финал	9

DREAMSCAPE CARNIVAL ✧ ЖЕНЩИНА НА КОРАБЛЕ

Автор вселенной: Максим Васильев aka Todmay Liadn.

Автор приключения: Сергей Иванцов.

Редактор и корректор: Дарья Заузолкова, Александр Стрепетиллов.

Вёрстка и дизайн макета: Александр Ермаков, Александр Стрепетиллов.

Иллюстрации: Александр Смирнов, Юрий Смирнов.

Сайт проекта: <http://dscarnival.com/>

Электронная почта: dreamscapecarnival@gmail.com

ЖЕНЩИНА НА КОРАБЛЕ

Действующие лица: Вчерашние студенты ВМАФ (Высшей Магической Академии Фарона), только-только закончившие учебное заведение и отправляющиеся на выпускной, который будет представлять из себя круиз на роскошной летающей яхте «Феникс».

Интерлюдия

День выпускного — решающий день, и, когда все официальные слова уже сказаны, а золотые надписи на дипломах ещё не стёрлись от времени, самое время хорошенько повеселиться.

Приключение начинается с того, что персонажи игроков собираются на воздушной пристани ВМАФ, где вот-вот начнётся их путешествие во взрослую жизнь.

Летающие корабли обычно представляют собой судно, отдаленно похожее на морское, поднимаемое в воздух сильным магом. Обычно для этого зовут одного из жителей Лун, которые больше других специализируются в искусстве левитации, известны случаи, когда такой маг находился в рабстве у капитана. Капитан корабля ведет его по курсу на парусах, используя силу ветра. Не редко нужный ветер создает второй корабельный маг. Так как таким кораблям не нужно выходить в море их паруса часто располагаются не только на мачтах, но и на корпусе корабля.

Экипаж корабля: капитан, три корабельных мага, два матроса и житель Луны в трюме корабля.

ДК Капитан

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d6;

Навыки: лазанье d6, плавание d4, судовождение d10, драка d8, внимание d10, маскировка d6, магия мира d10, магия снов d6, знание (география) d8, убеждение d6.

	торс	ноги	руки	голова	разум	душа
За	7	9	9	11	6	—
Ст	6	6	6	6	9	8

Шаг: 6; **пункты силы:** 140; **харизма:** —.

Черты: мистический дар (магия мира), мистический дар (магия снов), мастер двух источников, пункты силы.

Силы: поток, полёт, смерч.

Снаряжение: кожаные доспехи (+1), меч (сила+d6), деревянный щит (+1 к защите), зелье лечения (2).

Корабельный маг

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d6, сила d4, выносливость d4.

Навыки: лазанье d6, драка d6, внимание d10, магия мира d10, знание (география) d6.

	торс	ноги	руки	голова	разум	душа
За	5	8	8	10	5	—
Ст	4	5	4	4	9	7

Шаг: 6; **пункты защиты:** 20; **харизма:** —.

Черты: Мистический дар (магия мира);

Силы: Поток, Стрела, Свет/Тьма;

Снаряжение: Посох (Сила+d6), верёвка, зелье полёта (накладывает силу «Полёт»).

Матрос

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: лазанье d8, судовождение d4, драка d8, внимание d6, выживание d6, метание d6, магия тела d6.

	торс	ноги	руки	голова	разум	душа
За	6	8	8	10	2	—
Ст	7	7	6	7	6	7

КАРНАВАЛ В МИРЕ СНОВ

Шаг: 6; **харизма:** — ; **пункты силы:** 40.

Черты: бугай, мистический дар (магия тела).

Силы: превращение (новичок).

Снаряжение: топор (сила+d6), 2 метательных топора (дистанция 3/6/12, урон сила+d6), верёвка, зелье полёта (накладывает силу «Полёт»).

Житель Лун

Пожо на гигантского болотного жука.

Характеристики: сила d8, ловкость d4, выносливость d10, смекалка d8, характер d10.

Навыки: драка d8, внимание d12, маскировка d10, магия тела d12.

	торс	ноги	руки	голова	разум	душа
За	5	7	7	9	2	—
Ст	9	6	8	9	6	—

Шаг: 5; **пункты силы:** бесконечный резерв.

