

# Век Открытий

Ознакомительное приключение по базовым правилам Savage Worlds для конкурса RPG-Кашевар 2019

Тема: Возрождение

Ключевые слова: Море, Война, Ученый, Утро

## **Темные века окончены!**

***Возрождение гуманизма и человеческого достоинства шагает по планете неумолимой поступью. Церковные догматы отошли в тень, миром правит свет человеческого ума и дух первооткрывательства.***

***Множественные истории о богатых берегах Нового света, а также слухи о древних, покрытых золотом храмах ведут вас на поиски приключений в неизученные новые земли.***

***Диего де Сильва, подающий надежды изобретатель на службе Испанской короны, собирает очередную экспедицию в Новый Свет и сулит огромные богатства тем смельчакам, что рискнут отправиться на эту опасную миссию.***

## **Правила и основы игрового мира:**

Действие игры происходит на альтернативной Земле во временном периоде Эпохи Возрождения и Великих географических открытий 16-17 веков. Это время великих ученых, конкистадоров, колониальных войн и авантюризма. В этом мире существует магия, но ее проявления крайне редки и чаще всего скрыты от глаз простых людей.

Вместо традиционных для фэнтези магов и жрецов, игроки могут стать учеными и алхимиками, чьи изобретения граничат с волшебством. В качестве источника силы для изобретений в мире используются философские камни, найденные в Америке - крайне редкие и таинственные субстанции, несущие в себе заряд мистической энергии. Философский Камень - это общее название для самых разнообразных носителей волшебства.

## **Особые правила для создания персонажей**

Игроки создают персонажей, по стандартным правилам SW, учитывая следующие изменения:

- Для создания персонажей доступны только **люди**.
- Навыки **Пилотирование** и **Вождение** не используются.
- Персонажи игроков не могут использовать **магию или чудеса** и все что с ними связано, но для них доступны черты **Мистический дар (Алхимия)** и **Мистический дар (Безумная Наука)**.
- Доступно все средневековое снаряжение, а также ранние пороховые орудия Мушкетон, Аркебуза и Пистоль.

Также, по желанию Мастера, возможно использование дополнительных правил **Мульти Лингвистическое общество** и **Предел возможностей**.

Для этого приключения важны навыки **судовождения и выживания**, порекомендуйте хотя бы одному игроку взять их. Это очень редко применяемые навыки, и мы считаем честным предупредить об этом заранее.

Совет для всех боевых столкновений: если враги умирают слишком быстро, пусть к ним подойдет подкрепление. Это правило работает и в обратную сторону: Если герои слишком ослабли и едва стоят на ногах, уменьшите количество противников в предстоящем бою (тем более, что вы всегда сможете ввести подкрепление).

# 1. Пролог

**Информация для мастера:** Диего де Сильва, молодой, но уже прославивший свое имя ученый, разыскивает искателей приключений и авантюристов, которые будут готовы отправиться по морю на опасное задание и привезти ему древний артефакт Ацтеков - Череп Шолотля. Этот артефакт может оказаться Философским Камнем невиданной мощи. Де Сильва потратил уже слишком много времени и сил на поиски этого артефакта. Он горит от нетерпения и опасается, что каждый день промедления увеличивает риски, что его враги узнают о его исследованиях и попытаются сами забрать Череп. Поэтому согласен почти на любые риски и уступки.

**Начало игры:** Персонажи игроков прибывают в роскошный особняк Диего по его объявлению о найме. Слуга открывает им дверь и предлагает пройти в зал для гостей, где игроки могут потратить немного времени и представить своих персонажей друг другу.

