

Остров сокровищ

Приключение для Warhammer Fantasy Roleplay 4ed



Конкурсная работа для RPG-кашевар

Тема: Карма

Ключевые слова: Тайна, лес, знания.

Артем Пинаджан
Арсений Острогорский

Введение

Синopsis

Персонажи отправляются в путешествие на далекий остров в поисках сокровищ давно почившего капитана.

Основная идея приключения – «За всё нужно платить». Готовность делиться должна быть вознаграждена, а жадность – наказана.

Приключение рассчитано на 4-5 персонажей по 4000-5000 опыта. Убедитесь, что у персонажей достаточно денег для покупки снаряжения и оплаты корабля.

Преамбула

Недавно персонажи нашли **Череп** попугая и тубус со старой **Картой**.

Карта – схематичный набросок острова. В углу карты написаны координаты, указывающие его расположение в островной гряде рядом с тилейским островом Тобаро.

На оборотной стороне представлены навигационные данные, которые позволят безопасно подойти к гавани, обозначенной буквой «а».

Зловещий **Череп** заколдован (талант **Второе зрение** позволит заметить эманации Шайша). Талант **Распознавание артефакта** поможет понять следующее:

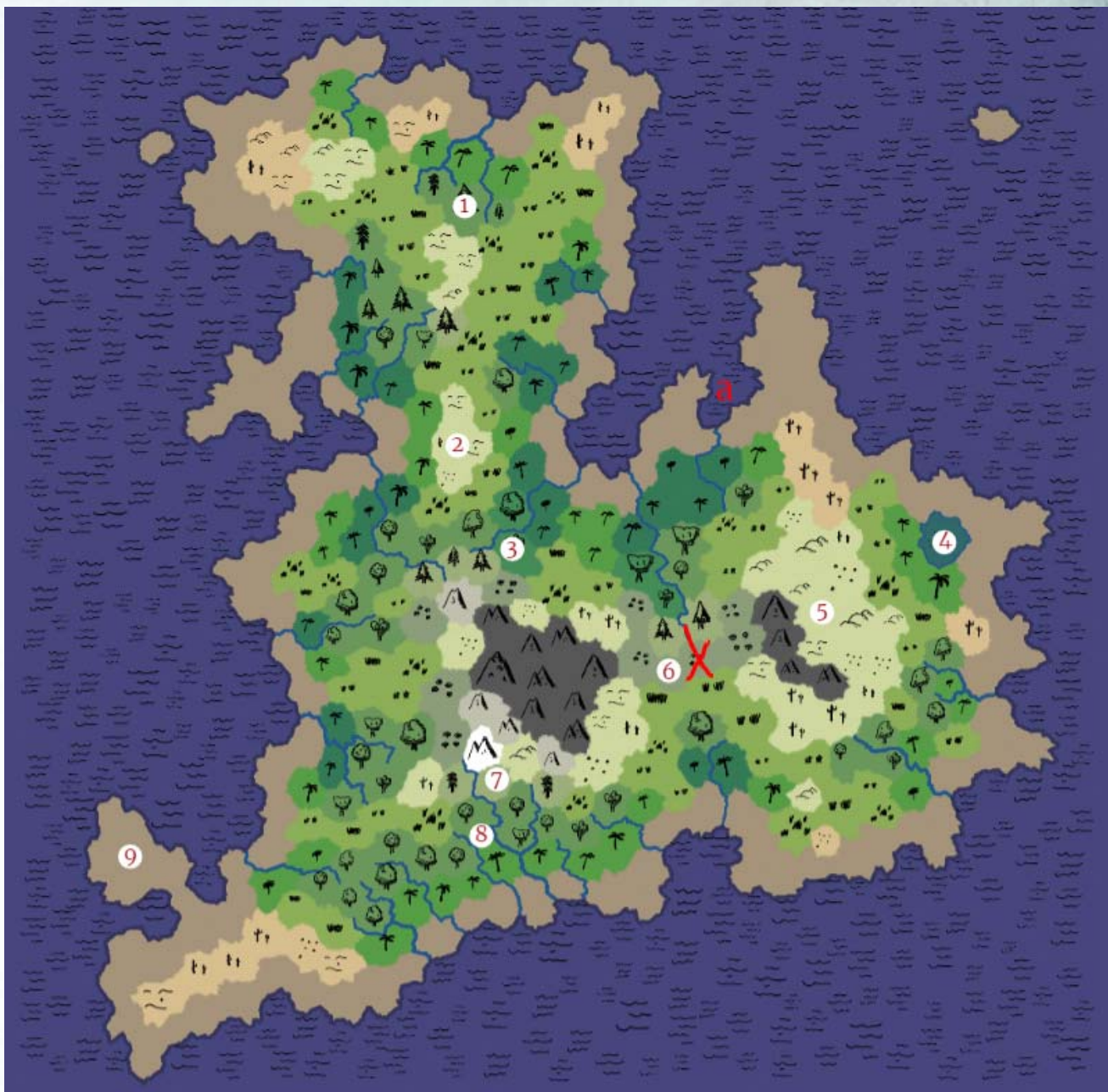
- Череп заговорит, если в правильном месте в его клюв зальют глоток рома;
- Череп знает 10 реплик для 10 разных локаций.

