

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY I

КОРОЛЬ И ШУТ ПРИКЛЮЧЕНИЯ



• Бунт на корабле •



ТИТРЫ

Автор: Группа "Король и Шут"

Соавтор: Pedomarine

Художник-оформитель и верстальщик: Pedomarine

Художники-иллюстраторы: Роман Бочаров (R.Dioneth) (обложка), Иван Ургант (ivatsu) (портреты)



СОДЕРЖАНИЕ

Бунт на корабле	2
Предыстория	2
Настоящий момент	2
Действующие лица	3
Локации	3
Введение в приключение	4
Проведение приключения	5
Последствия	5
Награды	5

◆ КИШ ПРИКЛЮЧЕНИЕ: БУНТ НА КОРАБЛЕ ◆

Персонажи во время странствий по одной из великих рек Империи окажутся участниками кораблекрушения, и не абы-какого – их протаранит морское судно! Неожиданно для себя они окажутся втянуты в побоище, а в конце и вовсе им придется столкнуться с могучим демоном!

Тип: Камерное боевое приключение
Важность: Средняя
Локации: Обломки корабля
Противник: Матросы и демон Тзинча
Продолжительность: Менее часа
Сложность: Высокая
Наличие боевых сцен: Обилие
Награды: Имущество команды и капитана «Победоносного»

ПРЕДЫСТОРИЯ

Судно «Победоносный (Siegreich)» многие годы занималось охотой на пиратов в водах вокруг Империи, получая хорошую плату от нанимателей. Экипаж корабля состоял из множества людей различных наций и вероисповеданий, и их объединяли только две вещи: их чрезвычайно высокая подготовка, а также уважение и беспрекословное подчинение капитану Карлу Марксу, держащему экипаж в ежовых рукавицах и ведущему корабль от победы к победе.

И всё было бы отлично, если бы однажды капитан не заперся в своей каюте, сообщив, что того требуют обстоятельства, и принялся передавать свои команды из-за закрытой двери. И если первое время всё было хорошо, с каждым новым днем приказы становились всё нелепее, заведя морское судно в речные воды, и только чудо позволило ему доплыть до места пребывания персонажей. Матросы, жизнь которых из-за этих приказов стала и вовсе невыносимой, подняли бунт и ворвались в каюту капитана, впрочем, их ждало жуткое зрелище: мертвое тело капитана сидело в своем резном кресле, а напротив него, между столом и дверью были наклеены некие руны, а вокруг стояли ритуальные свечи и обереги. Глаза капитана были выклеваны, а на его плече сидел капитанский попугай, который, судя по всему, и отдавал приказы голосом Маркса. Растерянность матросов сменилось гневом, после чего началась кровопролитная борьба за власть, и именно этот момент застанут персонажи: матросы,

увлеченные сражением между собой покинули свои посты, позабыв о течении реки, которая и выбросила корабль на плывущее по реке судно с персонажами, прибив обе посудины к берегу.

Что же случилось с капитаном? А всё дело в том, что когда тот еще был юнгой на торговой барже, во снах его посещал демон Тзинча, обещающий власть и богатство, в обмен на души капитана и его матросов через тридцать лет. И в один из дней Карл дал на то свое мысленное согласие, а на следующий день к нему прилетел крупный красный попугай, который начал давать советы, ведущие Карла к обещанному богатству. К тому моменту, когда время расчета было уже не за горами, капитан запер дверь в каюту, свернул шею попугаю и попытался провести ритуал, чтобы изгнать демона до того, как тот сможет что-то предпринять. Увы, Карл был излишне самонадеян (его жизненные успехи застилали глаза, несмотря на то, что они были всецело заслугой демона), а его попытки изучения необходимых ритуалов были столь очевидны для слуги Хаоса, так что тот подсовывал Карлу книги, которые описывали совершенно иные ритуалы. В итоге, Карл провел свой ритуал, свято веря, что он избавился от демона. Каково же было его удивление, когда его попугай с щелчком вернул голову в исходное положение и инфернально захохотал. Спустя миг Карла охватили силы Хаоса, выпив его душу и наложив печать на весь корабль – жизни матросов оказались помечены в качестве жертвы Тзинчу, и со смертью последнего, в тело капитана вселится демон, который будет пировать на месте трагедии.

НАСТОЯЩИЙ МОМЕНТ

Неуправляемое судно уже обречено на крушение, но этого не замечают матросы, ведущие битву за власть группами и поодиночке – ритуал посадил в них ростки кровавого безумия, которые проросли в момент открытия каюты капитана. Немногие выжившие после крушения будут продолжать бой до самой смерти, убивая как друг друга, так и выживших пассажиров плывшего по реке судна.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА



КАРЛ МАРКС

Грузный бородач с лохматой седой шевелюрой. При жизни он являлся если не дураком, то уж точно не гением, однако продолжительное влияние демона на его разум, а также следование советам попугая привело к тому, что Карла все считали лихим морским волком, гением как тактики и стратегии морских батальи, так и морской торговли.



