

Приключения на Краю Света



Автор: МАСА

Спасибо за картинки

Kandinsky 2.2

<https://www.deviantart.com/scarecrowv/>

<https://blogofholding.com/hex/>

Приключение-конструктор для RPG-Кашевар 2023

Система: Genesys

Тема АВАНТЮРА

Ключевые слова: пираты, древние, пингвины

ОСНОВНЫЕ МОМЕНТЫ

- **СЕЙ ДОБРО.** В этом приключении не нужно сражаться с каждым встречным существом. За редким исключением им нужна помощь, и они явно или не очень дадут знать, что они хотят прямо здесь и сейчас. За это они готовы поделиться своими сокровищами. Случайное событие происходит каждый раз при переходе в новый гекс, если у вас нет идеи получше. Адаптируйте его под происходящие события в вашей игре. После этого уберите это событие и запишите новое, лучше всего, если оно будет связано с развивающейся историей.
- **АВАНТЮРНОЕ ФЭНТЕЗИ.** Этот мир - обычное фэнтези, используйте советы из соответствующего раздела книги. Но также оставьте место для авантюры: поощряйте трюки в стиле Джеки Чана, пусть персонажи рискуют как в Пиратах Карибского Моря или проявляют смекалку в духе Индианы Джонса. Подобного рода действия - Обычные задачи или максимум Сложные, не выше.
- **ЦИФРЫ.** Не поместились характеристики врагов и предметов, вам придётся дописать их самим.



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ

Край Света. Именно здесь кончается известный мир. Этот участок моря ограничен Грозовой Грядой на севере, Ледяными Стенами на юге, на востоке великий поток мирового океана уносится в бездну, а на западе раскинулись земли костлявых. Это место лежит посреди бушующего планарного моря на краю материального мира.

Планарная катастрофа разрушила цивилизацию Древних, которая своими экспериментами и породила её: неумелое обращение с порталами и иными мирами не могло закончиться никак иначе. Теперь от них остались лишь Строители - каменные валуны, что бродят по всем островам и спускаются в глубокие пещеры, словно надеясь что-то отыскать. Люди, пережившие катастрофу, оказались отрезаны от остального мира, а их потомки медленно скатились в каменный век. Сейчас в их памяти остались только мифы о тех прекрасных временах и страданиях, что следовали после Эры Расцвета.

Спустя тысячи лет Удачливый Дэг сумел найти способ попасть в Планарную Гавань. С тех пор сотни и даже тысячи планарных пиратов посещают Край Света, чтобы починить свои корабли, весело провести время в борделе и за игрой в кости или просто затаиться на время. Но самые необычные существа живут на западе: костлявые - это люди (и не только), что не способны умереть. Их тела стареют, плоть превращается в песок, но душа не может покинуть этот бранный мир. По преданьям они обитают на Осколках Рога самого владыки мёртвых, который наказал их за неповиновение.

ЧТО ВЫ ЗДЕСЬ ЗАБЫЛИ

1. Вы оказались здесь случайно, виной тому неудачный ритуал или эксперимент, а дома вас ждут великие свершения. Найдите способ выжить и вернуться отсюда.
2. Вам необходимо встретиться с Удачливым Дэгом, чтобы передать ему тайные бумаги. Король Ральф хочет заключить союз и наладить отношения с другими планами.
3. Королевское Географическое Общество направило вас сюда для организации перевалочной базы В их планах - исследование Ледяных Стен
4. Безумная Муэрте - та, кто так страшилась смерти, что бросила ей вызов. Она продолжает искажать реальность, чтобы жить. Её вмешательство нарушает мировой порядок. Верните всё назад.
5. Планарные пираты должны поплатиться! Они разрушают и грабят, насилуют и убивают. Вы поклялись им отомстить. Время настало.
6. Во многих частях света происходят землетрясения и волны смывают прибрежные города. Дурное знамение: Спящий вот-вот пробудиться! Оно должно сразить богов, а вы - помешать этому.

НАСЕЛЕНИЕ

ПИНГВИНЫ - умные птицы, которые не способны говорить на понятном языке, а лишь подражать ему. Они хранят много тайн и не спешат ими делиться. Пингвины стерегут Ледяные Стены от посягательств с обеих сторон. Для этой цели они готовы пойти на любые риски: воровство, ложь, прямое противостояние. Но со стороны они всегда выглядят очень милыми и приветливыми.