«Выпив» рома в правильном месте, **Череп** озвучивает строфу стишка, намекающую на следующую точку. Все локации отмечены на карте цифрами, но расположены не в порядке прохождения.

Конкретные строфы приведены в описании локаций. Рекомендуется произносить их надрывистым «птичьим» голосом.

Череп вопит очень громко, моментально выдавая местоположение персонажей.

Вероятно, игроки быстро поймут, как работает череп, и захотят обойти некоторые локации. Это неудачная затея – череп не умеет пропускать строфы.



Плавание

Персонажи отправляются за кладом из пиратского города Сартоза на шлюпе (одномачтовый корабль, команда 30-40 человек), найм которого стоит 2КР 10/- в сутки. Путь занимает 2 дня.

Выживание

Чтобы пересечь гекс, надо пройти 1 милю.

Группа может двигаться 12 часов в день, 8 часов тратит на ночевку, и 4 часа – на короткие передышки. Если кто-то ускоряется, игнорирует передышки или спит меньше необходимого – он накапливает **Усталость**.

Скрытое перемещение уменьшает скорость вдвое, но позволяет избегать опасностей острова. Перегрузка и труднопроходимая местность также замедляет персонажей.

Персонажи, одетые слишком тепло (например, в латные доспехи), страдают от **Жары**.

Во время ночевки на **проверку Стойкости** для восстановления здоровья накладываются суммирующиеся штрафы -10 за: отсутствие палатки, отсутствие спальника, недостаток еды, недостаток воды, источник Скверны неподалеку. При уровне успеха -6 персонаж не избавляется от **Усталости**.

Опасности острова

Путешествие по джунглям сопряжено с трудностями (жара, тропические ливни, ядовитые змеи и скорпионы, малярийные москиты). Используйте их, чтобы подчеркнуть всю сложность выживания.

Более серьёзные опасности представлены ниже, в скобках указаны локации, где их можно встретить.

Аллигаторы (6, иногда 3,8), 4-6 особей

Аллигатор

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	-	45	40	30	40	-	-	30	-	14

Навыки: Плавание 60, Рукопашный бой (Кулачное) 45

Таланты: Полный контакт

Черты: Амфибия, Болотный Житель, Зверь, Оружие +8, Удар Хвостом +6

Болотный осьминог (3,6,8) пытается схватить члена группы, утащить под воду и съесть.

Зверолюды (3,6,8, изредка 2,5):

- 0-3 гора;
- 5-10 унгоров (Стрельба +7; вооружены боласами, дротиками или короткими луками с изъёмами Хлипкий и Неудобный).

Унгоры предпочитают атаковать издалека, убегают и не лезут в ближний бой без приказа гора. В отсутствии лидера унгоры будут следить за группой (отправив кого-нибудь за подмогой), или дадут залп в самого незащищённого персонажа и разбегутся, надеясь так перебить всю группу.

