

## **Автор: Игорь «Grinny» Григорьев**

### **Художник: Дмитрий Буланкин**

Работа выполнена для конкурса «РПГ-Кашевар»  
Ключевые слова: синдикат, птица, бомба, лестница  
Сроки выполнения работы: 2.11.2012.

### **Зеленое море.**

Данное приключения создано для игровой системы Дневник Авантюриста в рамках конкурса "RPG-Кашевар". Оно рассчитано на одну игровую сессию, в которой примут участие 4-6 игроков, однако Вы легко можете его адаптировать под количество игроков вашей игровой группы, изменив количество противников в боевых столкновениях. Приключение рассчитано на персонажей уровня Новичок. Большую часть игровых характеристик вы найдете в конце приключения.

**Данный материал предназначен исключительно для ведущего, а не для игроков.**

Автор задумал данное приключение для использования в рамках собственного сеттинга, короткая информация о котором будет приведена ниже. Но и это не послужит помехой, если Вы будете использовать приключение в любом другом фэнтези сеттинге, в котором существуют дирижабли и огнестрельное оружие. Вы можете заменить расы или добавить нужные Вам. Не стесняйтесь - ведь играть предстоит именно Вам!

**Завязка приключения:** Венсгардский Воздушный Синдикат (далее ВВС; компания являющаяся монополистом в области воздушных перевозок, чья штаб-квартира располагается в городе Венсгард) получила информацию о том, что в южных лесах находится несколько неразработанных месторождений газа, который используется в качестве топлива для дирижаблей. Это стратегически важный для компании ресурс, который является крайне редким. Заручившись поддержкой Гильдии Путешественников, ВВС организывает экспедицию.

Для обитателей Дэйна исследование южных лесов можно сравнить с открытием Америки. Это новые территории, экономический интерес корпораций. Но в настоящий момент исследования только начинаются. Персонажи игроков могут быть достаточно разнообразными: это могут быть нанятые ВВС ученые, профессиональные солдаты, обеспечивающие охрану, или опытные разведчики. Персонажи владеющие магией так же являются подходящим выбором. Гильдия Путешественников так же может направить своих представителей, среди которых не мало авантюристов.

## Особенности игрового мира

События происходящие на просторах мира Дэйна, если проводить аналогии с реальной историей, приходится на эпоху позднего средневековья и возрождения. Наступает эпоха перемен, открытий, эпоха битв и других событий не малой важности, рождение новых легенд и новых героев...

Мир Дейна состоит из двух материков: центрального и северного. Многие территории практически не изучены из-за природных препятствий, которые до недавнего времени не удавалось преодолеть. Изобретение дирижаблей дает возможность пролететь там, где раньше не удавалось пройти, да еще гораздо быстрее и прихватив какой-нибудь ценный груз.

На землях Дейна существует одна языковая система, имеющая некоторые различия и особенности в наречиях народов. В рамках коротких приключений не следует уделять особенное внимание различию языков между известными народами и расами.

Частыми расами мира являются эльфы, дворфы и люди различных народов. Кроме того народ гоблинов активно взаимодействует с другими расами и не является чем то удивительным.

### **Расы:**

Эльфы – обитатели лесов и прочих труднодоступных мест. Единение с природой и некоторое «отшельничество» типично для них. Не так давно произошел раскол среди общества эльфов, и теперь в городах все чаще можно встретить молодых представителей этой расы. Они стали изгнанниками своего рода, и для того чтобы выживать берутся почти за любую работу.

Игромеханические особенности эльфов Вы можете увидеть в книге правил Дневник Авантюриста на странице 22.

Дворфы – обитатели горных районов, строящие свои жилища используя особенности природного ландшафта (но не обитатели подземелий), славятся своими способностями в строительстве, кузнечном деле и изобретательстве. Именно по чертежам дворфов был собран первый дирижабль. Встретить дворфов можно практически в любом уголке мира. Самые сложные задачи привлекают их – группы строителей и инженеров принимают самые непростые вызовы.

Игромеханические особенности дворфов совпадают с гномами, описанными на странице 20 Дневника Авантюриста.

Люди – самая распространенная раса Дэйна. Множество различных народов представлено в этом мире. Вы можете выбрать абсолютно любой вид занятий.

Игромеханические особенности людей Вы можете найти на странице 21 Дневника Авантюриста.