КОМАНДА А (приспешник)

Пингвины зачастую слабы, но им приходится выполнять задания за пределами своих ледников. Тогда они группируются в команды по 4 пингвина и способны противостоять любым препятствиям. В их рюкзачках можно найти всё необходимое для выживания в любых условиях.



ХРАНИТЕЛЬ ТАЙН (соперник)

Среди старых пингвинов есть те, кто способен запомнить очень многое. Их почитают, к их советам прислушиваются. Если добиться расположения этого мудреца, то можно узнать много нового о мире или своём будущем.



МОРЖОГР (главарь)

Хитрые пронырливые пингвины смогли найти общий язык с основной силой этих мест - великим и ужасным Моржогром. Он считает себя верховным вождём (хотя этот титул ничего не значит), а пингвины ему подыгрывают в этом. Все, кто попал на его территорию - еда. Он использует дубину из кости кита (урон 10) и накидку из шкуры касатки (+2 к поглощению), чтобы охотиться на мамонтов.

Способности:

- Регенерация - каждый раунд восстанавливает себе 3 раны.
- Пловец - под водой чувствует себя свободнее, чем на суше, а в случае опасности скрывается в морской пучине.



ПЛАНАРНЫЕ ПИРАТЫ - разбойники, держащие в страхе многие миры, авантюристы и искатели кладов. Прежде всего они жаждут богатства, может быть дурной славы или власти. Пираты прибыли с иных планов и не всегда похожи на людей, они обладают странными способностями, связанными с их происхождением, а их снаряжение не всегда может использовать обычный смертный (хорошо подойдёт снаряжение стр. 153-156).



АВАНТЮРИСТ (соперник)

Среди сброда обычных пиратов всегда можно заметить выдающуюся личность. Он не только прекрасен собой, но и хорош в бою. Его способность зависит от родного плана (выберите 1).

1. План Липкости - один раз за сцену может крепко прилипнуть к чему-либо, это невозможно оторвать
2. План Капканов - один раз за сцену может поймать ПИ в ловушку, каждый ход ПИ теряет 1 усталости
3. План Силы - при проверках Силы всегда добавляет 1 успех
4. План Создателей - может читать мысли ПИ, потратить очко сюжета, чтобы сделать это. Игрок должен ответить честно на 1 вопрос
5. План Маны - потратить очко сюжета, чтобы исцелить себе все раны
6. План Отражений - если по нему попадает боевая проверка, может потратить крах, чтобы игнорировать весь урон от этой атаки

УДАЧЛИВЫЙ ДЭГ (главарь)

Губернатор Планарной Гавани, а в прошлом лихой пират. Удачливый Дэг пользуется уважением среди всех прибывающих в Гавань. Он проживает в шикарном особняке и имеет процент со всех доходных мест Гавани. На всякий случай его всегда охраняют несколько бугаёв. Единственная слабость Дэга - настоящие леди.

Способность: Дьявольская удача - при проверках не бывает осложнений, все полученные осложнения прибавляются к преимуществам.



КОСТЛЯВЫЕ - вечные обитатели Осколков Рога, свихнувшиеся и неспособные по-настоящему погибнуть. В прошлом обычные люди, от которых остались лишь кости. Они ищут путь в мир мёртвых, но не могут его отыскать. Поэтому, чтобы не лишиться остатков рассудка, они помогают тем, кому нужна помощь, находя в этом своё предназначение.

СКИТАЛЕЦ (приспешник)

По Осколкам Рога бесцельно скитаются скелеты, катаются отдельные черепа и костяшки поменьше. Они любят пародировать развлечения живых, вспоминая, что раньше было лучше.

Способность:

Неуспокоенный - костлявого невозможно убить, если снизить до 0 его раны, то он рассыплется на отдельные кости, а через несколько дней соберётся обратно. Если уничтожить все кости в порошок, то неуспокоенный призрак будет преследовать своего убийцу до тех пор, пока тот сам не погибнет, а Скиталец не заберёт его тело себе.



МАРИАЧИ (соперник)

Музыка - последнее, что способно принести радость костлявым. Некоторые из них идеально освоили гитару и способны творить с помощью музыки настоящую магию. Часто мариачи отправляются далеко за пределы Осколков Рога, чтобы играть для других.

Способность:

Струны души - раз за сцену может восстановить порог ран до максимума.