Зверолюды выглядят необычно – они одеты в ошметки моряцкой одежды, носят сапоги, шляпы и дешёвые украшения, подражая пиратам.

Гигантские пауки (8, иногда 6,3) замечают группу. Они обладают чертами Лесной житель, Размер (Маленький...Большой), Яд (-10...+20). При необходимости, используйте черту Скопище.

Тролли (1, изредка 2,3) – 1-3 каменных тролля (Броня (3), Лесной житель, Невосприимчивость к боли, Устойчивость к магии (2)).

Особые опасности указаны в описаниях локаций.

Подходящие **Знания** персонажей (и другие уместные навыки), должны повысить их шансы на выживание.

Тёмноэльфийские тайны

В далёком прошлом, тёмные эльфы построили на острове форпост (5) и храм (6), где пытались подчинить аватара Аддайота, бога Всепоглощающего Пламени. Эксперименты завершились провалом, и эльфы покинули остров, оставив заточённого аватара (2). За прошедшие века он пробудился и теперь жаждет душ, которые дадут ему силы для освобождения.

В указанных локациях осталось много Дхара, и нахождение там может привести к следующим проблемам (**проверка Знания (Магия) (+0)** может предупредить об опасностях):

- 1-4 рационов превращаются в зловонную слизь;
- Случайный персонаж испытывает эффект **слабой** или **сильной магической отдачи**;
- Жуткие голоса в голове – **Слабое оскверняющее воздействие**;
- Случайный персонаж проходит **проверку Психологии** или впадает в **Ярость (все!)** на 1-5 раундов.

Персонажи-эльфы и те, кто обладают подходящими **Знаниями**, опознают архитектуру тёмных эльфов. Успешная проверка **Знания (Теология) (+0)** позволит вспомнить культ Аддайота. Обладатели таланта **Видения Свыше** могут увидеть жуткие образы из прошлого.

Также тёмные эльфы создали из местных плотоядных лиан **Лепестки** – субстанцию, выглядящую как крупные снежинки из чёрного пепла. **Лепестки** «чувствуют» кровь, и, стремясь напитаться ею, как намагниченные налипают на живых существ, разлагая органику. Жертва считается **Охваченной Огнем (3)** и страдает от **Удушения**, а вся органическая одежда, броня и снаряжение получают 1 урона в раунд. **Лепестки** можно смыть водой, но проще будет засыпать их песком пустошей (который **Лепестки** воспринимают как кровь).

Охота за сокровищами

Локации приведены порядке посещения.

А. Гавань

Крик смотрового «Земля!» оповещает героев о прибытии. Персонажи могут рассмотреть покрытый джунглями остров, который очень горист для своего небольшого размера.

Когда корабль бросает якорь, часть команды отправляется на берег, чтобы разбить лагерь. Здесь группа сможет безопасно отдохнуть.

6. Храм Аддайота

Начальная точка помечена на *Карте* крестом.

Ландшафт: Плотные джунгли и болота, сквозь которые проходит старая, поросшая дорога.

Теги: Вонючее, топкое, влажное, тучи москитов

Особенность: Тишина – животные, птицы и даже насекомые остались позади.

Следы: аллигаторы и болотные осьминоги (вдали от храма); гуманоиды, носящих старые и не всегда парные сапоги.

Череп (у храма):

Десять буканьеров сошли на берег браво
Один запутался в лесах, и братьев девять стало

Достопримечательность: Храм

Когда персонажи достигнут точки, они увидят заросшую поляна, в центре которой угрожающе возвышается древнее одноэтажное каменное строение нечеловеческой работы, украшенное шипами и орнаментами из терновых лоз и вопящих лиц – храм Аддайота. Крыша обрушилась, и узнать, что было внутри, невозможно.

После того, как **Череп** выпил рома и впервые огласил леса своим криком, все персонажи проходят **проверку Наблюдательности (+20)**. Провалившие **Застигнуты врасплох**, и начинается бой со зверолодами.

На героев нападают [Число персонажей+2] унгора, 1 гор, 1 гор вожак с головой, как у кобры (Размер (Большой), Укус +6, при укусе – Яд (+10)).