***Все в доме гения говорит о его экстравагантной натуре и любви к экспериментам. Стены украшены произведениями искусства, а на полках лежат причудливые механизмы и устройства.***

Спустя время де Сильва спускается из своей мастерской и приветствует героев. Он расскажет, что ищет затерянный в джунглях Нового света храм, и совсем недавно другая экспедиция его отыскала. Но письма членов экспедиции, крайне путанные и сумбурные. Из них почти ничего не удастся понять кроме того, что почти все из них погибли от чего-то ужасного. Де Сильва просит персонажей игроков повторно найти храм и принести ему артефакт. Он передаст героям список имен членов экспедиции. Выжившие остались в испанской фактории Сент Луис из которой и отправлялись на поиски храма.

## **Имена из списка:**

*Итальянец по имени **Бруно** - силач, но дебошир и пьяница*

*Испанец по имени **Стефано** - преданный солдат Испанской Королевы*

*Португалец по имени **Тим де Вос** - скрытный и трусливый болтун*

Персонажам игроков потребуется добраться до фактории, чтобы получить от них информацию. Он просит героев не задерживаться в городе и отправиться как можно скорее на нанятом им корабле.

***В порту вы быстро находите корабль с именем "Утренняя Звезда", это небольшая, но быстрая каравелла с 3 пушками по каждому борту. Старый, но сохранивший осанку капитан, с командой матросов заканчивает погрузку припасов в трюмы. Он приветствует вас и просит пройти на борт.***

У капитана не хватает матросов после последнего плавания и просит вас взять на себя часть забот по кораблю.

## 2.Через океан

**Информация для мастера:** Испания находится в состоянии войны с Англией. Со стороны Англии так же имеется интерес к артефакту, что разыскивает Диего. **Кристофер Шоу**, изобретатель, подданный Англии и заклятый враг де Сильвы, давно следит за изысканиями соперника. Его агенты уже перехватили информацию о том, что Череп Шолотля обнаружен. Кристофер хочет лично заполучить артефакт. К моменту отбытия игроков из порта, он уже прибыл в испанскую факторию на личном корабле и аннексировал поселение. Зная, что де Сильва не станет терять времени, он нанял пиратов из местных вод для захвата и допроса персонажей игроков. Так же он снабдил их одной из личных разработок - Молниевой пушкой и приставил одного из своих офицеров.

Путь через океан длится долго, и чтобы он не прошел незаметно, Мастер может разыграть с игроками **Интерлюдии**.

Уже в конце пути, на горизонте появляется корабль без опознавательных флагов, который следует прямо на каравеллу героев.

У игроков есть пара минут на обсуждение плана действий, но по окончании обсуждения их корабль поразит внезапный разряд молнии, выпущенной вражеским кораблем. Персонажи игроков должны пройти проверку ловкости или силы, чтобы остаться на ногах. Провал даст персонажу эффект **синяков и ссадин**, из-за осложнения персонаж может даже выпасть за борт. В этом случае игроки могут потратить ход морского боя на помощь упавшему (в первых ход боя персонажи игроков не двигаются и не стреляют, в противники получают бесплатный выстрел без проверок)

От выстрела молнией капитан корабля и часть матросов теряют сознание. На время сражения игрокам придется взять командование на себя!

Так как морские сражения почти никак не прописаны в официальной книге правил мы предлагаем вам провести морской бой по правилам, основанным на механике Погони:

### **Возможности игроков:**

Персонажи могут попробовать *сразиться в морском бою* или *плыть на бордаж*. Попытка побега так же приведет к морскому сражению, ведь противники не дадут игрокам уйти так просто. Если игроки хотят плыть на бордаж, то сразу начинайте драку, каперы не будут уклоняться от боя. Если игроки хотят взять каперов на таран перед бордажем, то назначьте встречную проверку Судовождения, проигравшая сторона будет ходить после команды противника.

### **Морской бой**

Сражение делится на раунды, в начале каждого из них игроки вольны перераспределить свои обязанности:

Один игрок обязательно должен занять место Капитана, он будет проходить проверку **судовождения для маневрирования**.

Каждый из остальных игроков может выбрать **стрелять из пушек** или **помогать команде**.