БЕЗУМНАЯ МУЭРТЕ (главарь)
Вы думаете, что рассказы про героя, отрубившего рог Владыки Мёртвых, - это всего лишь миф? Что же, тогда этот миф стоит прямо перед вами. Муэрте была тем непобедимым чародеем, способным бросить вызов смерти. Её сила шла вразрез с реальностью. Сейчас она погрузилось в пучину безумия, неспособная совладать ни со своим могуществом, ни с проклятием вечной жизни.

Способности:

- День Мёртвых - вокруг Мурэрты всегда вьётся множество духов, которыми она способна повелевать. Духи нападают на всех её врагов, поглощая по 1 усталости.
- Одна нога здесь, другая там - Муэрта способна временно переходить на Тот Свет по своему желанию. Никакая физическая атака не способна причинить ей вреда, а её атаки проходят сквозь защиту и снижают усталость.



ХИМЕРЫ - вторым развлечением древних было создание новых организмов. Кажется, они любили играть в творцов. Химеры не просто дожили до сегодняшних дней, но прошли жесткий отбор, став опаснее и сильнее. От обычных животных их отличает особая агрессия к людям, как будто они ненавидят своих создателей.

РОГАТЫЙ КРОЛИК (приспешник)

Маленькие и юркие, они используют рога как оружие. Перемещаются группами по 50 особей, поэтому не стоит попадаться на пути стаду. Их основная сила - скорость (особенно размножения).



ДЕТИ КОНГА (соперник)

Конг - король обезьян - несколько десятков лет назад достиг просветления и сумел создать свой собственный банановый план, где счастливо живёт и воспитывает детей. Его дети постигают собственный путь и приходят на Край Мира, чтобы набраться опыта. Любят сражаться со всеми, особенно в проявлении мудрости.

Способность:

Кулак, сокрушающий гору - обычные атаки кулаками очень разрушительны (крит. 2, бросок по таблице критических травм +10).

