

Savage Worlds

Эпоха Самайна

Сценарий ознакомительного приключения

ЛЮДИ ОСЕНИ

Кто-то считал это праздник глупостью, где-то его даже пытались запретить. Хэллоуин, день мертвых, самайн – дни маскарада, забытых традиций и страшных историй. Это была игра, всего лишь игра, что готовит к будущему. Будущему, где старые байки оказались правдой, где одна конфета может стоить дороже жизни, и людям приходится носить маски. К Эпохе Самайна.

Много времени прошло с Кануна, когда в небе появился огромный волк и откусил кусок луны, когда из трещин в земле полезли черти, а утро так и не наступило. Общество превратилось в племена, прячущиеся в руинах из страха быть сожранными или подвергнуться переделке.

Возможно, человечество никогда больше не увидит солнца, но мы еще живы.

Иван Катюргин и Кугель

RPG-Кашевар Хэллоуин-2017

Правила и подобное

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ: Персонажи создаются по правилам *Savage Worlds*. **Народ/Вид:** Только люди. **Параметры:** Нет навыка Храбрость. **Черты изъяны:** Неграмотность – частый случай. **Снаряжение:** Любое представленное в книге правил. **Особое:** Все носят маски и костюмы, чтобы монстры не могли узнать в них людей. Пусть каждый опишет свой хэллоуинский костюм, самому изобретательному дайте модификатор обаяния +1 при общении с монстрами. **Детали биографии:** Что важного вы совершили для племени?

Ко (Конфеты) – валюта Эпохи Самайна, пока будем считать, что 500\$ = 500 Ко.

ИП (Игровые Персонажи) – персонажи которыми управляют игроки.

X – количество ИП.

Оборот – 12 часов.

Козырь – человек обладающий храбростью, обычно, дикая карта.

Цирк – свободно путешествующая по миру большая группа людей, успешно притворяющаяся монстрами.

Пробуждение

ИП являются членами племени Грызы, что обитает в развалинах школы, под покровительством Крысиного Короля. Его благосклонность непостоянна и стоит дорого, но пока что это работает.

Они проснулись в общинном зале, где члены племени, разодетые в лохмотья маскарадных костюмов и сжимающие свое оружие, спали на полу одной кучей, не обращая внимания на ползающих по ним крыс и крупных насекомых. По углам бывшего спортзала разведены костры. У одного из них сидел Вождь и Старший. Вождь, крупный мужчина, с проседью в бороде и золотого цвета полумаской, помахал ИП, что бы те подошли. Старик, сидевший рядом, с роскошным черепом лося на голове, степенно взводил механические часы.

- Рад что проснулись, - сказал Вождь.

- Рад что проснулись, - повторил Старший.

- Скоро наступит время платить дань.

- Два оборота осталось.

- Нужно идти на Поле. Вы уже не раз проявили себя, вы Козыри, другим не справиться. Только вы можете убить Насылающего Страх.

Первое Поле

Полям называют места, где растут тыквы, а в тыквах теперь растут конфеты, таков уж этот мир. Ах да, еще одна деталь, в таких местах всегда селятся монстры. И чаще всего, среди них есть Насылающий Страх, самый большой, самый злобный, вызывающий сверхъестественный ужас у всех нормальных людей. У всех, кроме отмеченных судьбой, Козырей, Диких карт.

Единственным полем на территории Грызов являлось бывшее кладбище, где поселились Паукисы.

ПАУКИСА

Размером со среднюю собаку пауки с тонкими заостренными на концах лапками и головами кошек. Плюются кислотой, плетут паутину, и противно мяукают в темноте, завидев добычу.

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

Навыки: внимание d8, драка d8, лазание d12+2, маскировка d10, стрельба d8.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Лапы:** сила+d4.
- **Кислотный плевок:** дистанция 5/10/20; урон 2d4.
- **Размер -1:** благодаря длинным лапам они кажутся крупнее, но попасть по ним все же сложно.
- **Хожение по стенам:** шаг 8. См. ДА2 стр. 175.
- **Паучья сеть:** в охотничьих угодьях паукис, мастер может потратить фишку, что бы персонаж игрока угодил в паутину. Каждый, кто оказался оплетенным паутиной, должен разорвать ее или разрубить (стойкость паутины 7). Оказавшиеся в паутине персонажи могут сражаться, но любые физические действия осуществляются со штрафом – 4.

(ДК) БОЛЬШОЙ ПАУКИСА

Огромная лысая голова саблезубого кота на восьми хитиновых лапах, охраняющая кладку.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8 (ж), характер d10, сила d12, выносливость d12.