Ком-Уун-Изз'М

Демон, заключивший сделку с Карлом Марксом, сражение с которым и предстоит персонажам в конце приключения. Силу демона вам стоит соизмерять соразмерно силам группы, особенно с учетом того факта, что она может быть потрепана в предыдущих стычках.

М	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
5	55	50	60	80	60	50	40	90	130	40	70

Черты: аура ужаса (1), броня (1); демон (8+), источник скверны (мощный), ночное зрение, магический дар (Школа Тзинча), нестабильность, оружие +10, полет (20), размер (большой), укусы +7



МАТРОСЫ

Разношерстная команда морских волков, которых обуяло магическое безумие.

М	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
4	40	35	40	30	40	30	30	30	35	30	13

Черты: оружие +7, стрельба +8 (30)

Имущество: кожаная жилетка, ручное оружие (сабля), пистолет с 1к5 выстрелами

ЛОКАЦИИ

Место действия представляет из себя некое подобие «сплава» двух кораблей: морского трехпалубного парусного судна «Победоносный» и той посудины, на которой плыли персонажи. Учитывайте, что если крушение потерпит одна из известных имперских барж, восстановить её будет довольно сложно, так что больше для приключения подойдет посудина малого или среднего размера, используемая персонажами для быстрого перемещения из города в город. В этом случае приключение позволит провести это путешествие не совсем так безмятежно, как планировали игроки. Также стоит отметить, что во время столкновения двух суден, а также их контакта с берегом, в трюмах «Победоносного» произошел взрыв бочек с порохом, и начался пожар – это стимул игрокам не останавливаться на месте. В дополнение: персонажи окажутся «внутри» «Победоносного» - их судно пробило корму корабля, а столкновение с берегом «вбило» судно в нижнюю

палубу. Единственный способ покинуть обломки судна – пройти три палубы – с нижней, до верхней, минуя каюту капитана. Все прочие выходы будут заблокированы завалами товаров, прибрежными скалами и обрушенными переборками.

Весь маршрут, который предстоит персонажам, будет выглядеть следующим образом:

- нижняя палуба: тут начинают действовать игроки – они будут разбросаны на останках их судна, прочно заклинившего в трюме «Победоносного». Здесь хранятся многочисленные и разнообразные грузы и товары, щедрый мастер волен выделить игрокам любое имущество, которое окажется буквально рассыпано под ногами их персонажей. Не забывайте, что во время крушения те вряд ли успели схватить свое оружие или имущество, так что, если они владели тем, что стоило



бы отнять – это идеальное время погрузить всё под завалы или в пламя. Также в трюме могут находиться камеры для пленников, которые окажутся на свободе, и смогут броситься на персонажей в кровавой ярости. Как насчет сцены со сражающимися пылающими людьми?

- вторая палуба: здесь располагались каюты помощников капитана и старших матросов, а также общие каюты для матросов. Тут не составит труда найти выживших матросов, ведущих бой всех со всеми, а также многочисленное оружие, пушки и монеты с провизией – всё это раньше принадлежало экипажу. Не лишним будет добавить «пугалки»: вдруг один из вроде как «мертвых» матросов схватит проходящего мимо персонажа за ногу, попытавшись проткнуть того кинжалом!

- верхняя палуба: персонажи поднимутся по единственной доступной лестнице наверх, в узкий коридор, выводящий персонажей к двери в огромную капитанскую каюту – все прочие проходы завалило упавшими мачтами. Тут и произойдет последняя боевая сцена. Вторая дверь каюты выпустит персонажей на поверхность, откуда те смогут покинуть кораблекрушение, спрыгнув по обломкам на берег.

ВВЕДЕНИЕ В ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Персонажи должны находиться на пассажирском (но это вовсе необязательно) судне, доставляющих их по его пути следования. Учтите, что если Тзинч и мог провести судно мимо речных порогов, высокие мачты судна не смогли бы пройти под всеми мостами, пересекающими имперские реки. Время приключения может быть любым, оно может происходить как днем, так и ночью. Внимание персонажей привлечет окрик члена экипажа, зовущего капитана. Взглянув в сторону, в которую указывает матрос, персонажи увидят грандиозную и вызывающую ужас картину: огромное судно, явно не для этих вод вдруг резко меняет курс и несется течением и попутным ветром прямо на посудину с персонажами. Те даже не успевают ничего предпринять, как происходит столкновение, сбивающее всех с ног, за которым следует еще одно – оба судна прибиваются к берегу, а следом раздается грохот подобный грохоту сотен пушек – в «Победоносном» произошел подрыв пороха. Персонажи выбираются из-под обломков примерно одновременно, и вы можете даже не награждать их ранами: похоже, сами боги уберегли их от неминуемой гибели! Впрочем, раны можно и отсыпать, попутно оставив в живых кого-то из членов экипажа судна, перевозящего игроков: как в полуживом состоянии, так и в состоянии, подходящем для боя – если вы хотите устроить настоящее побоище толпа на толпу. Возможно, смогут выжить и какие-

то важные для других приключений персонажи, слишком раненые, чтобы участвовать в сражении, и недостаточно здоровые, чтобы участвовать в открытых столкновениях. Хотите подружить персонажей с каким-то человеком? Пускай они вытащат его из этого пламенного ада!