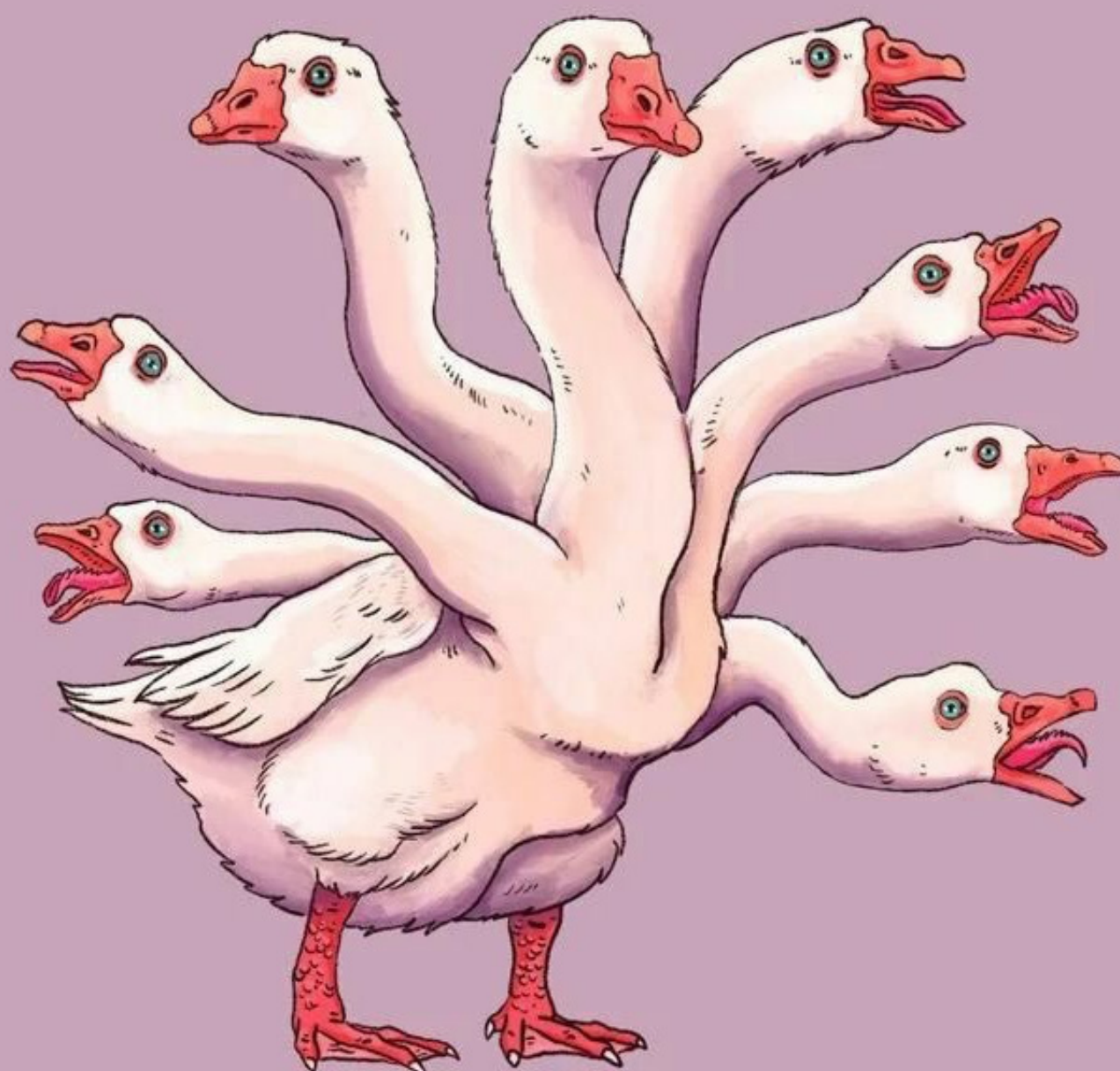


ГУСЬ-ГИДРА (главарь)

До ужаса тупая и завистливая тварь, но при этом предельно сильная. Живёт на горе сокровищ и никому не позволяет к ней приближаться. Мечтает как Конг создать собственный план, но у Гусь-гидры никогда этого не получится.

Способности:

- Восемь голов - пока остаётся хоть одна голова Гусь-гидра будет жива, остальные головы регенерируют по 1 за неделю.
- Изрыгнуть воду - потратить очко сюжета, чтобы затопить округу.



СТРОИТЕЛИ - миролюбивые скитающиеся по островам валуны. Они не агрессивны до тех пор, пока вы их не спровоцируете, толкнув или разрушив их строение. Древние как-то сумели подчинить их.

САДОВНИК (соперник)

Некоторые строители обрастают корнями и лианами и их “программа” сбивается, они начинают строить экосистему. Именно из-за Садовников леса такие густые и плодородные, но они проявляют излишнюю агрессию к тем, кто вторгается на их территорию, даже могут убить, если начать разрушать их сады.

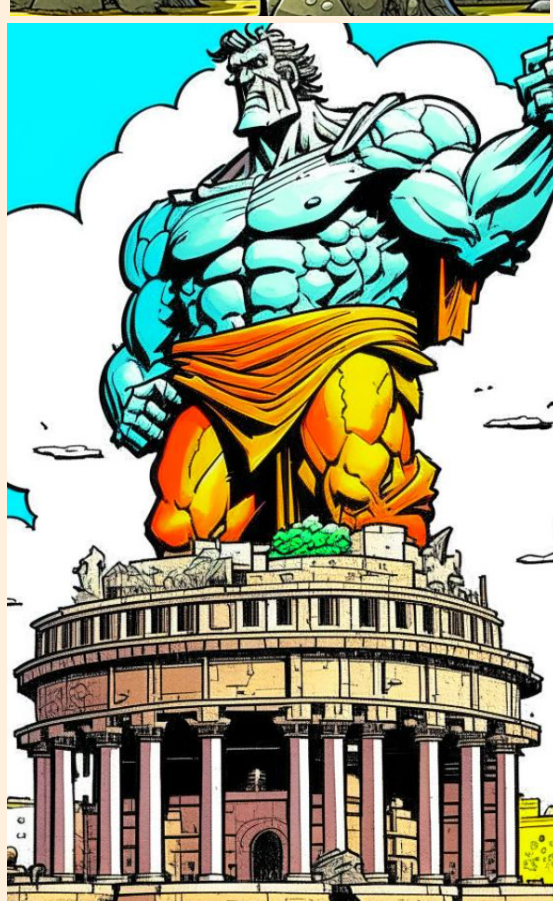


СПЯЩИЙ (главарь)

Где-то глубоко под островом покоится расколотый каменный гигант. Создали ли его древние? Вряд-ли, кажется, что он существовал вечно. Строители - его мысли, которые изучают внешний мир, пока Спящий дремлет. Возможно это божество или один из поверженных ими врагов.