8. Мрачный Лес

Ландшафт: Густые джунгли, деревья покрыты паутиной. Реки мешают передвижению.

Теги: Мрачный, зловещий, тихий, бурелом

Особенность: с некоторых полян и высоких деревьев можно заметить:

- Скалу с пещерой (7) на возвышении, у входа установлена мачта;
- На западе (9) поднимается столб дыма от большого костра.

Следы: гигантские лесные пауки, в заболоченных частях – болотные осьминоги.

Череп (в центре леса, у цифры 8):

Девять буканьеров отшельника искали
Они забыли рома бочку, одного сожрали

9. Убежище Отшельника

Ландшафт: скалистый, лишенный растительности полуостров – это каменный лабиринт, скрывающий открытое пространство в центре. Вход преграждают жуткого вида столбы, украшенные черепами пауков и зверолодов.

Теги: скальный лабиринт, морской бриз, слабый запах жареного мяса.

Следы: здесь живёт великан.

Череп (в логове):

Восемь буканьеров по мачте забирались
Один взглянул на сотню глаз, и семеро остались

Достопримечательность: Великан

На полуострове уже давно живет Крагрог – старый, но боевитый великан. За годы он успел обзавестись коллекцией вещей, «спасенных» с затонувших неподалеку кораблей. Среди них можно обнаружить колокол для ныряния, приспособленный под котел, вертел из цельнометаллического болта для баллисты, и хижину из шлюпок. Прибывшие увидят, как Крагрог жарит на огромном костре болотного осьминога. По худобе великана можно понять, что питается он плохо (его размеры мешают охоте).

Великан настроен враждебно, и требует, чтобы посетители «убирались с его болота». Если

персонажи откажутся уходить или обнажат оружие, великан немедленно схватит дубину (мачту, на которую «надета» корабельная пушка), и атакует. Задобрить его можно бочонком рома (Вес 2, можно приобрести у команды, 2КР) или пиццей (требуется еда на 10 человек).

Приняв подарок, великан пустит персонажей к себе и готов ответить на вопросы. Он говорит медленно, его словарный запас минимален. Великан знает следующее:

- В пещере (7) живёт опасное и злое чудовище, которое что-то стережёт. Мачту перед пещерой установил Крагрог, как знак об опасности;
- На севере (1,2) за злыми холмами живут каменные люди;
- В джунглях (3) живут зверолюды;
- Клад закопал капитан Эразм, хороший человек;
- Эразм или его друзья придут за кладом;
- Попугай капитана, Гизмо, очень умный!

Когда персонажи упоминают клад, требуется **проверка Обаяния** (-20...+20, в зависимости от вежливости персонажей). При провале великан перестанет говорить. При успехе Крагрог начнет расспрашивать, как дела у Эразма и восхищаться его попугаем. «Друзьям Эразма» он подарит подзорную трубу (с изъёмом Громоздка).

Если великан увидит **Череп**, то он моментально набросится на гостей, вопя: «...Гизмо?! Ты убил Гизмо?!». У персонажей будет несколько мгновений, чтобы объясниться, прежде чем Крагрог схватит оружие и ринется в атаку. Потребуется **проверка Обаяния (-20)**, чтобы погасить конфликт (измените модификатор, если персонажи были вежливы, и если смогли выдать себя за друзей Эразма).

Остаться здесь опасно – когда великан проголодается, он может не сдержаться и съесть кого-то из персонажей.

7. Вопящая Пещера

Ландшафт: Пещера в высокой крутой скале, из которой доносятся звуки, похожие на вскрики и похрапывания. Перед входом небольшое плато, в почву которого вкопана корабельная мачта

Теги: Одинокая, жутковатая, гнетущая

Особенность: в радиусе полумили от пещеры можно встретить животных-мутантов и искажённое растение, что считается **Слабым оскверняющим воздействием**;

Следы: в пещере обитает крупный монстр, не всегда перемещающийся обычным шагом.

