SAVAGE WORLDS

ДНЕВНИК АВАНТЮРИСТА



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ПОБЕГ С КРОВАВОГО ОСТРОВА

НАД КНИГОЙ РАБОТАЛИ

16+

Автор и разработчик: Мэттью Каттер
Редакторы: Шейн Лейси Хенсли и Джессика Роджерс
Арт-директоры: Алида Саксон и Аарон Эйсивидо
Внутреннее оформление: Карл Кислер
Дизайн макета и верстка: Джессика Роджерс
Художник обложки: Эмильен Франсуа
Иллюстраторы: Эмильен Франсуа, Риккардо Ралло и Тайлер Кларк

ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Перевод с английского: Марина Бенская
Редактура: Ирен Адлер
Корректура: Александра Асланова
Вёрстка и адаптация макета: Анастасия «Смородина» Мельникова
Менеджер проекта: Анастасия «Смородина» Мельникова, Дмитрий Arbaks Федорищев
Арт-директор: Ransvind
Главный редактор: Ирина Башкатова
Тот самый директор: Глеб Мордовцев

«Рыжий Библиотекарь» благодарит за поддержку Дмитрия «Арбакса» Федорищева, LaroS, Анатолия Сорокина и Артёма Юнышева.

Название Savage Worlds, логотип Pinnacle и прочие логотипы в этой книге, иллюстрации, уникальные персонажи, существа и места — объекты авторского права, принадлежащие © Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group, 2019.
Перевод © издательства «Рыжий Библиотекарь», 2026.

WWW.PEGINC.COM

СТРАНИЦА РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ПОБЕГ С КРОВАВОГО ОСТРОВА

СТАНЦИЯ ВОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Остров Карфадж расположен в пяти милях от северного берега Калифорнии. Найти его можно лишь на нескольких суперсекретных картах. Но те, кому довелось попасть в его дремучие леса и содрогнуться от чистого ужаса, называют его по-другому — остров Карнаж!*

ВВЕДЕНИЕ

«Побег с кровавого острова» — приключение в жанре ужасов для четырёх-шести героев ранга новичок. Это дань уважения эксплуатационному и грайндхаусному кино середины и конца 70-х. Игроки могут создать себе персонажей по стандартным правилам *«Дневника авантюриста»* с практически любой предысторией. Эта история может случиться в промежутке между 1950-ми и современностью — выбор за ведущим.

На момент начала истории герои уже отправились в морской круиз, так что вся команда в сборе. С собой у них может быть любое уместное для сеттинга снаряжение, главное — согласовать его с ведущим. На старте у героев нет оружия, но по мере развития сюжета появятся шансы его раздобыть. А ещё им пригодится персонаж с навыком пилотирования, хотя создавать его необязательно.

Не стоит создавать персонажей с чертой мистический дар или иными подобными умениями. Но если у кого-то будут познания в области паранормального — отлично! В фильмах ужасов такие герои первыми начинают подозревать неладное. Правда, им не верят, пока не становится слишком поздно. А вот герои, которые направо и налево швыряют огненные стрелы, будут в этой конкретной истории неуместны. Не факт, что все переживут резню!

КРОВАВАЯ РАСПРАВА НА ОСТРОВЕ КАРФАДЖ

Десять лет назад американская армия построила два суперсекретных исследовательских центра на острове Карфадж неподалёку от северного побережья Калифорнии — станции «Фобос» и «Деймос». А затем этот остров исчез с карт. Почему? Потому что учёные под руководством доктора Винсона Мейлбранша трудятся над улучшением биологического оружия под названием гидровирус!

В один роковой осенний день — тот самый, когда начинается это приключение, — на острове Карфадж случается

* Carnage в переводе с английского — «бойня». А ещё Карнаж — суперзлодей-симбиот из комиксов Marvel. Как Веном.

ПРАВИЛА ИГРОВОГО МИРА

В этом приключении используется правило **Решимость** (смотри оригинальную игру «*Дневник авантюриста*») и два правила из дополнения *Savage Worlds Horror Companion*:

- **Вёдра крови.** Когда персонаж (статист или дикая карта) умирает особенно ужасной смертью, его кровь заливает всё вокруг. Поместите конусный или средний шаблон, вершиной или центром которого будет жертва. На персонажей в зоне поражения брызжет кровь, и им придётся пройти проверку храбрости со штрафом −2 (или −4, если умерший был близким другом или союзником). В течение часа все, кто бежит или дерётся в этой области, должны пройти проверку ловкости или упасть навзничь, получив уровень усталости от синяков и шишек.
- **Пороки.** В хоррорах неприятные персонажи: высокомерные школьные королевы, хулиганы, распущенные подростки, продажные копы и т. д. — первыми попадают под удар. Персонажи, которые ведут себя эгоистично и мерзко (прямо как в кино), сразу же получают за это козырь и метку расплаты.

  Козырь позволяет игроку добавить +d6 к любому результату, даже после броска. Этот кубик взрывается и даже может суммироваться со значением решимости, если у игрока она есть.

  Персонаж с меткой расплаты не может проходить проверку прочности, когда в *следующий раз* получает урон, каким бы ни был его источник. Также он получает минимум одно ранение независимо от результата на кубиках, после чего метка исчезает.

  Персонаж не может получить новый козырь, пока не использует старый и не сработает эффект расплаты.

череда катастроф. Сначала его накрывает невиданной силы шторм. В самый разгар бури в небе вспыхивает метеор и на полной скорости врезается в землю.

Исследуя метеор, доктор Мейлбранш и его подручные обнаруживают, что вместе с ним на Землю попала инопланетная форма жизни. Она захватывает тело доктора и подчиняет его разум.

Повинуясь воле пришельца, Мейлбранш травит весь персонал станции гидровирусом, а затем распахивает настежь ворота «Фобоса». Спустя несколько часов на остров Карфадж опускается безлунная ночь. Дождь стихает. А заражённые, обезумевшие и переполненные яростью, скрываются во тьме...

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ. ЧЕТЫРЁХЧАСОВОЙ ТУР

Это остров Карфадж. Вступления не будет. Перед началом жуткого путешествия прочитайте игрокам следующее:

Вы отправились в круиз на яхте «Перигор» и наслаждаетесь путешествием. Внезапно чёрные тучи заслоняют солнечный свет. Волны вздымаются, палуба кренится под ногами. Капитан Карпентер кричит: «Держитесь!» Молния пронзает облака, и несколько секунд спустя гремит гром. Начинается ливень.

Вы изо всех сил цепляетесь за поручни, пока яхту кидает из стороны в сторону. Волны заливают палубу. И вдруг вы замечаете луч ослепительно-белого света, пронзающий тучи, слишком ровный, чтобы быть молнией. На секунду он освещает остров впереди. Время будто останавливается. Корабль с силой швыряет о берег — и вас сбивает с ног. Перед глазами всё чернеет.

Тусклый свет и холодный дождь приводят вас в чувство. «Перигор» садится на мель и заполняется водой. Обшивка рвётся с громким металлическим скрежетом. Нужно действовать быстро!

СТАНДАРТ ПОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