

Однажды на диком острове

Декорация для Warhammer Fantasy Roleplay 4ed



Конкурсная работа для RPG-кашевар 2023

Тема: Авантюра

Ключевые слова: Древние, пираты, гроза, надежда.

Арсений Острогорский

Артем Пинаджан

Елена Бурова

Сюжет декорации основан на погоне за таинственным Артефактом: прядью волос Ригг, отверженной Древней, покровительницы амазонок Люстрии. В гонке за сокровищем участвует группа бретонских рыцарей, считающих Артефакт Граалем, и банда пиратов-головорезов с Сартозы, желающих добыть таинственный клад. Конфликт осложняется тем, что столь могущественный предмет обладает собственной волей и не желает попасть в чужие руки.

Введение

Предыстория приключения

Несколько лет назад эсталийская каравелла "Дончелла Оскура", возвращаясь с награбленным из Люстрии, попала в страшный шторм и была выброшена на остров близ бретонского герцогства Лионесс. Выжившие основали лагерь на острове, надеясь дождаться спасения. В сундуке, спасенном с корабля, оказался таинственный Артефакт - странный фиал с явно магическими серебристыми нитями, которые были одновременно жидкими и воздушными (волосы Ригг), а также яйцо огромного ящера из джунглей Люстрии. Вскоре всё живое на острове ополчилось против эсталийцев, и в течении нескольких дней они погибли. И шторм, погубивший корабль, и неожиданная агрессия флоры и фауны острова - результат воздействия Артефакта.

По прошествии лет слухи о острове, на котором олени крупнее лошадей, а деревья вырастают за считанные дни, регулярно всплывали в Бретонии. Они достигли Хьюго де Пейна, стареющего Рыцаря-в-Поиске, давшего обет найти Грааль. Той же ночью рыцарю было видение, что Поиск

закончится на этом острове. Ведомый отчаянной надеждой, бретонец нанимает корабль, и с ним увязывается группа странствующих рыцарей, мечтающих приобщиться к Поиску.

Подобные сборы редко проходят незамеченными, и в итоге информация об "острове с чудесным предметом великой силы" попадает к Роберто Вентуро, капитану пиратского корабля "Хищник". Вентуро погряз в долгах, и, надеясь расплатиться награбленным с острова, отправляется вслед за рыцарем.

Зацепки для приключения

Персонажи могут сопровождать одну из сторон конфликта, либо же выступать как независимые авантюристы. Как персонажи могли узнать об острове:

- Слухи о чудесном острове витают в крупных портах Бретонии;
- Рыбаки из ближайших деревень хвастаются неестественно огромными рыбинами;
- Маги будут заинтересованы эманациями Ветров Жизни, Небес и Зверей, исходящих от острова;
- Предприимчивых исследователей могут привлечь останки "Дончеллы Оскуры".

В декорации описаны различные трудности, с которыми столкнутся рыцари и пираты. Если персонажи действуют независимо и идут своим путем, скомбинируйте угрозы по своему усмотрению.

Предполагаемая точка высадки независимой группы персонажей указана на карте, время высадки остается на усмотрение Ведущего.

Стороны конфликта

Древние

Прядь волос Ригг, Артефакт Древних

Когда Хаос прорвался в мир, Великий План Древних был нарушен. Артефакт будет безжалостно карать тех, кто несёт в себе даже малейший след прикосновения губительных сил. Любой, имеющий пункты скверны и держащий в руках Артефакт, в начале каждого раунда получает 1d10 урона (не снижается Классом Брони и Рейтингом Выносливости), одно случайное состояние на усмотрение Ведущего - и избавляется от одного пункта скверны.

Любое воздействие Древних прекратится, если Артефакт окажется в руках Достойного - того, кто прошёл все испытания острова, не имеет мутаций и пунктов скверны.