Черты: мистический дар (магия тела).

Силы: доспех.

Особенности:

- **Броня +2:** хитин.
- **Житель лун:** бесконечный резерв.
- **Крылья:** может летать с *вертикальной маневренностью 3*.
- **Подводное дыхание:** может дышать под водой.
- **Кислотный пузырь:** может пройти *проверку магии тела* для того, чтобы выпустить фонтан кислоты. При успехе все цели в радиусе *большого шаблона* (кроме других жуков) проходят *проверку ловкости* и при провале получают 2d6 урона.
- **Огромная пасть:** может одновременно укусить и выпустить кислотный пузырь.
- **Оружие:** огромные жвала (сила+d10).

Те, кто не может позволить себе это путешествие, остаются на пристани. Однокурсники машут платками на воздушной пристани, заведя отправляющимся. Одним из таких неудачников является Юрий — нелюдิมый и неприятный юноша, один из лучших учеников школы. Ни для кого не секрет, что Юрий равнодушен к самой красивой и далеко не самой умной выпускнице школы — девушке по имени Лана. Речь Юрия переполнена эпитетами, он просит Лану остаться с ним, называя это решение её «последним шансом» и, в общем и целом, выглядит очень смешно и нелепо. Лана осыпает его насмешками, и её охотно поддерживают другие выпускники. Под насмешки Юрия высокопарно заявляет: «Я так и знал. Я предупреждал тебя, что ты пожалеешь. Вы все пожалеете!». После этого он удаляется решительной походкой.

Лана может быть девушкой одного из персонажей игроков (по его желанию) или оказывать одному из персонажей игроков знаки внимания (на выбор ведущего).

Лана

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d4, выносливость d4.

Навыки: драка d6, маскировка d6, внимание d6, магия мира d8, убеждение d8, запугивание d4, знание (этикет) d6.

	торс	ноги	руки	голова	разум	душа
За	5	8	8	10	52	—
Ст	4	5	4	4	9	7

Шаг: 6; **харизма:** +4; **пункты силы:** 20.

Черты: мистический дар (магия мира), привлекательность.

Силы: подземный ход, смятение, свет/тьма.

Снаряжение: роскошное платье волшебницы (харизма +2) зелье полёта (накладывает силу «Полёт»).

Неудачный фокус

Первый день путешествия проходит в домашних хлопотах и алкогольных возлияниях — по желанию игроков вы можете, как отыгрывать это, так и пропустить эти сцены. Всё это время Лана проводит с персонажами игроков



(в случае, если она девушка одного из героев, она просто старается быть с ним всё время, в случае, если она просто оказывает одному из героев знаки внимания, она может начать делать это более активно, так, что в кругу выпускников их начнут считать парочкой). Вечером первого дня по кораблю проходит слух об известном фокуснике Иллае Таинственном, который также отправился в этот круиз и готов потратить немного своего времени, чтобы продемонстрировать публике свои фокусы. В мире магии фокусы всё те же — чудеса, но основаны они на ловкости рук и хитрых механизмах. Об Иллае Таинственном ходит множество слухов по всей Империи Райн, каждое его выступление — целое событие, которое стоит немало, поэтому его предложение показать свои фокусы воспринимается с энтузиазмом.

Вечером второго дня все гости собираются на верхней палубе, оборудованной для представления. Огромный подиум стоит посреди палубы, рядом с главной мачтой, а сам корабль немного замедлил ход, чтобы ветер не мешал выступлению. Фокусник, в странных очках и тёмном плаще, показывает несколько магических фокусов: сначала достаёт различные предметы из рукавов и шляп, прячет и достаёт монеты, заводит различные самоходные

механизмы. Зрители, уже обученные маги, чувствуют, что всё происходит без использования магии, хотя некоторые поглядывают на карманные силометры, и происходящее приводит их в восторг. Потом объявляется очередной конкурс, для которого требуется доброволец. В качестве добровольца Иллай Таинственный выбирает Лану. Он просит её подняться на небольшой помост, и делает магические пассы руками (при успехе *проверки внимания* и дополнительном *подъёме* на *проверке сверхъестественного навыка* можно понять, что он накладывает на девушку *произвольную силу отражения магии*, чтобы зрители не могли определить секрета фокуса с помощью магии). Потом Иллай Таинственный хлопает в ладоши, и за его спиной взрывается фейерверк, осыпая его и Лану конфетти. Затем механизм помоста вдруг ломается, обнаруживая спрятанную там пружину, которая срабатывает неправильно (это можно понять при *проверке смекалки* с преимуществом +2) и выбирает девушку за борт. Лана начинает падать с огромной высоты.