Навыки: внимание d8, драка d8, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 10.

Особенности:

- **Клыки:** сила+d12.
 - **Кислотное дыхание:** см. ДА2 стр. 171, урон 2d10, коррозия (см. ДА2 стр. 140).
 - **Размер +2:** довольно крупная тварь.
 - **Страх:** Люди, не являющиеся дикими картами, бегут в ужасе, завидев его.
-

Под светом навечно застывшей в зените покалеченной луны племя выдвинулось в путь, шурша опавшей листвой. Все, кто мог сражаться.

- Мы пойдем за вами, след в след, - сказал Вождь. - Один пусть ищет пути, остальные смотрят по сторонам.

Уточните у игроков, кто будет искать безопасный путь, а кто высматривать врагов. Пусть оба сделают проверку на Внимательность. Врагов им по пути не встретится, но идущий впереди может не заметить аномалию Крик, что затронет всех ИП.

КРИК

На еще не ушедших в грязь обрывках старого асфальта и бетона можно заметить, как узоры из трещин и выбоин складываются в изображение застывшего в ужасе лица.

Проверка: внимание -2.

Эффект: вставший на отмеченный участок активирует звуковой взрыв, причиняющий всем в радиусе большого шаблона 2d6 урона.

Грызы шли, минуя остовы зданий, изъеденные ржавчиной машины, огромные стволы деревьев и широкие трещины в земле. Когда они перебирались через одну из таких трещин по повалившемуся фонарному столбу, кто-то из идущих позади оступился, и упал. Его крик быстро удалялся, после чего затих, но стены обрыва еще некоторое время отзывались эхом.

- Племя останется здесь, - сказал Вождь, - я буду наблюдать с того дерева, что бы подать им сигнал. Главное, разберитесь с самым крупным, дальше мы сами.

Приближаясь к кладбищу, ИП услышали кошачье мяуканье, затем еще несколько с разных направлений, но так и не увидели источник. Подойдя ближе, они увидели как несколько пауков, затаившись на ветку дерева человеческое тело. Они оплели его в кокон, оставив лицо открытым, после чего один из пауков отпрыгнул в него зеленую густую жидкость, и заплел остальное.

*На подходе к тыквенному дереву на ИП нападают, Х*2 паукисы. Во время боя, мяуканье нарастает и уже звучит со всех сторон. Когда персонажи, одолели почти всех миньонов, крики пауков затихают, раздается оглушительный рев напоминающий все то же мяуканье, и из склепа выползает Большой Паукиса. Остатки его миньонов разбегаются, прячутся и затихают.*

Элементы локации:

Склеп – в нем стоит один гроб, а в том гробу лежит скелет невысокого гуманоида с крупным черепом, сжимающий **лазерный меч** с рукоятью в виде леденца.

Могильные камни – легкое укрытие.

Две статуи горгульи – надежное укрытие.