Череп (на мачте):

Семеро пиратов в болотах пробирались
Они не взяли флейту, к ним снизу постучались

Достопримечательность: Пещера

Здесь обитает мутировавший Бормохват, который обычно спит в пещере, лишь изредка выбираясь на охоту. Он охраняет огромный **Злой камень** (Вес 4, **Сильное оскверняющее воздействие**), внушающий монстру безумные сны о всевластии.

Персонажи находятся в безопасности, пока не заходят в пещеру и не шумят. Как только **Череп** прокричит подсказку, монстр проснётся и устремится ко входу. Бормохват будет защищать пещеру и плато, но не станет преследовать убегающих, опасаясь оставить свою прелесть.

Внешний вид чудовища вселяет ужас даже по меркам бормохватов: морда усыпана десятками глаз, а на туловище в бесконечных бормотаниях открываются клыкастые рты.

Для завершения приключения персонажам не нужно вступать в бой. Если персонажи победят бормохвата, то в их руки попадет огромный **Злой камень**, цена которого на чёрном рынке колоссальна! Уничтожение камня снимет 12 пунктов Скверны с группы, а персонажи с подходящей мотивацией получают +1 Упорства.

6. Болота

Ландшафт: Труднопроходимые болота, перемежающиеся редкими деревьями.

Теги: Жаркое, туманное, душное, бездонное

Особенность: попытка бега по топлям требует **проверки Атлетики (+20)**. При провале персонаж попадает в трясины, становится **Обездвижен (1)** (сила 35), и получает +1 состояние **Обездвижен** в начале каждого раунда, пока не выберется.

Следы: аллигаторы и болотные осьминоги, редкие следы звероловдов.

Череп (в центре болот, южнее храма):

Шестеро пиратов шли по равнине ржавой
Один встревожил черный дым, и смерть была кровавой

Достопримечательность: Густав

Когда персонажи углубляются в болота, становится очевидным, что здесь обитает не просто аллигатор – следы огромной пасти на деревьях или перекушенный зверолов будут тому подтверждением. Когда партия напоит **Череп**, самый опасный обитатель болот выйдет на их след...

Густав, аллигатор-людоед

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	45	-	60	55	40	40	-	-	45	-	50

Навыки: Атлетика 50, Выслеживание 50, Наблюдательность 50, Плавание 70, Рукопашный бой (Кулачное) 60, Скрытность (Дикая природа) 50, Стойкость 70, Уклонение 50, Хладнокровие 60

Таланты: Бывалый воин, Грязные приёмы, Живучесть 2, Здоровьяк, Обострённое восприятие (Слух), Полный контакт, Скиталец, Стальная челюсть, Суровый 2

Черты: Амфибия, Болотный житель, Броня (2), Невозмутимость, Невосприимчивость к боли, Оружие +10, Размер (Большой), Свирепость, Удар хвостом +8.

Оружие Густава – его мощные челюсти, имеющие достоинство Разрубающие.

Густав – огромный аллигатор, чьи размеры не позволяют охотиться за подвижной дичью – ему приходится питаться звероловдьями. Перспектива полакомиться персонажами его крайне радует. Он охотится в одиночку, но неподалеку будет плавать два-три аллигатора, рассчитывающие схватить тех, кто сможет убежать.

Густав предпочитая схватить цель и утащить её на глубину. Он очень умен для аллигатора (не имеет черты Зверь) и способен принимать тактические решения. Если персонажи попытаются скрыться на деревьях, Густав будет расшатывать их из-под воды, пока дерево не упадет.

Густав отступит после потери 80% здоровья, или после получения серьёзной травмы.

Персонажи могут догадаться усмирить Густава игрой на флейте или подходящим заменителем.

Проверка Музицирования (Флейта) (+20), Музицирования (схожий инструмент) (+0) или Артистизма (Пение) (-20) почти магическим образом успокоит аллигатора, и он уплывёт, если его не атакуют.

5. Ржавые Пустоши

Ландшафт: Холмистая мёртвая равнина, покрытая темно-розовым песком.

Теги: Сухое, мертвое, палящее солнце, вездесущий песок

Особенность: ландшафт и погода не могут быть естественными. Персонажи с талантом **Второе зрение** автоматически улавливают эманации Дхара, клубами вырывающиеся из-под земли. Это место проклято.