Персонажам игроков необходимо выполнить *проверку характера*, чтобы прийти в себя и понять, что это уже не часть трюка, после чего они могут действовать в порядке инициативы. Если персонажи игроков не спешат спасти девушку, ведущему стоит мотивировать их при помощи общественного мнения: многие считают, что один из персонажей игроков — её молодой человек.

Закливание *отражения магии* обращает магию на применившего. Чтобы спасти девушку, её необходимо поймать нейтральным предметом, который уже можно двигать с помощью магии. Стоит помнить, что сила *полёта* для игроков является *невероятной*, но они всё же могут попытаться её сотворить.

Крики девушки и её падение привлекают парочку грифонов, парящих над равнинами в поисках чего-нибудь съестного. Грифоны летят к девушке с явным намерением полакомиться ей.

Необходимо обратить их в бегство или убить.

Характеристики существа (Летающий монстр) смотри в разделе «персонажи ведущего, животные и чудовища» в *Базовой книге правил вселенной или Бестиарии*.

КАРНАВАЛ В МИРЕ СНОВ

Если персонажи игроков спасают девушку, гости яхты и сама Лана считают их героями.

Если никто из героев не спасает девушку, её спасает сам Иллай Таинственный. В таком случае отношение остальных гостей яхты к персонажам игроков становится прохладнее. В случае если Иллая спасает девушку сам, он откланяется, извиниться за то, что произошло и удалиться с корабля.

Иллай Таинственный

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d4, выносливость d6.

Навыки: плавание d4, драка d6, внимание d6, маскировка d6, магия мира d10, магия снов d6, механика d8, знание (механика) d8, убеждение d6.

	торс	ноги	руки	голова	разум	душа
За	6	8	8	10	6	—
Ст	6	6	6	6	9	8

Шаг: 6; **харизма:** — ; **пункты силы:** 60.

Черты: Механика, Мистический дар (магия снов).

Силы: нет.

Снаряжение: меч (сила+d6), зелье лечения (2), парашют (механика), кустарный вращатель (механика) (создают силу «телепорт», действует только на себя), реактивные ботинки (механика) (создают силу «полёт»).

Дуэль

Вечером третьего дня гости вновь собираются на палубе на вечернюю программу, организованную специально для «спасителей прекрасной леди». В качестве вечерней программы решено провести конкурс красоты среди пассажиров корабля. Лана собирается участвовать в конкурсе — отговорить её невозможно, но можно попытаться.

Во время самого конкурса сидящий в первом ряду худощавый лысый маг крайне грубо и нелестно отзывается о Лане — он во всеуслышанье заявляет что-нибудь вроде: «Лучше бы её не спасали, чтобы не позорить это конкурс». Маг очевидно знатен, так как путешествует со свитой и охраной — и явно считает, что ему позволено все. *Проверка внимания с подъёмом* позволит игрокам заменить на свите мага эмблемы семьи Тьянко. *Проверка уличного чутья*

позволит вспомнить недавнюю заметку в одной из газет о Рекарте Тьянко, престарелом и полубезумном маге, что решил самоутвердиться на дуэлях с молодыми магами.

Лана убегает с конкурса в слезах.

Если никто из персонажей игроков не стремится защитить честь Ланы, то их стоит спротоцировать мнением общественности. Если и это не работает — то по окончании конкурса Лана находит среди гостей своего молодого человека и рассказывает ему о том, как неловко и неприятно почувствовала себя, когда её оскорбили. Она просит героя защитить её.