Артефакт обладает собственной волей и может воспроизводить магические эффекты, чтобы влиять на остров, его обитателей и посетителей. Используйте следующие значения для определения магических эффектов

Характеристики: И 50, СВ 60

Навыки: Концентрация (Азир, Гайран, Гарр) 80, Язык (магический) 70

Таланты: Безупречная дикция 2, Простейшая магия, Школа магии (жизнь, звери, небеса), Эфирный унисон 2

Заклинания¹: все²



Карнозавр

Огромный ящер вылупился из яйца, что было в сундуке, и стал главным защитником Артефакта. Из-за магии Древних карнозавр обладает интеллектом, лишен черты Зверь, способен принимать тактические решения, устраивать засады и отступать при необходимости.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
7	61	-	79	56	31	33	-	44	58	25	88

Навыки: Скрытность (дикая природа) 48, Наблюдательность 46

Черты: Броня 4, Невозмутимость, Холодная кровь, Следопыт, Сумеречное зрение, Размер (Огромный), Широкий шаг, Лесной житель, Укус +13, Удар хвостом +11, Оружие +13

Таланты: Скиталец, Тень, Ходок (Остров)

Цветущие трупы

Опутанные лозами и корнями, населенные паразитами трупы, вставшие на защиту Артефакта. Используйте профиль **Зомби**³, убрав черты Нежить и Нестабильность и добавив черту Паразиты.



Хищные заросли

Даже растения острова были обращены Артефактом в своих защитников. Большинство локаций острова, где присутствуют деревья или высокая трава, пользуется правилами: раз в полчаса все, перемещающиеся по локации, должны совершить проверку Уклонения (+20), при провале получив 6 урона и состояние **Отравлен** или **Истекает кровью**.

¹ Артефакт игнорирует Дальность заклинаний, однако вне своей пещеры не может использовать их слишком часто. Артефакт не может получить Магическую Отдачу.

² Все заклинания вы можете найти в Книге Правил, глава Магия. Если не указано иного, считайте, что заклинание сотворено Артефактом, и используйте его параметры

³ Все указанные профили существ вы можете найти в Книге Правил, глава Бестиарий

Рыцари

Хьюго де Пейн, Рыцарь-в-Поиске

Статный, высокий и крепкий мужчина, разменявший четвертый десяток. Черные волосы и борода начали седеть, а взгляд когда-то ярких глаз почти потух, и лишь надежда на завершение поиска вновь наполняет их огнем.

Последний месяц вместо видений от Владычицы Озера рыцаря мучают кошмары, под его глазами залегли тени, и лишь вино позволяет ему забыть.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	49	38	50	40	43	47	31	29	42	35	17

Навыки: Атлетика 52, Верховая езда (Лошади) 57, Интуиция 49, Обращение с животными 39, Рукопашный бой (Кавалерийское, Основное) 60, Стойкость 52, Уклонение 52, Усмирение животных 47, Хладнокровие 52

Таланты: Бугай 2, Выездка, Отважное сердце

Черты: Броня 3 (латы и кожаный поддоспешник), Предубеждение (Бесчестие)

Оружие: Кавалерийское копьё +11, Ручное оружие +9, Щит

Бурцефал, дестриэ

Огромный вороной рыцарский конь. Отличается верностью своему наезднику и боевитым нравом, который в последнее время перерастает в неконтролируемую злобу. Коновал, менявший в последний раз подковы, оказался слугой Хаоса - внутренние стороны подков выгравированы нечестивыми символами. Бурцефал уже получил свою первую мутацию, и продолжает путь во тьму.



Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	47	-	55	52	23	25	-	7	21	32	34

Черты: Броня 2 (латы), Дрессированный (Прирученный, Верховой, Боевой), Ментальная порча (Неизбывная злоба)⁴, Оружие +8 (удар копытом), Размер (Большой), Сокрушительная поступь, Широкий шаг

⁴ Книга Правил, с.185

⁵ Аркебуза считается Ружьем, обладающим достоинством Сокрушающее

⁶ Прямое попадание из "Матильды" наносит [1d10+20] урона, и [10-Рейтинг Выносливости] состояний **Ошеломлен**. Персонажи в 2 ярдах от места попадания получают 12 урона. Перезарядка сложна, орудие не может выстрелить более раза за сцену

Странствующие рыцари

Для странствующего рыцаря используйте параметры Хьюго, уменьшив характеристики на 5, а навыки на 10.