Следы: нет.

Череп (в руинах):

Пятеро пиратов в озере купались
Один исчез в клубах огня, четыре разбежались

Достопримечательность: Руины и Буря

В центре пустошей видны руины форпоста тёмных эльфов. Большая часть зданий обрушилась, здесь не осталось ничего ценного.

Когда персонажи придут, Дхар, пропитывающий это место, поднимет песчаную бурю. У персонажей будет несколько минут, чтобы найти укрытие. Оставшиеся на улице будут **Ослеплены (2), Оглушены (1)** и каждый час должны проходить **проверку Стойкости (-10)** от **Жары**. Буря продлится 2-6 часов.

Частично уцелело только центральное двухэтажное здание. Второй этаж уже обрушился, но первый этаж ещё цел, и может стать укрытием. Исследование поможет понять, что здесь была алхимическая лаборатория. Персонажи легко найдут люк в подвал, из которого, если его откроют, на них вырвется облако **Лепестков**. В подвале можно найти 2-4 **Лавовых камня** (неостывающие кусочки затвердевшей лавы), и персонажи с талантом **Второе зрение** почувствуют от них эманации Акши. На стене подвала нанесена гравировка, изображающая коленопреклонённого тёмного эльфа, преподносящего обелиску в дар

пылающий **Лавовый камень**. Рисунок сопровождается полустертыми подписями на Друхире и Эльтарине, гласящими: «Укрепи свою волю, и откажись от третьего дара!». Чтобы прочесть надпись, потребуется соответствующая **проверка Языка (+10)**

4. Мертвое Озеро

Ландшафт: Крупное пресное озеро, лишённое жизни. Песчаный пляж, редкая растительность.

Теги: Приятный бриз, гнетущая тишина, тревога

Следы: что-то огромное недавно зашло в воду.

Череп (в воде):

Четверо пиратов сквозь джунгли пробирались
Один разинул рот и вмиг рога сбежались

Достопримечательность: Бритвокрылы и Гидра

Прежде, чем персонажи смогут достигнуть воды, их атакует две стаи бритвокрылов.

Стая бритвокрылов

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
2	48	-	22	34	30	24	-	10	24	-	40

Черты: Зверь, Ночное Зрение, Оружие +7, Полет (90), Размер (Маленький), Скопище

Когда один из персонажей зайдет в воду и напоит **Череп**, из воды вырвется хранитель озера – Гидра. Она не станет преследовать персонажей, добравшихся до леса (25 ярдов от кромки воды), но ее убийство снимет всем 1 пункт Скверны.

3. Джунгли

Ландшафт: Густые плотные джунгли, перемежающиеся болотами.

Теги: Полный жизни, влажный, плохая видимость.

Следы: множество животных, зверолоуды.

Череп (в глубине джунглей):

Трое буканьеров достигли обелиска
Один поддался и исчез, не рассчитавши риска

Достопримечательность: Зверолоуды

Когда **Череп** прокричит следующую подсказку, на группу быстро выходит крупная группа зверолоудов: [Число персонажей+4] унгора, 2 гора и Вагтер – вождь племени, огромный гор с волчьей головой в вычурной пиратской шляпе

(Броня (2), Крупный, Опытный боец, Размер (Большой)).

2. Рыжие Холмы

Ландшафт: Пологие холмы из знакомого песка, на самом высоком стоит черный обелиск (5 ярдов высотой, 2 ярда в диаметре).

Теги: Зловещий, отталкивающий, тёмный.

Особенность: Как в Ржавых Пустошах.

Следы: нет.

Череп (у обелиска):

Двое буканьеров сражались с толстяками
Один поймал плевков в лицо, расстался вмиг с глазами

Достопримечательность: Обелиск

Обелиск – место заточения аватара Аддайота. В пределах сотни ярдов от него появляется шум в голове, который мешать думать – персонажи получают **Усталость (1)**. По мере приближения шум превращается в какофонию голосов, предлагающих силу и власть (раз за разом предлагают +1 Судьбы, +1 Упорства, +500 опыта).

