

Базальтовый остров

- Запал для настольной ролевой игры Dungeon World
- Правила DW на русском изданы Indigo Games
- Написано специально для конкурса RPG-Кашевар

Из-за кораблекрушения герои оказываются посреди **моря** на странном острове, который долгое время был убежищем **ученого**-алхимика. После него на острове остались многочисленные результаты его безумных экспериментов, в том числе прайд говорящих белых львов с тремя головами и племя воронолюдей, которые ведут друг с другом неутраченную **войну**. Герои еще не знают, что они — важное звено в главном эксперименте алхимика по **возрождению** самого себя.

Введение

По поручению мэра портового города Тангерем вы отправились в плавание к Сапфировым островам, чтобы разведать место, где можно было бы установить новый маяк. К сожалению, в пути вас застал шторм, и ваше крохотное судно разбилось о скалы. Никому, кроме вас, не удалось выжить.

Вы приходите в себя на берегу каменистого острова. В нескольких метрах от набегающих на берег волн плотной полосой растут странные растения, похожие на растущие из земли щупальца. Из-за них на вас смотрят три вороноподобных туземца. Они вооружены молотами и зазубренными мечами и, кажется, собираются разобрать вас на составные части.

Что вы будете делать?

Базальтовый остров

Остров разделен на две зоны: Щупальцевый лес, опоясывающий остров по всей окружности, и Базальтовое плоскогорье — гора с плоской вершиной, возвышающаяся в его центре. На границе между ними зияет Большой разлом — расселина шириной около 50 метров, на дне которой бурлит кровь острова (см. далее). В воздухе над рекой в беспорядке летают плоские каменные плиты.

Разлом — место регулярных столкновений населяющих остров племен — черновранов (воронолюдей) и бельвов (белых гипсовых львов с тремя головами). Лагерь черновранов — подземелье Нигредо — расположен в чаще Щупальцевого леса. Лагерь бельвов — особняк Альбедо — стоит на Базальтовом плоскогорье. Особняк окружают летающие камни — осколки скал, левитирующие в небе. На одном из них, неподвижно зависшем высоко в воздухе над особняком, находится башня Рубедо из красного кирпича.

Предыстория

Чала Бельвиста — известная в узких кругах женщина-алхимик. Достигнув высших пределов алхимии веществ, Чала удалилась на необитаемый остров, чтобы в тиши и спокойствии постигать алхимию духа, в которой стирается грань между химическими процессами и духовными практиками. Как и другие алхимики, она искала секрет вечной жизни... и нашла его. Пройдя два первых шага на пути к цели — Нигредо и Альбедо — Чала ушла в башню на холме, где стала готовиться к заключительному этапу. Третий шаг — Рубедо — подразумевает участие «третьих лиц», которые, сознательно или нет, должны завершить ритуал, положив на алтарь в башне три вещи: нечто, принадлежащее черновранам, нечто, принадлежащее бельвам, и кровь острова.

Чала оставила многочисленные «хлебные крошки» и подсказки для тех, кто волей судьбы станет ее ассистентами. Согласно древнему трактату, «третья сторона» должна действовать по собственной воле, поэтому в них нет указания на награду за проведение обряда или других прямых попыток убедить героев провести его. Бельвиста сделала ставку на любопытство путников и ограничилась туманными намеками.

Затем она разъяла свое тело на сотни крохотных кусочков, которые, повиснув в воздухе, заполнили все пространство внутри башни Рубедо, и, застыв между Жизнью и Смертью, стала ждать воскрешения, после которого Смерть будет над ней не властна.

Ставки

- Станут ли герои проводить обряд?
- Если нет, что они оставят на острове после себя?
- Если да, все ли пройдет гладко?
- Как они покинут остров?
- Вспомнят ли они о своей изначальной миссии — разведать место под маяк?

Ходы острова

- Явить им подсказку Чалы Бельвисты
- Открыть рядом с ними Зияющий портал
- Показать им схватку черновранов и бельвов
- Столкнуть их с кровью острова: дождем, ручьем, рекой, озером, гейзером или фонтаном из нее

Когда **вы проходите через Зияющий портал**, пусть первый кинет+ничего. Вы оказываетесь:

- На 1-2 посреди Подземелья Нигредо
- На 3-4 посреди Щупальцевого леса
- На 5-6 у Большого разлома со стороны леса
- На 7-8 у разлома со стороны плоскогорья
- На 9-10 в особняке Альбедо
- На 11-12 в башне Рубедо

d6 крови острова

Брось кубик, выбери сам или спроси у игроков. Какой жидкой субстанцией пронизано нутро острова?