Гоблины – активные и изобретательные, гоблины Дэйна являются не совсем обычной, но полноправной частью общества. Это невысокие (4-5 футов

роста) и проворные дальние родственники орков. Представители этой расы не являются злыми существами – это изобретатели, вечно соревнующиеся в своих талантах с дворфами. Однако, их проекты гораздо более рискованные и авантюрные. И не смотря на частые неудачи в экспериментах гоблинов, продукция созданная ими высоко ценится обществом (примером может послужить огнестрельное оружие).

Мы не рекомендуем создавать гоблинов в качестве персонажей игроков. Однако, при желании Вы можете составить игромеханическое описание расы гоблинов самостоятельно, используя правила на странице 23 Дневника Авантюриста.

**Место действия:** бескрайние леса. В мире Дэйн эта территория располагается на юге материка и является практически не изученной.

**Время действия:** теплое время года. Достаточно знать то, что температура позволяет ходить в легкой одежде и даже без нее.

### Вступление

*«Прошло уже несколько дней с того момента, как вы в последний раз видели поселение людей. С высоты полета вы наблюдаете за пейзажами не обжитых земель. Такое количество солнечного света никогда еще не окружало вас. На горизонте появляется темное пятно. Вы приближаетесь – и оно светлеет, приобретая зеленый, изумрудный цвет листьев леса, проплывающего под дирижаблем. «Скоро мы прибываем на «Последний рубеж!»» - кричит капитан Кендли. Судно закладывает вираж и начинает снижаться. Среди крон местных деревьев виднеются помосты, на которых стоит несколько человек подающих флажками сигналы.»*

Первая остановка наших героев – «Последний рубеж». Это форт, который был основан несколько лет назад. Он выполняет роль дозорного пункта, новости из которого передают на север, а так же является дозправочной станцией для дирижаблей, которые отправляются в неизведанные земли.

### Экипаж дирижабля:

- 1) **Капитан Кендли** – высокий хорошо сложенный человек лет 40. Его волосы уже поседели, но борода все еще сохраняет черный цвет. В разговоре капитан лаконичен и несколько груб. Он является ответственным за успех экспедиции, поэтому будет постоянно переспрашивать у игроков: понимают ли они полученные инструкции, все ли в порядке с экипировкой. Это не говорит о Кендли как о неуверенном человеке – просто он не слишком доверяет своему экипажу. Кроме капитана никто не имеет точной информации о месте, в которое дирижабль держит путь. Карта, которая содержит эту информацию можно найти в капитанской рубке. Капитан не позволит ее изучить если присутствует там. Если же игрокам удастся ее изучить

в отсутствии капитана, то им придется совершить проверку навыка Знание (География) со штрафом -2. Штраф накладывается за то, что карта составлена непосредственно самим капитаном.

- 2) Незаменимым помощником капитана является **Скреп** – гоблин-механик, который занимается мелким ремонтом и обслуживанием дирижабля. Это верный друг капитана, который его никогда не предаст. Однако, он иначе относится к персонажам игроков – общителен, дружелюбен. Он знает множество героических историй про своего капитана, которые будет рассказывать, но из-за своей суетливости Скреп или комкает повествование, или забывает о рассказе на половине. В любом случае игрокам вряд ли что-то удастся разузнать.

Капитан Кендли и Скреп – это единственные члены экипажа помимо игроков. Они работают слаженно, хорошо управляют судном, не нуждаясь в помощи.

## Эпизод I

От деревянных настилов на кронах деревьев, к которым пришвартовался дирижабль, вниз вдоль стволов деревьев уходят лестницы. Спускаясь по ним, сквозь листву можно разглядеть поселение. Это около двух десятков деревянных построек и лачуг, окруженных частоколом. Это и есть «Последний рубеж».

Обеспокоенный тем, что члены команды могут быть не достаточно экипированы, капитан Кендли посылает игроков купить провизии на неделю, а так же необходимые им вещи. Сам капитан вместе со Скрепом остаются на дирижабле, чтобы его дозаправить. У игроков есть два часа до того как дирижабль будет готов к вылету.

«Последний рубеж» - это небольшое поселение, где кроме солдат, торговцев и авантюристов никого нет. Из зданий, которые могут заинтересовать персонажей, отметим следующие:

- 1) Казармы. Здесь отдыхают солдаты, которые не заняты в настоящий момент. Здесь можно разузнать местные слухи (см. таблицу Слухов), выторговать за полцены оружие или доспехи.
- 2) Таверна. Традиционное место встреч авантюристов. Здесь можно купить провизию и узнать местные слухи (см. таблицу Слухов).
- 3) Оружейная лавка. Представлен достаточно широкий ассортимент оружия и доспехов. Цены здесь в полтора раза выше, чем обычно, зато торговец готов купить вашу экипировку за полцены.
- 4) За пределами частокола. Здесь персонажи могут попробовать собрать ингредиенты для зелий, заклинаний или охотиться, но это не безопасно. Используйте таблицу Случайных Столкновений.