- **Помочь команде** дает +1 к проверкам маневрирования за каждый успех и подъем помогающего (не более +2 от одного персонажа).
- **Стрельба из пушек** требует проверки **Стрельбы** и наносит 1 очко повреждения вражескому кораблю за каждый успех и подъем (но не более 2 очков за выстрел).

После распределения игроков по ролям наступает этап **маневрирования**.

Капитаны кораблей проходят проверку навыка **Судовождения**, за каждый успех и подъем вытягивается по одной карте из Колоды Действий. После этого выбирается самая старшая карта и сравнивается с картой оппонента. Сторона обладающая старшей картой получает возможность **стрелять из пушек**.

Следующий этап хода — это **стрельба**:

Игроки, вставшие за пушки, а также **корабль противника** проходят проверку **Стрельбы** и подсчитывают нанесенные очки урона.

После этого начинается новый раунд, игроки распределяют роли и цикл повторяется.

Так продолжается в течение 5 раундов, после которых наименее поврежденный корабль достигает своей цели. Цель героев - сбежать или потопить врага, цель каперов - взять на бордаж.

При ничье берется дополнительный раунд.

На время сражения считайте, что **корабль противника** — это Дикая карта с параметрами судовождение d8 и стрельба d8.

Если совсем никто из персонажей игроков не имеет навыка судовождения, то роль капитана может занять один из матросов с навыком d8. **Внимание!** Он не является Дикой картой и бросать дикий кубик на проверку судовождения не будет.

- Пираты 2\*(персонажи игроков)  
Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6. Навыки: внимание d6, драка d6, лазание d6, стрельба d8, провокация d4, метание d4, судовождение d8.  
Шаг: 6; защита: 5; стойкость: 5.  
Снаряжение: Мечи и сабли ( сила+d6).
- Техномант(ДК)  
Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6. Навыки: внимание d8, драка d8, лазание d6, стрельба d8, провокация d6, метание d6 Мистический дар(Безумная наука) d8.  
Шаг: 6; защита: 6; стойкость: 5.  
Снаряжение: Окованная мантия( броня +1)  
Сковывающий Мушкет Шоу(Путы) 6 ПС.  
Ослепительный Посох Шоу (Смятение) 6 ПС, урон Сила+d6.

Если персонажи ранены, считайте что у них есть еще 24 часа до прибытия, чтобы восстановиться.

### 3. Прибытие в факторию Сент Луис

**Цели игроков в этой главе:**

- Проникнуть в факторию
- Найти членов прошлой экспедиции, получить информацию о Храме и пути к нему.
- Раздобыть провизию для похода в джунгли, с корабля персонажи могут взять паёк только на сутки.

**Ближе к вечеру на горизонте показывается пункт вашего назначения - Фактория Сент Луис. В подзорную трубу хорошо видны кабак на пригорке, здание стражи и бедные домики поселенцев. Вскоре вы замечаете британский флаг, развевающийся над укреплениями. Фактория захвачена англичанами.**

Фактория огорожена частоколом, который нелегко перемахнуть. Охрана дежурит группами по два, пара колоколов тревоги стоят у стен. У поселения есть два охраняемых выхода и зловонный канализационный сток, ведущий к каждому из ключевых строений (**Кабак в центральном районе, Здание стражи, бедный район**).

Из прошлой экспедиции в фактории осталось всего трое человек. Каждый из них сломлен и не желает вспоминать произошедшее, но все они пережили это по-разному.

Португалец по имени **Тим де Вос**, очевидно, тронулся умом, по возвращению он стал целыми днями ходить по улицам **бедного района** и бормотать пророчества о неминуемом конце света. Местных можно убедить рассказать, что они видели тут грязного безумца, который пришел из джунглей. Найти его поможет сложная проверка (5) уличного чутья. Он расскажет только о местоположении храма, из-за безумия отказавшись говорить, что они там встретили.