Когда персонаж игрока требует у мага объяснений, тот грубо посылает его. Единственный способ решить конфликт в таком случае — дуэль. Персонаж игрока может вызвать мага на дуэль или продолжить перепалку — в таком случае маг предложит дуэль первым. Дуэли не слишком одобряются на летающих кораблях, поэтому маг предлагает провести дуэль ночью на корме — когда их не смогут увидеть. Маг предлагает персонажу игрока привести своих секундантов — он говорит это с насмешкой, явно ни во что не ставя недавних выпускников.

Ночью на корме происходит встреча — и когда герои видят, что лысый череп мага светится от магических рун. Маг спрятав среди грузов своих помощников (смотри описание прислужников тёмного магистра в *Базовой книге правил вселенной или Бестиарии*, число помощников равно числу игроков) — они сидят в засаде. При проверке внимания со штрафом -4 можно обнаружить их и попытаться сорвать дуэль — в таком случае маг и его люди атакуют героев.

Вне зависимости от результата дуэли помощники мага начнут схватку с персонажами игроков.

ДК Маг Рекарт

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d6, сила d4, выносливость d8.

Навыки: магия мира d10, магия богов d10, драка d6, запугивание d10, маскировка d6, внимание d8, знание (природа магии) d10.

	торс	ноги	руки	голова	разум	душа
За	4	6	6	8	7	—
Ст	6	5	4	6	9	8

Шаг: 6; **пункты силы:** 20 (магия мира), 60 (магия богов); **харизма:** 0.

Силы: стрела, поток, разрушительное поле, щит, оглушение, вихрь, полёт.

Оружие: Посох мага (сила+d6, двуручное, дистанция 1, защита +1, даёт черту *пункты силы*).

Черты: стальные нервы + (игнорирует 2 ранения), боевая закалка (+2 к выходу из шока), пункты силы (магия богов), новая сила (магия богов).

Не забудь что противники готовы к бою, а значит, потратят часть пунктов силы на создание защиты и различных длительных положительных эффектов до того как начнётся бой.

Цель Рекарта побить студентов, но не убивать. Он хочет выиграть, положить их на лопатки и стоять, сверху заливаясь смехом. Если студенты убьют Рекарта, то по возвращению в порт у них будут огромные проблемы. Если победят, но все останутся живы, то Рекарт плюнет в их сторону и уйдёт, бросив свой посох, который может взять один из персонажей. Если Рекарт победит, то он оставит персонажей беспомощно лежать на палубе, пока не начнётся буря.

Буря

Утром, когда вся публика прохаживается по палубе, любуясь прекрасными видами и ведя неторопливые беседы, небо начинает мрачнеть. Начинает накрапывать дождь, который очень быстро превращается в грозу, перерастающую в настоящую бурю. Если персонажи игроков оказались побеждены Рекартом, то они просыпаются на палубе окружённые небольшим количеством людей, а небо над ними темнеет на глазах.

Капитан пытается организовать имеющихся на борту магов для защиты судна. Он объявляет: «Это необычная для этих широт буря! Она магическая! Берегитесь! Неизвестно, чего от неё ожидать!».

Через непродолжительное время присутствующие на борту маги организуются и распахивают над судном «магический барьер» от бури, который делается из трёх одновременно

Буря действительно сотворена магией, прочие пассажиры поспешат вглубь корабля, а те кто решат остаться будут вынуждены каждый раунд проходить проверку ловкости, чтобы не упасть навзничь. Экипаж будет занят усилением мачт и парусов, чтобы их не сломало ветром.

сотворённых сил поток и требует повторения силы каждый ход.

Потоки силы магов корабля отгоняют порывы ветра, но вскоре капитан объявляет, что кто-то ранил Жителя Лун, находящееся внутри корабля, и поддерживающего его в воздухе. Он начинает нервничать и дёргаться, а затем перестаёт поддерживать корабль, что может привести к его крушению. Капитан просит спуститься в трюм, персонажи игроков также могут поучаствовать в этом, в противном случае в трюм побегут маги, которые сейчас поддерживают барьер из волн.

Буря длится 3-5 раундов (на усмотрение ведущего).

Герои действуют в порядке инициативы.