## Таблица Слухов

Для использования таблицы слухов необходимо совершить проверку навыка Уличное чутье. Из результата Вашего броска вычитаете 3. Полученное значение будет номером в таблице.

Номер	Слух
1	В окрестностях снова появились орки
2	В лесах завелись чудовища из-за упавшей в прошлом году звезды
3	В казармах можно купить оружие и доспехи по дешевке
4	Источники газа чаще всего находятся на холмах
5 и выше	Воздушные пираты объявили охоту за дирижаблем с каким-то ценным грузом

## Таблица Случайных Столкновений

За каждые полчаса ведущий должен совершать проверку случайного столкновения с шансом 15% (бросок кубика d100). Если произошло столкновение еще раз киньте d100 для определения противников.

Результат броска	Противник
01-15	Змея (удав)
16-40	Змея (ядовитая)
41-60	Волки (1-4 особи)
61-70	Медведь большой
71-90	Группа орков (3-6 особей)
91-100	Огр

Персонажи могут свободно исследовать поселение, но для того чтобы купить провизию для экипажа, они будут вынуждены посетить таверну. Таверна – это небольшое двухэтажное здание, на верхнем этаже которой находятся жилые комнаты, а внизу питейное заведение. Прибытие персонажей не остается незамеченным и несколько из посетителей заинтересованно расспрашивают их о цели путешествия и прочем.

Если персонажи отвечают на вопросы, то инициативу в разговоре берет человек, которого зовут Улар. От других его отличает прическа – лысая голова с небольшим пучком на макушке. В целом он похож на южанина. Он внимательно слушает персонажей, рассказывает о местных жителях и готов угостить собеседников кружкой пива. Если персонажи спрашивают о роде его занятия или о причинах интереса к ним, то Улар представляется продавцом редкостей. Он предлагает купить диковинки у персонажей, когда они вернуться, или продать им что-то, однако в настоящий момент ничего не может показать.

На самом деле, Улар один из местных разбойников, который собирает информацию на будущее. В этом приключении персонажам предстоит встретиться с ним еще раз.

## Эпизод II

Когда персонажи возвращаются на дирижабль, они застают нескольких рабочих, заносящих тяжелую коробку. На расспросы о коробке, капитан Кендли отвечает, что это прибор для сбора проб газа. Этим прибором предстоит воспользоваться персонажам во время высадки. Скреп объясняет устройство прибора, и какие манипуляции предстоит совершить, чтобы его активировать.

Предстоящий полет займет еще около суток.

*«Изумрудно-зеленое море листьев под вами будто не знает конца. В какую сторону ни посмотри - везде до горизонта одно и то же. Лишь к вечеру удастся увидеть кое-что новое. Кроны деревьев как будто скосили и чем дальше- тем они короче и темнее. Дирижабль движется, приближаясь к месту, где деревья снесены до основания. «А вот мы и на месте! Готовьтесь к высадке! Учения закончились!»- раздается над ухом голос капитана Кендли.»*

Дирижабль снижается. Капитан Кендли раздает указания экипажу. Персонажам предстоит спуститься вниз по веревочным лестницам и исследовать окрестности этого «выжженного пятна». Целью поисков являются струи зеленоватого дыма - так выглядит газ, который необходимо собрать с помощью находящегося в коробке оборудования.

Исследование местности проводится с помощью соответствующих навыков: выслеживание, внимание (модификатор -2) или выживание (модификатор -2). Одна проверка занимает полчаса. Если персонажи послушают слух о том, что газ чаще бывает на холмах – удвойте время поисков.

В течении поисков существует вероятность случайных столкновений (см. Таблицу Случайных Столкновений). Источник зеленоватого дыма удастся найти, спустившись в небольшой овраг. Дым идет из странной трещины в земле. Аппарату потребуется час на сбор достаточного количества дыма. В процессе ожидания броски случайного столкновения не производятся.