Итальянец по имени **Бруно**, остался в городе и тратит последние деньги **в местном кабаке**, каждый день напиваясь до беспамятства. Узнать о нем можно опрашивая местных в городе, но расспросы людей могут вызвать подозрение англичан, что следят за происходящим в центральном районе. Изначально он отказывается признаваться, но сложная проверка убеждения или обычная проверка запугивания сможет развязать ему язык. Если игроки убедят его в том, что намереваются именно уничтожить зло в Храме, и уничтожить Череп, то может сработать и простая проверка убеждения.

Испанец по имени **Стефано** заключен **под стражей**. Он подвергался пыткам, но не выдал информации врагам. Добраться к нему можно используя скрытность или подкуп охранников. После обнаружения, Стефано подозрительно относится к персонажам. Если убедить его в том, что игроки посланы Де Сильвой и служат испанским интересам, он расскажет путь к храму и обмолвится о нечистой силе, охраняющей святыню.

**Кристофер Шоу** также находится в городе и разыскивает путь в храм.

**Он узнает о том, что персонажи были в городе:**

- Если забьет тревога
- Герои сражались с стражей
- Герои привлекают к себе внимание активными действиями, во время поисков информации (при провалах бросков в городе, если их наберется достаточно много).

Противники для этой и следующей главы:

- Английский гвардеец (по количеству игроков)  
Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6. Навыки: внимание d6, драка d8, лазание d6, стрельба d8, провокация d6, метание d6.  
Шаг: 6; защита: 6; стойкость: 5.  
Снаряжение: Алебарда сила+d8 дальность 2, двуручное.  
Мушкет (2d8)  
Броня: Кирасы( броня +2 только тело)

- Кристофер Шоу ( ДК)  
Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6. Навыки: внимание d8, драка d6, стрельба d8, провокация d6, Мистический дар(Безумная наука) 1д6, выслеживание d6  
Шаг: 6; защита: 5; стойкость: 5.  
Снаряжение: Шага неконтролируемой силы Шоу, сила+d4 защита +1, (сокрушение) 10 ПС  
Мушкетон энергетической сети Шоу(Путы) 10ПС, аспект Электричество: Спазм  
Броня: Плащ из промасленной кожи , броня +1, броня против огня или кислоты +2  
Черты: Командный голос: +1 к попытке выйти из шока для войск в пределах 5 клеток.  
(Уверенность предводителя, подстегивает подчиненных)  
Изъян: Самоуверенность (крупный): уверен, что может всё

## 4.Джунгли

Персонажам игроков нужно добраться до храма через опасные и таинственные джунгли.

Путешествие займет 2 дня и 2 ночи.

Если за героями объявлена погоня, то герои могут попробовать заметить следы (Встречная проверка выживания, выслеживания, либо скрытности против внимания d8 у Шоу).

Если персонажи игроков не смогут замести следы, то на следующий день их догонит отряд с Шоу во главе. Так же герои могут и просто дать бой противникам, или устроить засаду.

Джунгли очень опасное место, если персонажи будут недостаточно осторожными при выборе места на ночлег (совместная проверка на Выживание/внимание со сложностью 5), то станут жертвами ночных охотников.

- Леопард  
Характеристики: ловкость d10, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6. Навыки: внимание d10, драка d8, лазание d10, незаметность d10  
Шаг: 8; защита: 6; стойкость: 5.  
Оружие:Когти 1д8, укус 1д6  
Тактика: Леопард нападает из скрытности. Если ночной дежурный не прошел встречную, против скрытности леопарда, проверку внимания (или его вовсе нет), То Леопард ходит первым, а персонажи игроков начинают бой в состоянии шока. При получении ранения он попытается убежать.
- Змеи 2\*(Персонажи игроков)  
Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d6, выносливость d4; Навыки: внимание d6; драка d4  
защита: 4, стойкость 4;  
Оружие: Укус( сила+d4)  
Свойство: Маленький, атака по змеям идет со штрафом -2,  
Яд: Парализующий

**Комментарий к правилам:** Чтобы путешествие удобно легло в сюжет приключения. Было решено, изменить основные правила путешествий и описать поход соответствующими проверками.