Способности:

- Явить силу - обрушь на мир разрушение, землетрясения и цунами.
- Найти преемника - даровать герою на время запредельную силу, но потом он обязан заменить собой Спящего.
- Последний бой - сразиться с порождениями пустоты и защитить этот мир.



ТАТУИРОВАННЫЕ АБОРИГЕНЫ - нерадивые потомки древних. В пылу катастрофы они потеряли всё. Сейчас ведут примитивный образ жизни, почитая силы природы или предков, селятся семьями в небольших домах, и даже не задумываются о чём-то великом.

ВОИН В ТАТУИРОВКАХ (пришпешник)

Чтобы как-то справиться с вызовами окружающей среды, люди покрывают себя татуировками, которые повышают их возможности. Нанесение такой татуировки - смертельно опасный процесс. Нужно доказать, что ты достоин этой силы и сможешь её принять. Татуировки добавляют 1 успех к проверкам выбранной характеристики (например, татуировка гориллы - к силе, пеликана - к интеллекту и т.п.).



ВЕДЬМА (соперник)

Вожди правят племенами, им подчиняются воины. Простая прямая иерархия. Ведьмы, шаманки или провидицы передают мудрость из глубин веков. Старухи сведущи в магии вуду, чем вызывают к себе неподдельное благоговение. Также только им известен секрет нанесения татуировок.

Способности:

- Сделка - ведьма может оказать огромную помощь, но потребует выполнить что-то взамен. Эту сделку необходимо скрепить кровью и тот, кто не выполнит её условий погибнет долгой мучительной смертью.



МЕСТНОСТЬ

ОСКОЛЬКИ РОГА

Древний герой, чьё имя уже забыто, сумел отрубить кусочек рога самого Владыки Мёртвых. Осколки этого рога разлетелись по островам. С тех пор здесь никто не может погибнуть. Даже земля превратилась в песок, под которым погребены тайны древних. И только кактусы по неведомой причине пробиваются вверх к солнцу.

1. Говорящий череп просит вас собрать остальные части его тела, разбросанные по острову. Пёс с Того Света решил “поиграть” с ними.
2. Группа пингвинов делает вид, что греется под солнцем, но они прячут опасный артефакт.
3. Квартет костлявых музыкантов прокляли, они потеряли сильную долю.
4. Феникс, огонь которого потух, зазывает вас к кладке яиц. Она даёт понять, что хочет для своего выводка лучшего исхода и просит унести с этого проклятого острова.
5. От этого человека остался только дух, который не может упокоиться. Он просит вас отыскать способ отправить его в царство мёртвых.
6. Несколько подозрительных молодых аборигенов проходили обряд инициации на этом острове, но вернувшись назад не нашли своего каноэ. Поможете им выбраться отсюда?
7. Дюжина скелетов проводит ритуал вокруг кучи костей, персонажи чувствуют как жизненная энергия покидает их. Если это не остановить, то они погибнут.
8. Стоит гул от работы Строителей. Они соорудили небольшую пирамиду, но им не хватает “пятого элемента”. Кто-то готов им стать?
9. Костлявый торговец в широкополой шляпе и панчо везёт на костлявом ослике товары с Того Света.
10. Здесь была стычка между планарными пиратами. Несколько десятков из них валяется на песке с несовместимыми с жизнью ранами. Они не могут ни умереть, ни перестать испытывать агонию.



ЛЕДНИКИ

Ледяная Стена - преграда, что разделяет привычный мир и десятки, а может и сотни, новых миров, населённых самыми настоящими богами и демонами, миры хранящие столько богатств, что обычный человек и представить не может. Но Ледяные Стены высоки и даже если забраться на одну из них, то вашему взгляду представится только бесконечная ледяная гладь. Как долго придётся идти, чтобы преодолеть её? Ледники откалываются и по океану плавают много айсбергов, на которых путешествуют Пингвины.