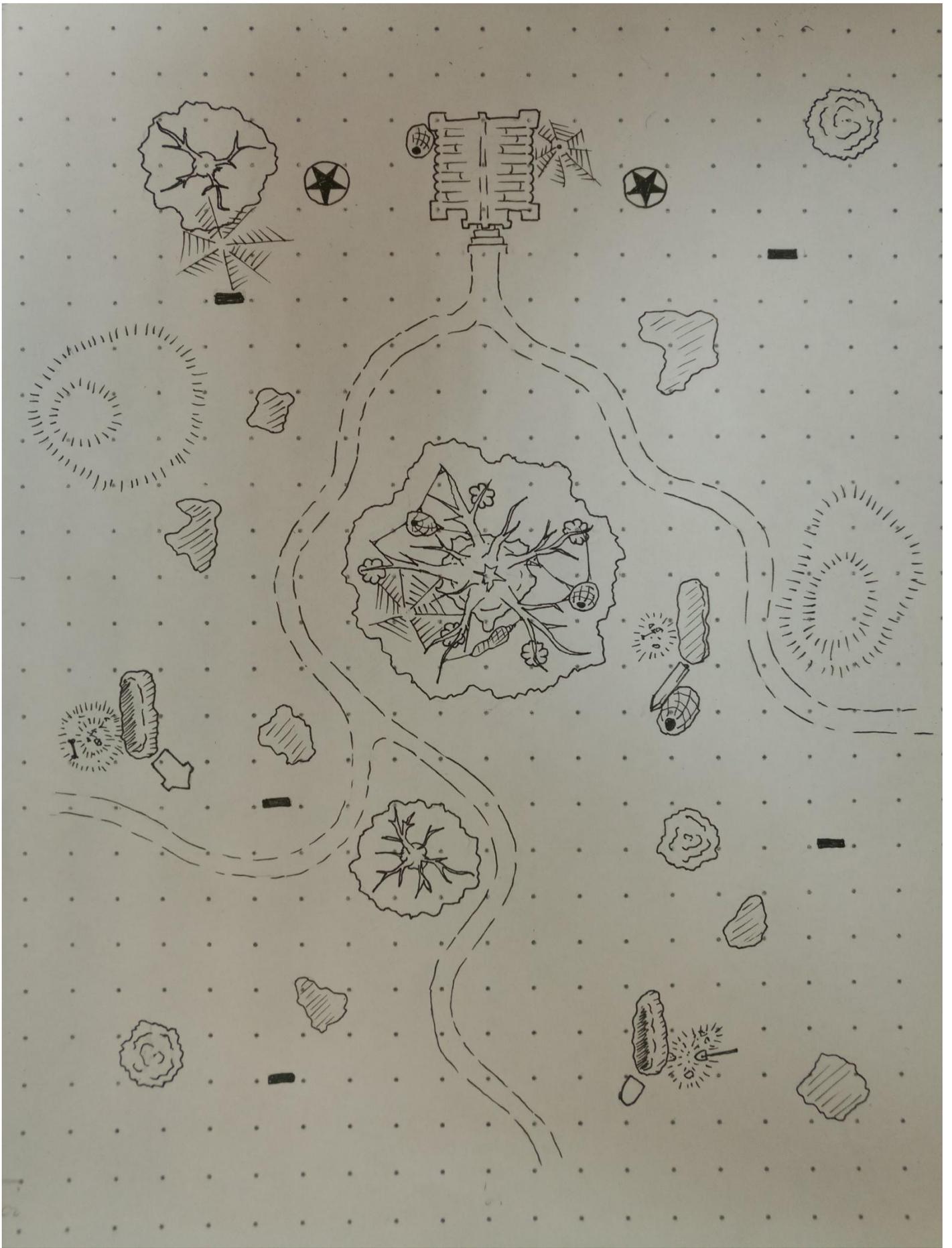
Деревья – среднее укрытие.

Разрытые могилы – надежное укрытие.

Лужи кислоты – ямы с зеленой жидкостью причиняющей 2d4 урона.

Кусты – дают возможность спрятаться (см. ДА2 стр. 20).

Тыквенное дерево – оплетено побегами тыквы, и плоды висят на ветках, среди паутины и коконов.



Как только ИП справились с босом, крики паукис возобновились, их начинают окружать. Но тут, на сцене появляются войны племени, с Вождем во главе, и сметают остатки паукообразных. *Полагаем, это обыгрывать в виде боя не стоит.*

Скинув маски и оружие, самые ловкие грызы взбирались на дерево и скидывали тыквы на растянутые остальными пологи. Разного размера, но не меньше человеческой головы, все плоды были ярко оранжевыми и гладкими. Их свалили в одну кучу у корней дерева, рядом с дуплом, где подобно икринкам шевелились круглые коконы. Вождь запретил трогать кладку, ведь тыквы не растут в безопасных местах.

Всего племя собрало $X+5$ тыкв. По одной, по обычаю, достается каждому сражавшемуся с Насылающим Страх.

*В тыквах содержится большое количество Ko , при том, их объем не зависит от размера тыквы. Количество Ko выпадающих из тыквы определяется вытягиванием карты: значение **цифры** умножается на 10, **картинка** – всего 10 Ko , а **Джокер** означает пустую тыкву.*

Крысиный Король

Тыквы были свалены в центре зала, а остатки племени сгрудились в одном из углов зала, возле костра, ожидая прихода своего покровителя.

Отовсюду слышались шорохи, скрежетание когтей и зубов. Из трещин в стенах, из дыр в полу, отовсюду, полезли крысы. Они собирались в центре образуя холм, который все рос и рос в высоту, пока не достиг почти трех метров. Может быть сама собой, может принесенная его составляющими, на живом сооружении оказалась черная мантия с капюшоном.

Перед грызами стояло огромное существо в черной накидке со множеством крысиных мордочек, смотрящих из-под капюшона. Крысы раскрыли пасти, и их голоса слились в пронзительный визг:

- Сладости или гадости?
- Сладости! – завопило в ужасе племя.