Для их скакунов используйте профиль **Лошади** со следующими изменениями: ББ+10, И+5, Х+10, черта Дрессированный (Прирученный, Верховой, Боевой).

Пираты

Роберто Вентуро, Капитан

Капитан Вентуро жесток, самомнителен и быстр на расправу. Он любит подбострастие и не приемлет неподчинение. Из охотничьего прошлого Роберто сохранил любовь к засадам и равнодушие к опасным "зверушкам", останками которых украшена его каюта.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	43	48	47	40	32	41	37	32	36	42	15

Навыки: Атлетика 51, Выживание 42, Выслеживание 42, Запугивание 62, Лидерство 52, Рукопашный бой (Основное) 58, Стойкость 50, Стрельба (Пороховое) 63, Уклонение 51, Хладнокровие 51

Таланты: Бесстрашие (Звери), Грозный вид, Преступник, Скиталец

Черты: Броня 1, Враждебность (Неподчинение)

Оружие: Ручное оружие +8, Пистолеты +9 (20), Аркебуза +11 (40)⁵

Сартозийский пират

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	30	40	30	30	40	30	30	30	30	13

Навыки: Атлетика 50, Запугивание 50, Рукопашный бой (Основное) 45, Стрельба (Пороховое) 40, Уклонение 50, Хладнокровие 40

Таланты: Грозный вид, Преступник

Оружие: Ручное оружие +8, Мушкет +10 ИЛИ Мушкетон +8

Биндо и Бондо из Рио-де-Грондо, канониры

Дружная парочка пиратов, доставляющая команде немало удовольствие постоянными переругиваниями. Даже на берегу не расстаются с пушкой, которую ласково называют "Матильдой".

Параметры: используют профиль Пирата, ДБ+10

Имущество: "Матильда"⁶ (40), 4 заряда



Остров Дуба

Когда-то остров Дуба был известен единственной достопримечательностью - огромным дубом, украшающим самый высокий холм островка. После крушения Дончеллы остров преобразился - живность вымахала до неестественных размеров, буйная растительность изобилует невиданными растениями, и сам воздух, кажется, переполнен живительным потенциалом.

На остров невозможно высадиться с западной стороны из-за опасных рифов и коварных течений.

Болото

Непроходимая трясина, населенная подозрительно большими комарами и огромными лягушками. Также в болотах живет русалка - утопившаяся дочь капитана "Дончеллы".

Для гигантской лягушки используйте профиль **Болотного Осьминога** (С-30, В-30, СВ-30), у которого есть всего 1 щупальце (длинный язык) с дистанцией атаки 20 ярдов.



Болотная русалка привлекает песнями слабых духом. Используйте профиль **Упыря** (Х 35; Артистизм (Пение) 50, Плавание 50; черты: Амфибия, Болотный житель). Слышащий пение должен пройти встречную проверку Хладнокровия против Артистизма (Пение) русалки. При провале существо **ошеломлено**, в свой ход обязано двигаться в сторону русалки, и будет видеть вместо утопленницы красивую девушку, обещающую ласку. Заманив жертву в трясину, русалка утопит несчастного и утащит труп, чтобы им полакомиться.

Логово тролля

Неподалеку от пещеры с Артефактом живет речной тролль. Магия Древних изменила его, и теперь он повелевает ветрами Гарра.

Используйте профиль **Тролля**, (черты: Амфибия, Болотный житель, Крупный, Магический дар (Школа Зверей), Невосприимчивость к боли, Опытный боец, Сумеречное зрение; навыки: Концентрация (Гарр) 60, Язык (магический) 65⁷).

Место крушения "Дончеллы Оскуры"

Остов каравеллы покоится на прибрежных рифах. Даже мертвая древесина попала под чары Артефакта - корабль искажен ветвями и корнями, прорастающими из стыков в корпусе. Грот-мачта обратилась деревом с густой кроной, а обрывки парусов на реях подозрительно похожи на плотную паутину.