### Боевое столкновение I.

*«Время от времени, вы содрогаетесь от странного звука – как будто бы из-под земли доносится приглушенный, истошный крик. С каждой минутой ваши нервы готовы сдать. Что же за чертовщина происходит в этом лесу?»*

Персонажам можно позволить действовать. Те персонажи, которые совершат успешную проверку внимания - услышат звук похожий на хлопанье крыльев и будут готовы к атаке с воздуха. Если кто-то из персонажей отделится от группы – он станет первой жертвой нападения.

Персонажи попали в засаду. К моменту, когда газ собран, на них нападают две гарпии. Каждая из них имеет возможность один раз за столкновение использовать свой крик, который действует с эффектом заклинания «Кукла» (см. стр. 113 Дневника Авантюриста). Этой способностью они пытаются взять под контроль выглядящего наиболее сильным персонажа с целью атаки слабейших. Гарпии атакуют ту же цель, что и подконтрольный им персонаж.

Не стоит забывать, что для того чтобы убежать необходимо взять с собой ящик с оборудованием. Персонаж, который его несет не может совершать никаких действий кроме движения.

## **Боевое столкновение II**

Покончив с гарпиями персонажи скорее всего решат как можно скорее выбираться из леса. Для того, чтобы определить верное направление необходимо совершить проверку соответствующего навыка, остальные персонажи могут оказать помощь.

Когда персонажи выбирают место, где их высадили они видят следующую картину:

*«В потемневшем небе видно силуэты множества летающих существ – их не меньше двух десятков. Отвратительные крики каждые несколько секунд пронзают ваши уши. Одиноко пронзает небо луч фонаря с вашего дирижабля. Он двигается, то влево, то вправо. Кажется, они вас ищут».*

Капитан Кендсли и Скреп подняли дирижабль на высоту не доступную для гарпий. Они пытаются обнаружить персонажей и спасти их. Их план таков: обнаружив экипаж, начать снижаться, сбросить веревочные лестницы, чтобы они могли подняться, и улететь.

Мы предлагаем использовать правило Вызов судьбе (стр.86 Дневник Авантюриста). Особенность Вызова судьбе в данном случае в том, что всем игрокам необходимо его пройти. Поэтому мы рекомендуем дать на все 8-10 раундов, для того, чтобы персонажи могли помогать друг другу добраться до дирижабля. Так же вы можете провести Вызов судьбе коллективно, когда каждый персонаж должен совершить 2 успешные проверки, а общая серия высчитывается для всех.

Так же не стоит забывать про ящик с оборудованием, который все еще приходится нести. Ящик необходимо донести до дирижабля, а затем прикрепить к сброшенной веревке. Затем его можно не учитывать, т.к. его смогут поднять.

Мы предлагаем не выбирать один ключевой навык для Вызова судьбе. Пусть персонажи используют разные способы! Кто-то может захотеть прокрасться поближе (*маскировка*), а потом совершить резкий рывок (*ловкость*). Другой же может решить привлечь внимание на себя (*провокация*), прикрывать товарищей до последнего (*стрельба*), дирижабль не подлетит совсем близко и он не сможет залезть под прикрытием с воздуха.

В любом случае, задача ведущего здесь показать игрокам опасность ситуации, а так же показать динамику действия не используя правил боя. В

качестве определенной помощи ведущий может задействовать капитана Кендли и Скрепа, а так же оружие на борту.

### Эпизод III

После того, как экипаж дирижабля оказывается на борту, капитан Кендли поднимает дирижабль на максимальную высоту, а Скреп совершает несколько выстрелов из палубного мушкета в сторону летающих чудовищ.

*«Я немало повидал, но с такой чертовщиной сталкиваюсь впервые! Вы молодцы, ребята. Отлично справились» - кричит из рубки капитан Кендли.*

Действительно, после этих событий капитан начинает относиться к персонажам с большим уважением. Становится разговорчивей и, даже, иногда шутит. Дорога обратно не должна предвещать неприятностей.

Прилетев на «Последний рубеж» персонажи вновь предоставлены сами себе. Капитан сообщает, что останется на дирижабле для дозаправки, а у персонажей снова есть пара часов. Однако, капитан предупреждает, чтобы они не задерживались. У игроков те же самые возможности, что и в первый раз.

### Боевое столкновение III

Возвращаясь на мостки на вершине деревьев, они застают следующую картину: шесть вооруженных людей обступили дирижабль и угрожают капитану, рядом находится еще одно воздушное судно, на котором скрываются еще несколько человек (еще 4 и главарь разбойников Улар; характеристики такие же как Плут на стр.19 Дневника Авантюриста). Эти люди требуют отдать им коробку с собранными образцами газа.