## 5. Храм Шолотля

**Громадный Зиккурат наполовину утоплен в зеленом болоте, его золотая верхушка ярко отсвечивает вам в глаза. Ступени и выступы оплетены лианами. Во влажном воздухе витает запах разложения и смерти.**

Шолотль - это ацтекский бог смерти, разложения, тьмы и загробного мира, брат-близнец Бога Солнца.

Вокруг древнего пирамидального храма, лежат искореженные тела участников прошлой экспедиции.

При приближении ко входу в храм, древняя каменная дверь с грохотом открывается, и из темноты храма показывается силуэт.

**Древний иссушенный мертвец в ритуальных одеяниях ацтеков выходит из храма ковыляющей походкой. Он увешан причудливыми ритуальными украшениями, на голове высокая каменная маска с изображением черепа на месте лица. В одной руке он держит украшенный золотом и перьями посох, в другой полностью черный клинок из обсидиана.**

Жрец произносит несколько слов на неизвестном языке и трупы вокруг Храма начинают вставать. Персонажи игроков никогда не сталкивались ни с чем подобным, поэтому испытывают **Ужас** при виде нежити.

- Жрец Шолотля (ДК)  
Характеристики: ловкость d4, смекалка d10, характер d8, сила d4, выносливость d6. Навыки: внимание d8, драка d6, стрельба d8, провокация d6, метание d6, Мистический дар(Чудеса) 1d10  
Шаг: 6; защита: 5; стойкость: 5.  
Снаряжение: Посох( сила+d6),  
Жертвенный Клинок Шолотля (сила+1d6) Зачарование: +1 ББ  
Особенности: Бесстрашный, Нежить, Ужас  
Силы: (всякие заклинания с тематикой некромантии и смерти)
- Зомби 2\*(персонажи игроков)  
Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d6, выносливость d6. Навыки: внимание d4, драка d6, запугивание d6, стрельба d6.  
Шаг: 4; защита: 5; стойкость: 7.  
Особенности: Бесстрашный, Нежить.  
Когти: сила  
Слабость (голова): выстрелы в голову зомби осуществляются с преимуществом+2 к урону

После победы герои наконец смогут войти в пирамиду. Помещение забито ритуальными предметами, драгоценностями и золотом. Герои могут набрать килограмм ценностей за бросок силы (без взрывов), каждый килограмм в среднем будет стоить 100\$. При желании они могут сделать повторный бросок и сложить результаты. В этом случае персонаж получит статус перегрузки и 1 пункт усталости.

В самом дальнем углу пирамиды на пьедестале стоит черный череп из обсидиана. От него буквально изливается сила, он освещает тусклым мерцанием стены вокруг себя.

- Пьедестал содержит ловушку. С задней стороны пьедестала имеется скрытый блок, который нужно достать для доступа к механизму ловушки внутри. Чтобы ее обезвредить игроки должны пройти сложную проверку вниманием и обычную проверку взлома.

Когда кто-то пытается подобрать Череп, пьедестал, на котором он стоит, издает скрежет.

Персонажи слышат, как что-то движется за стенами и дверь в гробницу начинает с треском опускаться. Персонажи должны бросить Вызов судьбе (сложность -2, 3 успеха, 5 ходов) и пройти 3 последовательных проверки ловкости, чтобы успеть выбежать из Храма, либо быть погребенными внутри. Впрочем, за ними можно вернуться с необходимым для спасения оборудованием).

На этом данное приключение подходит к концу. Сколько бы авантюристов не выжило в этом водовороте опасностей, теперь им предстоит самим определить, как они поступят с черепом и что их ожидает дальше.