- 1 • Лава
- 2 • Собственно кровь
- 3 • Светящаяся ярко-зеленая кислота
- 4 • Расплавленное золото
- 5 • Черная вязкая и липкая субстанция
- 6 • Жидкий лед — обжигающе холодная бледно-голубая жидкость

d6 сути подсказок Чалы

- 1 • Информация об острове в целом, областях и местах: направления, маршруты, описания
- 2 • Информация о черновранах, бельвах и/или других существах, населяющих остров
- 3 • Информация об обряде и алхимии в целом
- 4 • Указание на нечто полезное неподалеку
- 5 • Указание на близкую опасность
- 6 • Информация о Чале и ее достижениях

d10 форм подсказок Чалы

- 1 • Изображение на гобелене
- 2 • Свиток с текстом и/или изображением
- 3 • Надпись на стене
- 4 • Татуировка на трупe / бельве / черновране
- 5 • Письмо / дневниковые записки
- 6 • Барельеф или скульптура
- 7 • Карта или план места
- 8 • Ключ к контейнеру с подсказкой
- 9 • Игральная карта / карта Таро
- 10 • Книга с подробными описаниями и иллюстрациями

Монстры

Черновран (полуворон-получеловек)

Инстинкт: разрушать целостность

Волшебный, группа (3-5)

♥ 6 🛡 0

- Молот / зазубренный меч: d8, взмах меча, месиво, проникающий 1
- Превратиться в тягучую черную массу
- Волшебным прикосновением превратить предмет в тягучую черную массу

Добыча:

- молот или зазубренный меч (неуклюжий, двуручный, месиво, взмах меча, 60 зм, вес 2)
- перо черноврана или сгусток черной массы

Тактика: бросаться в самоубийственную атаку, стараясь нанести повреждения наибольшему количеству персонажей и предметов

Бельв (трехголовый гипсовый лев)

Инстинкт: защищать границы

Волшебный, конструктор, разумный, группа (2-3)

♥ 8 🛡 3

- Удар лапой: d8, рука, взмах меча
- Ненадолго обездвигить врага заклинанием
- Превратиться в неразрушаемую статую
- С помощью магии объединить части трех разбитых бельвов в нового бельва

Добыча:

- осколок бельва
 - внутри разбитого бельва 2d12 монет, плавающие в крови острова / волшебный предмет (см. книгу правил) / странный предмет (см. таблицу ниже)
- Тактика:* сплотить ряды и оттеснить противника к невыгодной позиции, сужая место для маневра

Элементаль крови острова (абerrация)

Инстинкт: расти, присоединяя нечто к себе

Волшебный, одиночка, крупный

♥ 11 🛡 4

- Удар: d10+1, взмах меча, удар копыя
- Снаряд из крови острова: d10+1, близко
- Присоединить к себе камни, чьи-то останки, снаряжение героев или что-то еще

Добыча:

- волшебный предмет / странный предмет
- Тактика:* использовать каждую возможность присоединить к себе предмет

Щупальцевый лес

Впечатления

- Высокие фиолетовые растения, похожие на огромное щупальце или их связку
- Цепкие лианы, покрытые мелкими шипами
- Голубая трава, над которой летают светящиеся огоньки

Опасности

- Змея-лиана опутывает их ноги
- Щупальцевое дерево крадет их вещи

Находки

- Останки моряка/пирата/алхимика
- Отколотая голова бельва
- Пилообразный меч черноврана, застрявший в щупальцевом дереве
- Трое черновранов пилят щупальцевое дерево; оно отчаянно сопротивляется

d20 странных предметов

Назначение и природа этих предметов неизвестна. Ты можешь придумать их сам или спросить игроков.

- 1 • Стеклянная колба в виде цифры (брось d10)
- 2 • Тонкая книга с залитыми кровью страницами
- 3 • Хрустальная стрела
- 4 • Крохотный гроб с лежащим внутри скелетиком
- 5 • Огромный моргенштерн, расписанный изящным флористическим узором
- 6 • Шахматная фигурка в виде черноврана
- 7 • Шахматная фигурка в виде бельва
- 8 • Ключ для чрезвычайно сложного замка
- 9 • Золотое перо, висящее в воздухе
- 10 • Красивый плащ из сложного мелкого кружева
- 11 • Кожаный ремень с бляхой в виде головы льва
- 12 • Мешочек с разноцветными камешками
- 13 • Свиток, который невозможно развернуть
- 14 • Набор флаконов со всеми жидкостями из списка вариантов Крови острова
- 15 • Зеркальце, в котором отражаются только неживые предметы
- 16 • Железное кольцо с буквами DRVD
- 17 • Восмиметровая тонкая цепочка с гирькой
- 18 • Двусторонняя ложка
- 19 • Реалистичная маска лисы
- 20 • Сиреневое яйцо