У персонажей есть несколько вариантов действия, и если они не сразу бросаются в бой, капитан Кендли спрашивает их мнение:

*-Эй, ребята, ну что отдать им или нет эту чертову коробку? Все равно она пустая и от нее нет никакого толка?*

Если начинается бой – капитан скорее всего будет застрелен в первом раунде ближайшими разбойниками. Если персонажи соглашаются отдать коробку, то Скреп ее выносит и разбойники улетают на своем дирижабле.

#### Последствия:

Если бой произошел и персонажи победили:

- 1) Если капитан Кендли жив – то миссия будет успешно завершена, так как они могут сразу улететь;
- 2) Если капитан Кендли мертв – поиски нового капитана займут не меньше недели; за это время Воздушные пираты снова постараются заполучить

Если бой не произошел:

- 1) Если коробка отдана – игроки могут незамедлительно отправиться в погоню (см. правила на стр.94 Дневника Авантюриста; типы воздушных судов считать равными, длительность 10 раундов) и взять вражеское судно на абордаж
- 2) Если коробка отдана не отправляться в погоню, предполагая, что это задача не из легких – миссия провалена.



## Игромеханические характеристики

### Снаряжение:

Мы рекомендуем использовать снаряжение и цены указанные в книге Freerport Companion. Там же вы сможете найти множество оружия и услуг. Ниже мы приводим лишь огнестрельное оружие и бортовое орудие.

### Огнестрельное оружие

Пистолет	5/10/20	2к6+1	500зм	6фунтов	2раунда перезарядки
Ружье	10/20/40	2к8	500зм	8фунтов	2 раунда перезарядки
Мушкет на борту	конус(картечь)	2к8	1500зм	12фунтов	2 раунда перезарядки

Попадание мушкетом на борту определяется броском стрельбы против ловкости цели.

### Персонажи и монстры:

Здесь мы приводим лишь описание НПС и монстров, которые не указаны в базовой книге правил Дневник Авантюриста.

### Гарпии

**Attributes:** Agility d8, Smarts d8, Spirit d8, Strength d6, Vigor d10

**Skills:** Fighting d6, Guts d8, Intimidation d6, Notice d6

**Pace:** 6 ; **Parry:** 5; **Toughness:** 7

**Edges:** Improved Frenzy

**Gear:**

**Short sword:** Str+2

**Special Abilities:**

**Claws:** Str+1.

**Flight:** Harpies can fly at Pace 15 with a 5 Acceleration.

**Song:** Harpies can charm targets in a group up to the size of a Large Burst Template up to 100 yards (50.) away with their song. Everyone in the Template must make a Spirit roll at .2 to resist the song; those who fail fall victim to the Puppet power. They'll be compelled to go to the harpy, who will consume them at it.s leisure if they.re not stopped. If anyone tries to prevent the victims from marching to their death, they.ll attack (though they.ll get another Spirit roll, again at .2, to break the spell).

### **Капитан Кендли**

Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6

Навыки: драка d4, внимательность d8, пилотирование d10, ремонт d6, стрельба d6, знание (география) d8

Харизма \_ Шаг:6      Защита:4      Стойкость:5

Изъяны: перестраховщик, кодекс чести, верный друг

Черты: Ас, Бдительность

### **Гоблин Скреп**

Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d4, Выносливость d4

Навыки: ремонт d6, пилотирование d6, стрельба d6, драка d4,

Харизма \_ Шаг: 5      Защита:4      Стойкость: 4

Изъяны: Юность, болезненность, в розыске.

Черты: амбидекстер, ас

### **Черты:**

Ниже мы приводим пару черт, которые смогут разнообразить боевые способности ваших персонажей

### **Быстрый стрелок**

Требования: стрельба d10, ловкость d8

Некоторые стрелки настолько натренированы, что могут стрелять гораздо чаще других. Этого эффекта они достигают благодаря быстрой перезарядке. Черта Быстрый стрелок позволяет перезарядить ваше огнестрельное оружие за 1 раунд. Во время этого раунда вы ничего не можете делать кроме движения (но не бега).

### **Ответный удар**

Требования: первый удар, драка d8

Ответный удар – это комбинация блокирования вражеского удара и быстрой ответной атаки. Один раз в раунд вы можете провести свободную атаку против одного противника в зоне досягаемости, который не смог попасть по вам. Эта атака проводится с модификатором -2.