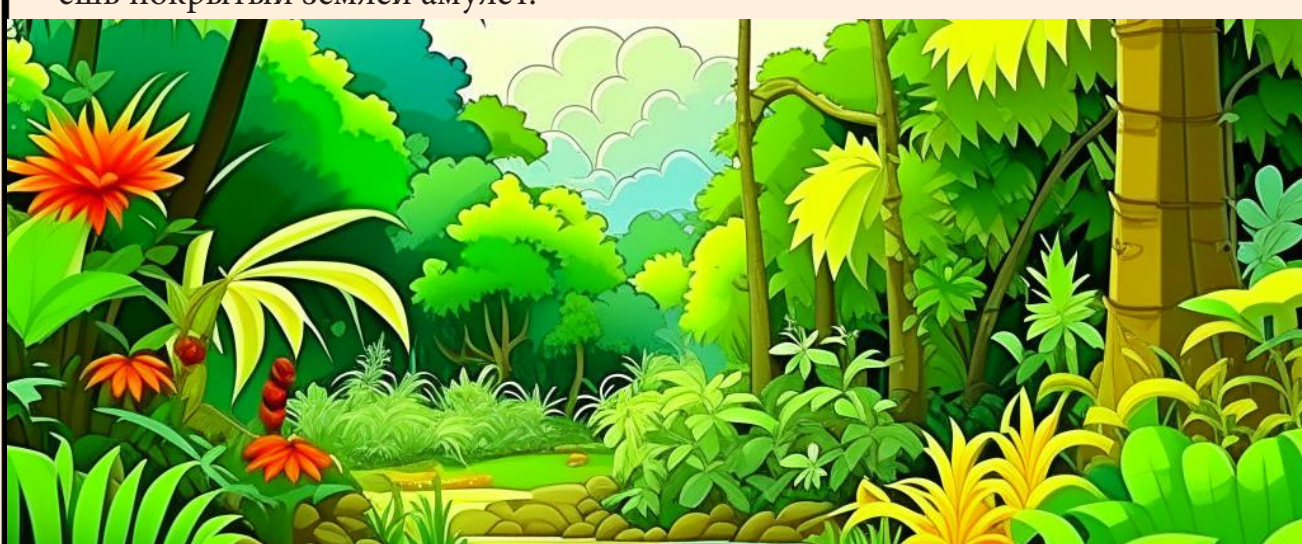
1. Группа пингвинов стоит возле камня из которого торчит меч. Они очень хотят достать этот меч... но и он, и камень явно необычные.
2. Вы слышите ритмичную музыку: мариачи учит множество пингвинов музыке. Их ужасные навыки разозлили Моржогра!
3. Группа пингвинов пострадала от яда морозного паука, а одного из них паук утащил. Они молят о помощи.
4. Вы попали в сети Моржогра.
5. Детёныш пингвина потерялся, он прибил к вам, выпрашивает еду и никак не отвяжется. У него странное оперение на голове, образующее золотую корону.
6. Вы вышли к лагерю аборигенов. Они пришли сюда, чтобы добыть полярных крабов (из них делают краску для определённых татуировок), но так ничего и не нашли.
7. Группа пингвинов тащит сундук, из которого вываливаются сокровища. Они ранены и ослаблены.
8. Вы нашли окоченевший труп планарного пирата, в своих руках он держит ключ и кусочек карты. Пахнет лёгкой наживой!
9. Вы нашли кочевую деревню пингвинов. Они соревнуются в метании сосулек. Победитель получит серебряную рыбку, которая исполнит одно любое желание.
10. Строители прорыли огромный тоннель. Они нашли отлично сохранившийся во льдах дворец. Туда ещё не ступала нога грабителей!



ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ

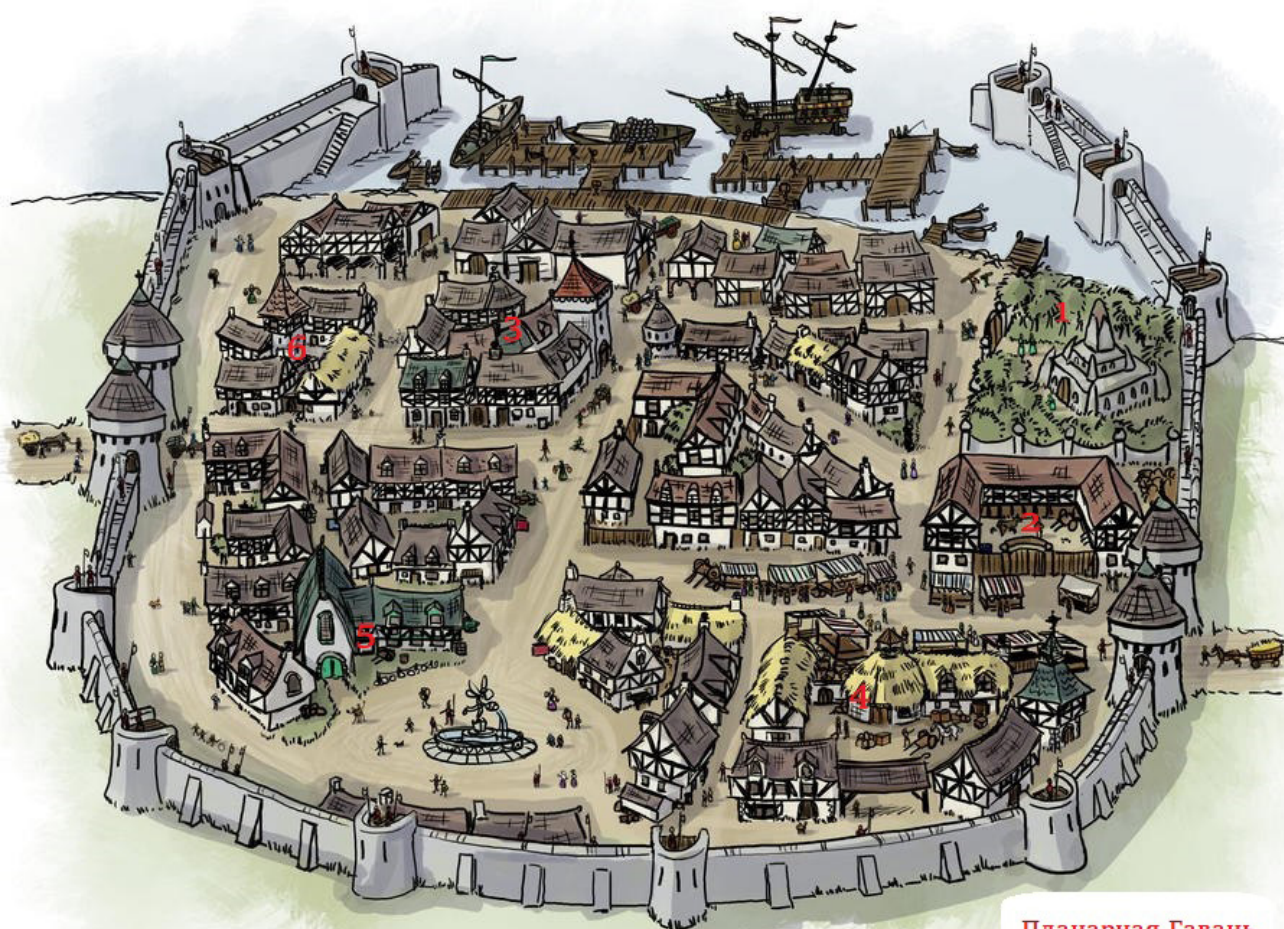
Райские тропики: пальмы, кокосы, тёплый ветерок и шум моря. Эту идиллию нарушают снующие тут и там химеры разных мастей, так и норовящие сожрать тебя целиком. Давно разграбленные руины древних захватили джунгли. Люди, обитающие здесь, тоже стали частью природы... куда более опасной, чем плотоядные звери.

1. Несколько племён отмечают праздник. Они играют в командную игру, где нужно мячом попасть в кольцо, используя только ноги. Награда - небесное железо.
2. Голодные пингвины никак не могут поймать рыбу. От них ужасно воняет, что даже рыба разбегается.
3. Ведьма в трансе попала на Тот Свет. Предки не отпускают её назад.
4. Садовники вырастили огромные мухоловки, на поле которых вы случайно забрели... Они повсюду!
5. Покрытый татуировками старик созерцает природу. Рядом с ним две свежие могилки, а в его руках нож, которым он собирается распороть свой живот.
6. Пара планарных пиратов в присутствии секундантов решила устроить дуэль прямо здесь! Они поссорились то ли из-за дамы, то ли из-за дамы пик.
7. Вы повстречались с совсем одичавшим аборигеном. Татуировки на его теле имеют неправильную форму, из-за чего он страдает. Ночью он превращается в волка и не контролирует свой голод.
8. Вопли чудовища: дракон наводнения сбрасывает шкуру. Сейчас он слаб как никогда.
9. Два племени сражаются за право обладать клочком земли. По традициям им требуется независимый судья, чтобы разрешить конфликт.
10. Леденящий ветер шепчет тебе: отомсти за меня. По отблеску света ты замечаешь покрытый землёй амулет.