1. **Сохранить в целости корабль.** Для этого каждый ход, пока держится буря, необходимо произносить три силы *поток*. Это могут сделать три корабельных мага или студенты. Для последних *поток* — это возможная сила. Если в ход не было сотворено три *потока*, то все стоящие на палубе должны пройти *проверку ловкости* или упасть за борт. Если три силы не было сделано два хода подряд, то корабль получит серьёзное повреждение.
2. **Не пасть под ударами молний.** Молнии от бури бьют всех стоящих на палубе. Каждый раунд в торс каждого стоящего на палубе приходит 2d6 урона молнией.
3. **Спасти Жителя Лун.** Необходимо спуститься к бедняге и вылечить его. Когда кто-либо спустится, то обнаружит гигантское существо *при смерти*, но ещё в сознании. Очумевшее от боли существо набрасывается на всё без разбора. Чтобы вылечить Жителя Лун, к нему нужно подобраться, избегая кислоты, и либо применить два раза силу *исце-*

ление или пройти проверку сверхъестественного навыка, чтобы понять анатомию существа, после чего можно использовать навык лечения, который заменяет одну из сил исцеления. Если до конца бури вылечить Жителя Лун не удалось, то корабль получает серьёзное повреждение. Если Житель Лун умирает, то корабль начнёт падать.

Если корабль получает более одного серьёзного повреждения, то он начинает падать (смотри далее).

Если корабль не получает повреждений, то его полёт продолжается как ни в чём ни бывало.

Если корабль получает одно серьёзное повреждение, то капитан и все три мага будут заняты тем, чтобы корабль не начал падение. Они не помогут игрокам в следующей сцене.

Лана появляется на палубе не сразу — она подключается к тем, кто держит барьер. При проверке внимания становится очевидно, что она только делает вид, что колдует. Если спросить её об этом, она будет отнекиваться.

Абордаж

Если в сцене буря корабль начал падение, то он разобьётся в горах близ Чёртовых рогов и действие сцены Абордаж стоит перенести туда. Из экипажа и пассажиров выживут Капитан, Житель Луны, Рекарт (если его не убили в сцене «Дуэль») и Иллая (если он не покинул корабль ранее).

Корабль идёт над гористой местностью, пассажиры благодарят случай, что буря кончилась до скалистой полосы. Но их благодарность стихает при виде Чёртовых Рогов.

Чёртовы Рога — два горных пика в хребте недалеко от города Ркван. Эти пики ещё называют «убийцами судов», по причине того, что несколько летающих кораблей налетело на эти пики. Не смотря на это капитаны всё равно проходят близь этого места, так как оно, вместе с этим, считается одним из самых живописных на юге материка.

Об этом месте ходит дурная слава, но по пути его не миновать, ибо на соседних перевалах турбулентные потоки и вовсе жутки.

Когда корабль в наступившей тишине проходит между рогов, становятся заметны прятанные за рогами 2 шлюпа со странным гербом. Увидев корабль, штурманы шлюпов отдают приказ на абордаж.

Это — засада Джейкоба, среднего по рангу мага в семье Мониам. Решив показать, на что он способен, Джейкоб берётся захватить заложников для кровавых ритуалов и для шантажа знатных семей. В этом деле ему помогают Юрей и Лана.

Юрей является тайным осведомителем семьи Мониам в Фароне. Именно он подал идею знакомому члену семьи — молодому Джейкобу — показать, что тот достоин своего имени, взяв заложников с яхты. В дополнение к этому, студент наложил на корабль проклятие, притягивающее бурю.

Лана — тайная любовница Джейкоба с дурным характером. Она разыгрывала комедию перед персонажами игроков и другими путешественниками, чтобы повеселиться. Именно она отвечала за то, чтобы яхта оказалась неподалёку от Чёртовых Рогов, и именно она ранила животное внутри яхты, чтобы, пользуясь этим и всеобщей суматохой, изменить курс.

Джейкоб Мониам не разменивается на приветствия, он просто даёт своим людям команду: «На абордаж!»

В абордаже участвуют два шлюпа, одним из которых командует сам Джейкоб, а другим — его жена Морта. Они стоят посередине шлюпа на помосте и руководят абордажем.