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Описав обстоятельства, и не забыв указать, что сейчас останки кораблей заходятся пламенем, и игрокам стоит поспешить, вы вольны бросать на персонажей и их возможных союзников любое количество выживших матросов с разнообразным вооружением. Не забывайте описывать разрушения и валяющиеся повсюду трупы, погибшие не только из-за кораблекрушения – видны следы побоища. Соперники игроков вполне могут быть уже ранены или контужены. Возможно, сцена с ослепшим матросом, рубящим всё вокруг себя в кровавой ярости, будет довольно красочна.

Проводите персонажей по нижним палубам, подгоняя их рушащимися балками и наступающими на пятки языками пламени, не дающими тратить время на мародерство. Кстати, это довольно удобное место для вставки сцен с нехваткой кислорода: а успеют ли игроки высадить дверь до того, как вся палуба окажется затянута дымом?

Вторая палуба – место для сражений, не стесняйтесь бросать на игроков любое достаточное количество врагов, которые выгатают из игроков лишние очки судьбы. Впрочем, ничего не мешает сперва продемонстрировать им перестрелки и стычки на всей палубе между матросами, после чего бросить выживших на персонажей. Стычек может быть несколько (корабль поистине огромный), а отдельные каюты могут предоставить персонажам ценные вещи, и даже карты сокровищ или артефакты: мало ли чем могли обладать помощники капитана? Впрочем, не стесняйтесь подгонять персонажей взрывами на нижней палубе, и даже накренив судно на бок – но не слишком радикально, чтобы они смогли стоять на палубе нормально, когда окажутся у капитана.

Лестница отсюда ведет наверх в коридор, где персонажи обнаружат довольно крупную каюту капитана, откуда ведут две двери – в спальню и на открытую палубу, и – свободу. Вся каюта разгромлена и буквально завалена телами, впрочем, и здесь персонажей должен встретить бой – это последние выжившие матросы, убийство которых запустит триггер демона. Когда последний вздох покинет тело матроса, опишите персонажам крупного алого попугая, который расправит крылья, глядя на персонажей, после чего подлетит к телу капитана, по-прежнему сидящее на его стуле. Если игроки попытаются взаимодействовать с птицей, или попытаются уйти, опишите, как их останавливает некое тревожное чувство, буквально обжигающее их душу, и прежде, чем они что-то предпримут, попугай на их глазах залезет в глотку капитана, после чего тело содрогнется, из него невероятно быстро начнут прорастать перья, из спины, разрывая камзол, вылезут алые перья, а лицо капитана обретет клюв, напоминающий клюв попугая. Лишь в этот миг оцепенение спадет с персонажей, и после проверки на страх и на сопротивление очкам порчи (перед персонажами предстает могущественный демон), они смогут вступить в бой с этим жутким противником. Если персонажи дошли до демона

достаточно целыми, не стесняйтесь использовать окружение: пламя, пляшущее на стенах каюты, вдруг обратится в демонические огоньки Тзинча, бросающиеся на персонажей.

Последний бой должен быть действительно непрост, а попытка персонажей сбежать должна быть остановлена взрывом или потоком пламени – назад идти нельзя, там уже всё задымлено, а единственный выход объят демоническим пламенем, переливающимся всеми цветами радуги. Если и этого будет не ясно, демон может с хохотом заявить, что они оказались первыми, кто падет от рук могучего Ком-Уун-Изз'Ма, и им не уйти.

После битвы, одарите игроков: демоническое пламя, преграждающее выход, потухнет, а персонажи могут заметить достаточно ценные вещи, которыми ранее владел капитан – и прежде, чем они смогут схватить больше, чем вы хотите им позволить, палубу сотрясет очередной взрыв, и корабль будет разваливаться на части, а из разломов в полу и стенах начнут вырываться языки пламени. Самое время бежать, если они еще хотят спасти свои чудом уцелевшие шкуры.

Последствия

Если игроки действовали слаженно, без промедлений, и успешно одолели врагов, они могут собой гордиться – ведь, фактически, они выжили (возможно, не все), одолели могучего демона и, одновременно, завладели довольно ценными вещами (часть из которых вполне может быть проклята). Впрочем, также они заполучили в личные враги призрак Ком-Уун-Изз'Ма. И он наверняка захочет отомстить в будущем. Вскоре на место кораблекрушения стянута патрульные баржи из речного дозора, а также придут наиболее расторопные мародеры и путники, но только чтобы увидеть, что могучая конструкция уже будет догорать, уничтожая в жаре пламени огромные ценности, пламя золото и изысканные мечи, пиратские тайны и останки демонов. На остовах корабля еще виднеются плавающие металлические буквы: «... бедоносный».

Награды

В этом приключении персонажи способны раздобыть буквально любые предметы, которые они смогут унести в руках – от мешочков золота, до гримуаров и редких (и, возможно, проклятых) артефактов, которыми обладал Карл Маркс.

Опыт:

- + 50-75 опыта за участие в приключении и отыгрыш
- + 15 за каждое боевое столкновение с матросами
- + 150 если персонажи смогли одолеть демона