Грот-мачта стала приютом для **Паука** (Размер (Большой))

В кормовой каюте грабителей ждет капитан Дончеллы, вооруженный шпагой (Цветущий Труп, ББ+35, С+10, В+10, Пр+20). Там можно найти корабельный журнал, описывающий последнее плавание корабля, его необычный груз, а также цикл зарисовок злоключений корабельного кота Гаспара.

В трюме живет Гаспар (он существенно вырос, использует профиль **Демигрифа** и имеет девять пунктов Удачи). Гаспара можно успокоить мягкими увещеваниями (называя его по имени), и продолжительными поглаживаниями. Помимо награбленного добра из Люстрии (суммарный вес 80, стоимость 185КР) в трюме можно найти несколько бочонков горячего масла.

Холм и Дуб

Верхушка расколотого молнией векового дуба на вершине холма - лучшее место для осмотра острова, с которого можно разглядеть все важные локации. Если на взобравшемся есть хотя бы один металлический предмет весом 1 или более, через считанные секунды после подъема его поразит магическая молния (**заклинание "Разряд Т'Эсслы"**).

Пещера с Артефактом

После крушения в пещере нашли свое последнее пристанище выжившие с "Дончеллы". Стены обильно поросли мхом, сырой и затхлый воздух неприятно щекочет нос. В пятидесяти ярдах от входа на полу стоит раскрытый сундук, из которого льется ослепительный свет - так сияет фиал с волосами Ригг

⁷ Базируется на Выносливости, а не на Интеллекте - тролль буквально вырывает магию из своего тела

Прохождение приключения

Пример, как могут развиваться события без вмешательства персонажей

19:00

На закате бретонский ког “Святая Надежда” бросает якорь близ острова. Рыцарь-в-Поиске решает выдвигаться с рассветом.

20:30.

Сартозийский шлюп “Хищник”, стараясь не привлечь внимания, в сумерках проплывает мимо “Святой Надежды”, надеясь бросить якорь в другой гавани и отправиться за сокровищем безотлагательно, чтобы обогнать рыцаря. Впередсмотрящий бретонского корабля замечает их, и Хьюго спешно начинает готовиться к высадке.

21:00

На кораблях спешно спускают шлюпки. Бретонцы ругаются сквозь зубы, заставляя лошадей взойти на лодки. Пираты также не скупятся на проклятия, браня канониров, которые тащат “возлюбленную Матильду” на берег.

Шлюпки подплывают к острову, а возникающие буквально из ниоткуда тучи затягивают небо. Как только первый человек ступит на остров, из пещеры, где спрятан Артефакт, в небо бьет яркий луч. В следующий миг тучи отзываются громом и молниями, и на остров обрушивается гроза.

Из-за дождя к проверкам Наблюдательности применяется штраф -10.

21:30

Высадившись на берег, пятнадцать пиратов прячут пороховое оружие под плащи, канониры сооружают импровизированный тент над пушкой, и отряд головорезов начинает свой путь к месту вспышки, которая, похоже, указывает клад.

Сделав первые шаги по лесу, пираты сталкиваются с необычным поведением местной флоры, которая, как живая, начинает нападать на незваных гостей. Сартозийцы, бывавшие в джунглях, уверенно прорубают себе путь. Один из них, вздрогнув от близкого удара молнии, поскользывается на мокрых корнях и падает в особо густой колючий куст, моментально затягивающий в себя жертву. Бедолаге уже ничем не поможешь.

21:45

Оказавшись на берегу, восемь рыцарей седлают коней, и, ведомые надеждой, начинают свой путь на запад, в сторону Грааля, но вскоре упираются в болото. Рыцарь-в-Поиске решает обойти болото с севера.

Молния с небес (заклинание “Разряд Т’Эсслы”) насмерть поражает одного из спутников Хьюго и его скакуна, остальные лошади в ужасе несутся подальше от вспышки, и отряд бретонцев на полном скаку влетает в болота. Чудом отряд тяжелобронированных рыцарей никого не теряет в

трясине. Когда лошадей удаётся успокоить, бретонцы начинают медленно пробираться к более сухому участку земли.