Капюшон наклонился в сторону тыкв, рукав мантии протянулся к одной из них, и из него выскользнула покрытая серой шерстью рука с загнутыми когтями. Крысиный Король схватил тыкву, и поднес ее ко множеству своих глаз.

- И это все? – тыква с хрустом лопнула и на пол посыпался дождь из конфет. Копашащиеся у подола одеяния своего короля крысы стали хватать их и утаскивать под мантию.

- Это вы называете подношением? – продолжил король, проделывая ту же операцию с другими тыквами. – Принесите мне что-то стоящее, что-то новое! А пока вы ищете, каждый оборот крысы будут пожирать одного из грызов.

Не будем врать, что заботились о времени судий, просто было лень. Так что, дальше будет крайне сокращенное повествование.

Встреча

Вождь предложил отправить козырей к племени Подорожники, что живут на большой дороге. Их меняла, по прозвищу Коротышка, просил помощи в бою против некоего Сырного Монстра. Возможно, его остатки удовлетворят Короля Крыс.

На своем пути ИП встречают Фоморфов. Тех нужно убедить, что перед ними не люди, иначе те начнут бой, с целью их переделать.

ФОМОРОФ

Эти твари разыскивают людей, что бы изуродовать их, превратить в монстров.

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

Навыки: внимание d6, драка d6, лазание d6, маскировка d10, стрельба d8, провокация d6, маскировка d10, метание d6.

Шаг: 5; **защита:** 5; **стойкость:** 5

.Снаряжение: ржавый нож (Сила+1) / заостренная палка (Сила+d4)

Особенности:

• **Когти и Зубы:** Сила.

Любопытное предложение

ИП вышли на остатки широкой дороги, по которой под звуки цирковой мелодии едет несколько грузовиков украшенных множеством разноцветных фонариков. Они останавливаются напротив ИП, и из первого выходит человек в ярком костюме, цилиндре и маске скелета, по имени Вихрь.

Вежливо, но с огоньком он предлагает присоединиться к их походу к Черной Купели, источнику великой силы, что позволит человечеству противостоять тьме, поскольку недавно они потеряли несколько бойцов. По подсчетам Вихря, цель их пути совсем близко, а на месте наверняка найдется достаточно интересных сокровищ. Его цирк направляется в противоположную сторону изначального пути ИП.

Место преступления

Если ИП решат не рисковать, и направятся к Подорожникам, они увидят у заправочной станции, где те обитают, два погребальных костра. На них напал проезжающий мимо цирк, когда все козыри племени отлучились, и захватили несколько человек. Побрякушка, вождь подорожников, просит спасти его дочь из лап нападавших, в обмен на гейс, клятву помочь в будущем.

Сырный Монстр

Подорожники зовут его Сырником, именно на него ушли охотиться их козыри. Уже два оборота от них ничего не слышно. Он нападает внезапно, унося людей и оставляя за собой тягучий желтый след из сыра.

(ДК) СЫРНИК

Огромная тварь состоящая из плавленной сырной массы, и с треугольной головой со множеством дыр.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d12+3, выносливость d12.

Навыки: внимание d4, драка d8, запугивание d8, метание d6.

Шаг: 7; **защита:** 6; **стойкость:** 11.

Черты: круговой удар.

Особенности:

- **Кулаки:** сила.
 - **Размер +3:** его рост превышает два метра.
 - **Регенерация (Быстрая):** см. ДА2. Стр. 174.
 - **Страх:** Люди, не являющиеся дикими картами, бегут в ужасе, завидев его.
-

Спасение Принцессы

Захваченных людей Вихрь использует в качестве топлива для своих фургонов. Под капотами у них механизм, который выкачивает из помещенного в него человека жизненную энергию и заставляет колеса крутиться.

Если ИП согласятся помочь подорожникам, то нагонят его караван, когда они собираются отъезжать от Светящейся Фермы. Вихрь постарается договориться, однако оставлять машину без топлива откажется. Если завяжется бой, он прыгнет в машину и вдарит по газам.

Вихрь был когда-то неплохим парнем, затеявшим путешествие ради спасения мира, однако, по пути к великой цели стал крайне неразборчив в средствах. Колодец фермы оказался не тем что он искал, и это подогревает его желание скорее отправиться дальше.