Персонажи не могут не принять участия (иначе сразу оказываются в плену и их увозят в рабство) и им на помощь приходят все, кто остался на корабле и способен драться. Рекарт со своей свитой присоединяются если живы и не были побеждены, экипаж (матросы и корабельные маги) если выжили после сцены «Буря», и Иллая выходит из трюма (если не покинул корабль ранее). Капитан останется с Жителем Лун в трюме, бедняге сильно досталось, но если дела станут совсем скверно, может прийти на выручку. Также ведущий может по свое-

му усмотрению добавить к описанным других пассажиров корабля. Если Лана не была раскрыта или заподозрена кем-то из игроков, то она не будет участвовать в сражении, а с криками запрётся у себя в каюте, в ином случае после того как первые нападающие окажут на палубе она выступит на стороне нападающих.

Абордаж происходит классически — перестрелка кораблей (в данном случае — магией) и сближение, заброс абордажных крюков (телекинезом), сражение на палубе корабля.

На палубе каждого шлюпа стоит оружие, наносящее 3d6 урона по палубе яхты в пределах малого шаблона.

На каждом шлюпе (5 + число игроков) прислужников тёмного магистра. Они выполняют дистанционные атаки до тех пор, пока не будут наброшены крюки (2-3 раунда). Крюков по 4 с каждого шлюпа. После этого 1d4+1 из них с каждого шлюпа отбрасываются ползти по канатам на яхту, остальные тянут канаты. Канаты будут притянуты за 4 раунда. За каждого тянущего не в *шоке* время сокращается на раунд (минимум 1).

После притягивания все, кто могут, прыгают на палубу, где завязывается бой. Если нападающих останется меньше трети и они потеряют главарей, то они убегут.

ДК Джейкоб/Морта

Характеристики: сила d8, ловкость d8, выносливость d10, смекалка d10, характер d10.

Навыки: драка d8, маскировка d8, знание (магия) d10, внимание d8, запугивание 10, стрельба d10, метание d10, магия крови d12, магия тела d10.

	торс	ноги	руки	голова	разум	душа
За	6	8	8	10	7	—
Ст	8	7	7	8	9	9

Шаг: 6; **пункты силы:** 40 (магия крови), 20 (магия тела); **харизма:** 0 (−4 если знают о кровожадности).

Силы: стрела, взрыв, иссушение, телекинез, зомби, сон, оглушение, паучьи лапы, кукла, подземный ход.

Оружие: кинжал-кровопийца (сила+d6+d4 за каждое убийство кинжалом), два метательных ножа (сила+d6 + яд парализации).

Черты: бугай (+1 к стойкости), мастер крови (см. базовую книгу правил вселенной), чародей (каждый подъём снижает цену силы на 1), убийца (+2 урона при скрытой атаке, новая сила (магия крови)).

Изъяны: жажда крови (крупный, −4 к харизме, если узнают о кровожадности).

Прислужник Мониам

Характеристики: сила d8, ловкость d8, выносливость d6, смекалка d8, характер d8.

Навыки: магия крови d10, магия мира d6, драка d8, маскировка d6, знание (магия) d6, внимание d6, лазанье d8, стрельба d8, метание d8.

	торс	ноги	руки	голова	разум	душа
За	6	8	8	10	5	—
Ст	7	6	6	6	8	8

Шаг: 6; **пункты силы:** 30 (магия крови), 20 (магия мира); **харизма:** −.

Силы: взрыв, телекинез, полёт, поток, щит, сокрушение.

Оружие: кинжал (ловкость+d6), лук (10/20/40, 2d6 урона), меч (сила+d6), два метательных дротики (сила+d8).

Черты: бугай (+1 к стойкости).

Финал

Если корабль остался цел и студенты победили Джейкоба, то капитан или оставшийся экипаж немедленно начнёт возвращение в Фарон. При этом если Лана была раскрыта или кого-то из нападавших удалось взять в плен, то их ждёт суд, а игроков награда от Инквизиции Райн. Если Лана не была раскрыта, а корабль уцелел, она так и останется на корабле и исчезнет по прибытии в порт.

Если корабль разбился, а игроки победили, то их ждёт долгое возвращение домой пешком.

Если игроки проиграли Джейкобу, то они оказываются у него в плену. Пример дальнейших событий будет опубликован позднее в приключении «Выбраться из Склепа».