22:55

Пираты слышат короткий вскрик за спиной. Обернувшись, они понимают, что замыкающий пропал, а на его месте наполняется дождевой водой огромный след трехпалой лапы. Карнозавр вышел на охоту.

23:00

Гроза продолжает бушевать, и шум дождя становятся невыносимым.

В дополнение к предыдущему эффекту, все находящиеся под дождем получают состояние **Оглушен**

23:15

Отряд бретонцев почти выходит с болот, когда из темноты выстреливает длинный язык гигантской лягушки, обвивает одного из всадников и вытаскивая того из седла. Бросившись на помощь, рыцари сталкиваются с несколькими амфибиями-переростками, которые хотят перекусить. Схватка завершается победой рыцарей, однако затянутого в трясины товарища уже не спасти.

23:30

На выходе из леса пираты замечают место кораблекрушения, и капитан решает по пути заглянуть туда в поисках наживы. Пройдя пару сотен ярдов по открытой местности, Роберто успевает заметить огромную тень карнозавра до того, как тот нападет. Большая часть пиратов при виде ящера бросается врассыпную, канониры стреляют из пушки, но промахиваются, а вот капитан попадает из аркебузы по карнозавру, который уже успел перекусить одного пирата и растоптать двоих. Яростный рёв боли оглашает окрестности, и ящер скрывается в пелене грозы.



00:00

Выбравшись из губительной трясины, отряд Рыцаря-в-Поиске продолжает свой путь, однако на бретонцев набрасываются вороны (*заклинание "Смертоносная Стая"*). Изрядно потрепанные и исцарапанные, рыцари отбиваются от птиц, которые неожиданно размываются под дождем чернильными кляксами.

00:45

Остатки сартозийцев добираются до "Дончеллы Оскуро". Пираты разбредаются по кораблю, стремясь умыкнуть сокровища быстрее их товарищей. Заканчивается это плачевно - двое попадают в паутину и по очереди исчезают во мраке дерева-мачты, третий наталкивается на Гаспара в трюме и лишается руки, а еще один начинает обирать цветущий труп капитана "Дончеллы", но обнаруживает в нем остатки жизни, а в себе - клинок шпаги. Порядком взбешенный Вентуро и остатки пиратов хватают все, что плохо лежит, и ретируются с проклятого корабля.

01:30

Продолжая движение вдоль болота, бретонцы попадают в засаду карнозавра. Поросший мхом холм неожиданно обращается зверем, и огромный ящер срывает одного из рыцарей с коня, утаскивая его в сторону леса. Лошади странствующих рыцарей паникуют, Бурцефал яростно несётся вдогонку карнозавру, но не успеваает догнать ящера.

02:00

Грозы достигает апогея, поднимается сильный ветер, близкий к ураганному.

В дополнение к предыдущим эффектам, к ДБ применяется штраф -10.

02:05

Трава и кусты перед движущимися на север пиратами начинают шевелиться сами собой (*Заклинание "Лес Шипов"*). Обходя проклятое место по кромке болота, один из пиратов слышит прекрасное пение, которое манит его к себе. Остальные не успевают среагировать, и замороженный моряк отправляется в объятия болотной русалки.

02:15

Добравшись до западного берега острова и наконец-то повернув на юг, рыцари сталкиваются с троллем. Вырванное дерево в его руках украшено черепами гигантских лягушек и заменяет посох, а иссиня-бирюзовая шкура отблескивает колдовскими всполохами. Тролль пришел подготовленным - его тело окутывает *заклинание "Шкура Охотника"*. Нацелив пики на чудовище, рыцари пускают коней в галоп, но одного из них поражает *заклинание "Янтарное копье"*, пронзая всадника вместе с лошастью. Схлестнувшись с троллем во второй раз, рыцари сбивают его с ног, однако Бурцефал получает серьезную травму, лишаясь глаза и уха. Когда бретонцы снова разворачивают коней, чтобы добить регенерирующую тварь, со спины на них нападает карнозавр, сжирая еще одного рыцаря. Рыцарь-в-Поиске направляет Бурцефала к ящерице и успеваает нанести тому серьезное ранение. В неразберихе троллю удаётся скрыться, а карнозавр вновь сбегает в ночь.