Свет из иных миров

Если ИП решат присоединиться к цирку, то им придется поучаствовать в сражении с Сияющим Томом и его свиньями. После чего, Вихрь достанет чашу из зеленого стекла и наберет в нее воды из колодца. Поболтает ее немного, принохается и выльет. Это не тот источник, что он искал, просто кусок луны упал когда-то сюда и заразил воду.

ИП могут продолжить приключение, прибившись к цирку или преследуя его, а может, продолжат присматривать за своим племенем.

(ДК) СИЯЮЩИЙ ТОМ

Окна его хижины горят умиротворяющим желтоватым светом, пока он в ней. Сияющий гуманоид, абрис которого на некоторое время запечатлевается на сетчатке.

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

Навыки: внимание d10, отслеживание d8, драка d6, маскировка d8, провокация d6.

Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Бесплотный:** не получает дополнительный урон от прицельных атак и устойчив к болезням и ядам.
- **Вредное излучение:** стандартным действием Том может облучить всех, кто находится в клетке от него. Для этого, он проходит встречную *проверку характера* против проверок *выносливости* целей. Если жертва проигрывает, то получает единицу урона.
- **Неуязвимость:** блуждающие огоньки не получают урона от немагических атак, но получают 1d6 урона если вылить на него 4 литра воды и +2 урона за каждые дополнительные 4 литра.
- **Страх:** Люди, не являющиеся дикими картами, бегут в ужасе, завидев его.

СВИНКА ТОМА

Уродливая свинья с белой висящей складками шкурой и струпьями вместо глаз.

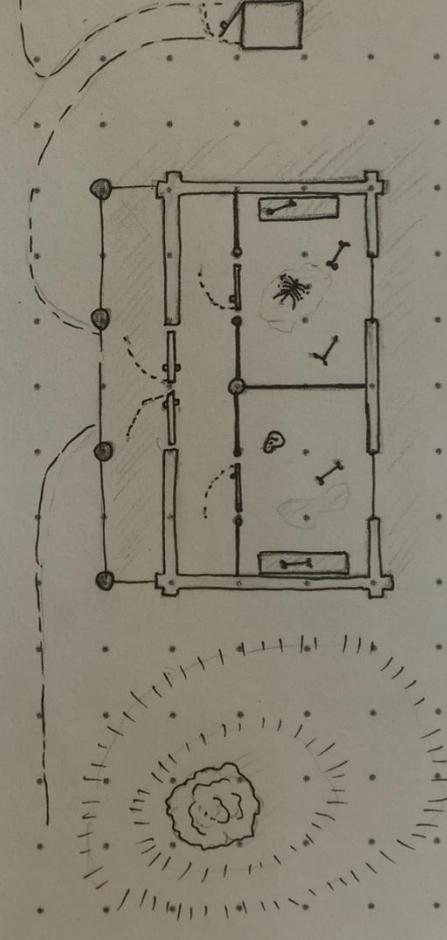
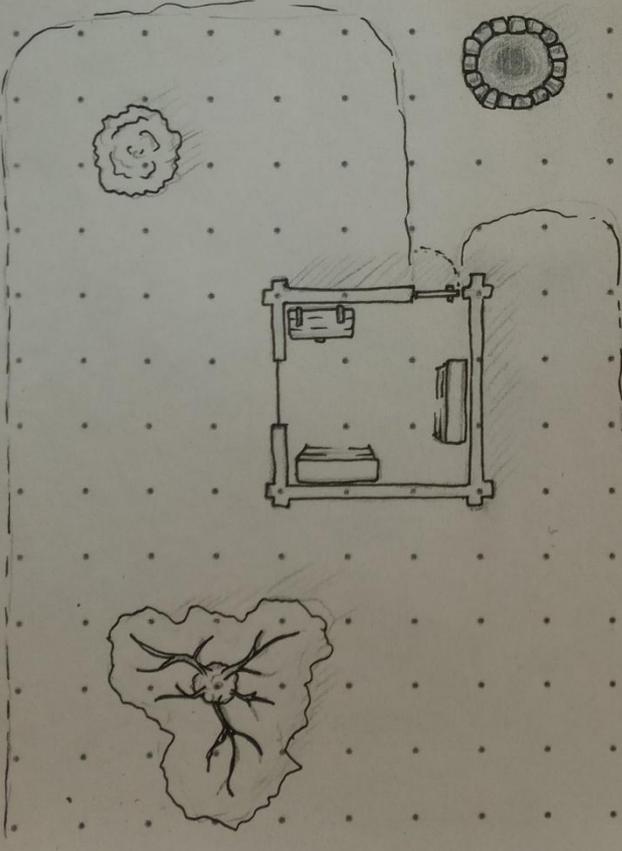
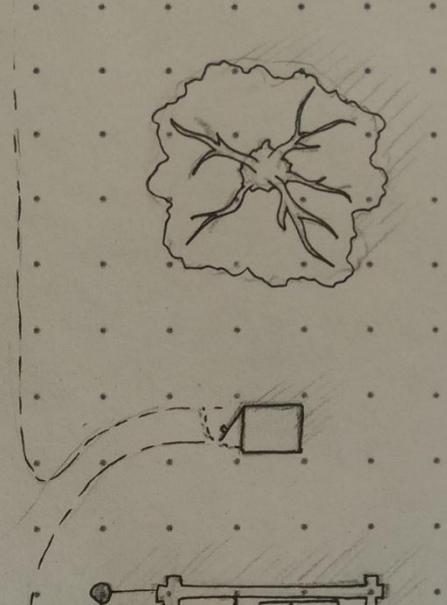
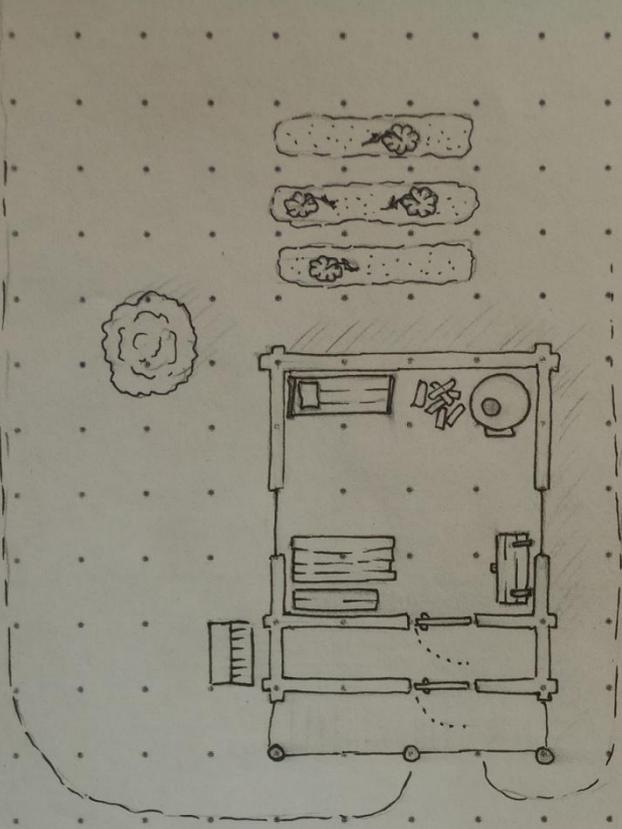
Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, отслеживание d8, драка d6,