ПЛАНАРНАЯ ГАВАНЬ

Единственный крупный город на Краю Света. У него есть несколько достопримечательностей: 1 Звёздные Врата, 2 Таверна “Лукавая Русалка”, 3 поместье Удачливого Дэга, 4 игорные дома, 5 публичный дом “В плену у ночи”, 6 квартал алхимиков.



Планарная Гавань

СЛУХИ В ПЛАНАРНОЙ ГАВАНИ

1. Под логовом Гуся-Гидры хранится последний неразорённый город древних.
2. Строители откопали сокровищницу, но ещё и её стража.
3. Недавно сбежали рабы с плана липкости, за их возвращение предлагают хорошую награду.
4. Костлявый отыскал путь на Тот Свет, но тени вырвались на свободу и все в опасности.
5. Ведьма сошла с ума, когда исследовала ядовитую жемчужину - мощнейший утерянный артефакт.
6. В Грозовой Гряде был замечен корабль призрак, который может перенести вас в прошлое.
7. В порту появился странный путник с гнилыми зубами, он говорит, что пришел из-за Ледяных Стен.
8. Дети Конга прибыли с плана отца, чтобы сразиться с достойными соперниками, они ставят на кон причудливые артефакты.
9. Было предсказано, что на Осколках Рога расцвела кровавая роза, цветок который способен снять любое проклятие.
10. Возле берегов Края Света заметили огромный айсберг. На нём стоит дворец не из нашего мира.

D66 ТРОФЕЕВ

- 11 Куртка с шестью карманами - увеличивает максимальную нагрузку на 2
- 12 Вибросабля - потратить очко сюжета, чтобы разрубить что угодно
- 13 Монокль - убирает 1 штраф при проверках внимания
- 14 Бронзатор - +2 к поглощению на 1 сцену
- 15 Молния в бутылке - сильное заклинание
- 16 Стильная шляпа - убирает 1 штраф при проверках обаяния
- 21 Пергамент из человеческой кожи - раскрывает тайну татуировок аборигенов
- 22 Зелёная маска - если ты противостоишь опасностям природы, то снизь сложность на 1
- 23 Набор охотника - получи 1 преимущество при охоте
- 24 Обсидиановый топор - при критической травме оружие ломается, но бросок по таблице травм с +20
- 25 Сок айвы - излечивает критическую травму
- 26 Кукла вуду - она связана с тобой
- 31 Гитара - разбей об голову, чтобы оглушить
- 32 Текила - выпей, на 1 сцену броски по таблице критических травм -30
- 33 Оранжевые бархатцы - отыщи любого нужного костлявого
- 34 Сахарные Калавера - съешь, в этой сцене ты не можешь умереть
- 35 Свеча - выбери союзника, пока горит свеча, все его раны получаешь ты
- 36 Сомбреро - убирай все штрафы на скрытность в городе
- 41 Пингвинье яйцо - вырасти верного спутника
- 42 Доска для сёрфинга - используй как щит
- 43 Накидка из пингвиньего пуха - скользи по любой поверхности как по льду
- 44 Хрустальный лёд - используется для предсказаний
- 45 Флакон с кровью бога - воскреси любого
- 46 Демоническая рука - убей любого
- 51 Язык дракона - замени его на свой язык, можешь дышать огнём
- 52 Клык тигра - кинжал, который наносит урон усталости
- 53 Осиняя гнездо - бомба
- 54 Плащ из шкуры медведя - убери 2 штрафа при проверках грубой силы
- 55 Обезьянье вино - пока пьян, ведёшь себя как обезьяна (можешь прыгать по деревьям)
- 56 Говорящий попугай - даёт советы, вляпывается в неприятности
- 61 Чёрный мох - восстанови все раны и усталость, на тебе растёт мох
- 62 Катящиеся камушки - издают приятные звуки
- 63 Метательный диск - можно использовать как метательное оружие, если сила не меньше 4
- 64 Точильный камень - увеличь на 1 урон острого оружия
- 65 Вьющаяся лоза - живая верёвка
- 66 Скрижаль - инструкция для использования Звёздных Врат, требует расшифровки