Подземелье Нигредо

Впечатления

- Вход в виде огромного вороньего черепа
- Темное подземелье, с хаотично разбросанными помещениями без определенного назначения
- Многочисленные желоба, по которым течет кровь острова
- Двери с говорящими барельефами, изображающими странные лица стариков и детей
- Барельефы и алхимические символы на стенах и дверях

Опасности

- Черновраны
- Ловушка, уничтожающая их снаряжение
- Ловушка, заставляющая их разделиться (обрушающийся пол, быстро закрывающаяся дверь, меняющие положение стены)
- Комната, заполненная кровью острова
- Пролом в полу, заполненный кровью острова

Находки

- Странный предмет (см. таблицу)
- Ключ, подходящий к любой двери в подземелье
- Колба с лечебным зельем
- Невидимая стена

Ходы места

- Лишить их источника света
- Открыть или закрыть дверь
- Разрушить их ощущение пространства, времени и собственной целостности
- Разделить их преградой — дверью, стеной или заклиниванием

Когда **ты открываешь одну из дверей в подземелье Нигредо**, кинь+МДР:

- На 10+ за дверью оказывается нечто полезное, и на пути к нему нет преград
- На 7-9 за дверью оказывается нечто полезное, но чтобы получить это, нужно преодолеть препятствие

Когда ты **задаешь вопрос барельефу в подземелье Нигредо**, кинь+ХАР:

- На 10+ дверь ответит на твой вопрос, если она может знать ответ
- На 7-9 ее ответ будет путанным и странным

Базальтовое плоскогорье

Впечатления

- Высокая серо-черная гора с плоской вершиной
- Большие, размером с целые дома, осколки скал, медленно дрейфующие по воздуху вокруг и над этой горой
- Высокие базальтовые столбы, исчерченные светящимися оккультными знаками
- Трещины в камне, из которых пробивается кровь острова

Опасности

- Летающий камень, надвигающийся на героев
- Гейзер из крови острова
- Элементаль крови острова

Находки

- Впечатанные в камень следы Чалы
- Камень, летающий по четкому маршруту, на котором можно добраться в труднодоступное место
- Пещера в одной из летающих скал. Возможно, в ней лежит пират / моряк / странствующий алхимик. Возможно, он даже живой

Особняк Аньбедо

Впечатления

- Особняк из белого мрамора, окруженный лабиринтом из живой изгороди
- Сад с гипсовыми статуями бельвов во дворе перед особняком

Опасности

- В особняк легко войти, но сложно выйти — как только герои станут покидать его, статуи бельвов оживут и станут атаковать их
- Они заблудились в лабиринте
- На особняк нападает стая черновранов

Находки

- Груда осколков бельвов, ожидающая «воскрешения» (см. ходы бельвов)
- Фонтан из крови острова
- Одна из статуй в саду особняка — окаменевший знакомый героев

Большой разлом

Впечатления

- Расселина шириной около 50 метров, на дне которой бурлит кровь острова
- В воздухе над рекой в беспорядке летают плоские каменные плиты

Опасности

- Плита падает вниз, стоит наступить на нее
- Героев одновременно атакуют черновраны и бельвы — с разных сторон

Башня Рубедо

Впечатления

- Высокая башня из красного кирпича, расположенная на самой высокой летающей скале
- Нет ни одной двери или окна. Ничего, похожего на вход или выход
- Пространство внутри залито мерцающим светом, исходящим от волшебной сферы, левитирующей под потолком
- В центре круглого зала — простой каменный алтарь из базальта
- В воздухе вокруг алтаря рассеяны красные кусочки плоти, маленькие обрывки тканей, осколки колец и клочки бумаги

Находки

- Целый глаз Чалы
- Ноготь Чалы

Когда **ты кладешь на алтарь нечто от бельвов, нечто от черновранов и кровь острова**, кинь+МДР:

- На 10+ частицы вокруг алтаря собираются вместе и Чала Бельвиста возрождается
- На 7-9 Чала возрождается, но что-то идет не так: тело Чалы деформировано, она недовольна, башня рушится, или что-то еще

Когда **ты выражаешь Чале Бельвисте свое восхищение ее красотой и заслугами**, кинь+ХАР:

- На 10+ ты получаешь в подарок от нее волшебный предмет и особо ценную вещь
- На 7-9 ты получаешь небольшой символический дар в знак вашего знакомства