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Клыки:** сила+d6.
 - **Разбег:** см. ДА2 стр. 173.
 - **Слепота:** на этих существ нельзя воздействовать с помощью сил, основанной составляющей которых является визуальная (тьма, невидимость и т.п.).
 - **Уязвимость (звук):** услышав громкие звуки, такие как выстрелы или взрывы, эта тварь должна пройти *проверку выносливости*, иначе она оглохнет, из-за чего на все *проверки* ее действий, на протяжении следующего *раунда* налагается штраф –6.
 - **Эхолокация:** не получает штрафов за освещение.
-



(ДК) ВИХРЬ

Харизматичный человек в эстрадном костюме и цилиндре. Скрывается под очень правдоподобной маской скелета.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: азартные игры d10, внимание d8, знание (самайн) d10, знание (ритуалы) d6, колдовство d12, провокация d6, стрельба d4, убеждение d10.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5; **харизма:** +2.

Изъяны: клятва (крупный), мрачный секрет, неграмотность (мелкий).

Черты: мистический дар (магия), пункты силы +, привлекательность.

Силы: стрела, усилить/ослабить параметр, щит; **ПС:** 20.

Снаряжение: изумрудная чаша (грааль), маска (+2).

ЦИРКАЧ

Нужна храбрость, что бы путешествовать по таким дорогам, но в целом, это обычные люди. Менялы, наемники или бандиты, объединившиеся вокруг обладающего лидерскими качествами козыря.

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

Навыки: азартные игры d6, внимание d6, выживание d6, знание (самайн) d6, драка d6, маскировка d6, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Изъян: любопытство.

Черта: быстрая реакция.

Снаряжение: копье (сила+d6) / Двустволка (12/24/48, 1-3d6); маска.