Каждый дар можно получить всего один раз. Персонаж может отказаться без проверок, если он не принимал дары Аддайота. Иначе для отказа надо пройти **проверку Хладнокровия (-20)**. Если у персонажа есть лавовый камень из лаборатории (5), с его помощью один раз можно пройти эту проверку автоматически, получив состояние **Охвачен огнем (3)**. Отказ от третьего дара всегда требует проверки.

За первый дар не нужно платить, второй дар вызовет случайную **Мутацию**, третий дар заберёт душу персонажа, а его тело рассыплется **Лепестками** (нельзя отменить ничем!).

1. Лес Троллей

Ландшафт: Плотные джунгли, перемежающиеся холмами. Встречаются грубые каменные колонны.

Теги: Крайне влажно, много звуков, проеденные желчью проплешины.

Следы: Множество следов троллей.

Череп (в глубине леса):

Последний вышел к берегу, печально оглянулся
Прилег на камни у воды и больше не проснулся
Мое сокровище лежит в виду его могилы
На острове, где правят бал туман и бритвокрылы

Достопримечательность: Последний шаг

Группа может быть раздосадована неочевидной подсказкой. Тем не менее, когда персонажи, следуя стишку, выйдут к берегу, то заметят стаи бритвокрылов, кружащих над островком (северо-восточный угол **Карты**), окутанным туманной дымкой от разбивающихся о прибрежные скалы волн.

Воспользовавшись подзорной трубой, можно заметить руины маяка. Чтобы проверить его, группе придется вернуться к кораблю.

Остров Маяка

Ландшафт: Скалистый островок с клочком джунглей внутри и руинами маяка на утесе.

Теги: Одинокий, просоленный, шум моря.

Следы: медведя?..

Достопримечательность: Бердыш.

Когда группа будет подходить к маяку, персонажи могут заметить движение в кустах. Кто-то крупный движется параллельно группе, выделяясь белой шкурой. Через некоторое время преследователь выйдет к группе, и перед персонажами предстанет крайне необычное зрелище – опутанный лианами кислевитский боевой белый медведь (Броня (2), Быстрый, Дрессированный (боевой, верховой, прирученный), Здоровяк, Крупный, Опытный боец). Он голоден, но, будучи прирученным, не нападает сразу. Если накормить медведя или усиленно игнорировать его, он осторожно покинет персонажей. В случае угрозы Бердыш немедленно атакует.

Достопримечательность: Маяк

В руинах маяка группе будет несложно обнаружить скелет человека, распятого на косом кресте. Разбив хрупкую стену за ним, персонажи найдут клад – два крупных сундука.

Содержимое сундуков остается на усмотрение мастера, но оно должно быть избыточным – клады не оставляют просто так. Две-три сотни

золотых монет, предметы искусства и, зачарованные артефакты – все это может и должно находиться в кладе. Игроки должны остаться под впечатлением.

Итог

Когда группа поднимается на корабль, их встречают с поздравлениями – приключение близится к концу! После погрузки **проверка Интуиции (+20)** позволит заметить алчный блеск в глазах команды. Капитан пригласит группу на “праздничный ужин”, где поделится опасениями: команда положила глаз на очевидные сокровища, и он не уверен, сможет ли удержать моряков в узде. Капитан мягко предложит группе поделиться частью найденного, чтобы не возникло проблем. Если пассажиры против, он не намерен их заставлять – вместо этого прикроет глаза, когда наиболее жадные матросы попытаются ограбить персонажей.

Если персонажи решат подкараулить матросов-грабителей, то обнаружат, что таковых здесь весь корабль, а капитан решил избавиться от пассажиров и забрать сокровища себе. Бой с целой командой на их территории непременно пойдет очень плохо – персонажам повезет, если капитан проявит милосердие и оставит их дрейфовать на шлюпке.

Если персонажи согласны поделиться, и предложит значительную часть найденного (требуется 25-30%), капитан поблагодарит персонажей за щедрость и обратный путь пройдет без проблем.