02:50

Троица рыцарей встречается с оставшимися пятью пиратами перед входом в пещеру Артефакта. Все потрепаны и изранены, но не намерены отступить. После короткой перепалки обе стороны бросаются в бой. Выстрел из аркебузы мгновенно отправляет к Морру одного из рыцарей, а залп двух мушкетеров лишает второго всадника его скакуна. Биндо и Бондо нацеливают пушку, надеясь раз и навсегда избавиться от сэра Хьюго. Рыцарь-в-Поиске насаживает на пику пару пиратов с мушкетерами и собирается взяться за капитана Вентуро, а лишившийся скакуна рыцарь бросается в сторону пиратов-канониров. В общую свалку неожиданно врывается потрепанный карнозавр. Грохочет пушечный выстрел, и ядро, пролетев мимо Рыцаря-в-Поиске, с ощутимым хрустом костей врывается в ящера. Ошеломленный карнозавр спотыкается, в падении сбивает с ног Бурцефала, ломая дестриэ ноги. Последний странствующий рыцарь достигает канониров, где начинается ожесточенная схватка. Роберто Вентуро, пользуясь тем, что ящер сбит с ног и ошеломлен, забирается на него и наносит добивающий удар точно в глаз. Биндо и Бондо отбиваются изо всех сил, нанося противнику несколько кровоточащих ран, однако им нечего противопоставить рыцарю, который избавляется от канониров и бросается на помощь сэру Хьюго, но, сделав пару шагов, без чувств падает на землю, не в силах сопротивляться кровопотере.

Выбравшись из-под умирающего Бурцефала, сэр Хьюго видит лишь стоящего напротив капитана Вентуро. Оба понимают, что результат их дуэли крайне непредсказуем. Прерывая напряженное молчание, Роберто предлагает заключить перемирие: "Мсье Рыцарь может забрать свой Грааль, а мне достанется всё остальное!". Конечно, пират планирует ударить рыцаря в спину, и сэр Хьюго это понимает, но, скрепя сердце, соглашается.

03:00

Прорубившись сквозь плотоядные заросли, закрывающие вход, рыцарь и пират входят под своды пещеры. Поборов желание бросится к долгожданной цели и присматривая друг за другом, они аккуратно идут в сторону сундука, из которого льется ослепительный свет. Мох на полу начинает шевелиться, и, разрывая его, с пола пещеры поднимается дюжина цветущих трупов - останки потерпевших крушение эсталийцев еще не станцевали последнюю джигу, и, подчиняясь воле Ригг, будут защищать фиал.

Завязавшаяся потасовка быстра, жестока и хаотична. Артефакт наполняет пещеру магией (заклинания "*Разряд Т'Эсслы*" и "*Янтарное копьё*"), поражая и своих, и чужих. Когда последний цветущий труп убит, колдовской разряд поражает капитана Вентуро, и его бездыханное тело с глухим ударом падает на мох.

Преисполненный надеждой на окончание Поиска, Хьюго де Пейн бросается к сундуку и хватает фиал. Несмотря на чистоту помыслов рыцаря, Артефакт не признает того Достойным - путешествия на оскверненном дестриэ оставило след Хаоса и на сэре Хьюго. Яркое пламя охватывает рыцаря, и, выронив Артефакт, он

пытается сбить с себя огонь. Однако, испытания острова оставили слишком много ран на теле сэра де Пейна, и он находит свой конец, объятый очищающим пламенем Древних.

Тело Рыцаря-в-Поиске падает на фиал и раскалывает его. Последний громовой раскат разносится над островом, и гроза прекращается в считанные мгновения. Невесомые серебристые нити поднимаются в воздух, и слабый, но уверенный ветерок подхватывает их и уносит вдаль, чтобы вернуть прядь волос Древней домой, в джунгли Люстрии.

