

«КРУШИТЕЛИ»
ПОДЗЕМЕЛИЙ

ПРОКЛЯТИЕ КХАДУРА

ПРИКЛЮЧЕНИЕ

5E

ПРОКЛЯТИЕ КХАДУРА

ЗАМЕТКА МАСТЕРА - ИСТОРИЯ

Около 500 лет назад Кхадур был богатым торговым городом на границе королевства людей и dwarфов. Однако время dwarфов подходило к концу. С севера наступал холод. В ходе долгих войн с Вадокан Вотар dwarфы отступали все дальше на юг, пока, в конечном итоге, их земли не окутал мороз.

Отряд приключенцев выполняет задание ярла городка Иглис. У северных границ разбойники начали нападать на путников и деревни. На месте становится ясно, что это не разбойники, а нежить, пробужденная dwarфом-воином Гримбольцем. Он искал артефакт в Кхадуре - древнем городе. Чтобы выполнить задание и восстановить покой, приключенцам предстоит отправиться в заброшенный dwarфийский город и одолеть пробудившегося наместника Гримдала.

МЕСТО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение происходит в землях клана Серебряного Медведя, который является частью Витеронской империи в статусе мелкого вассального королевства. Эти земли представляют собой суровую тундру, перемежающуюся таежными лесами. С севера и востока их окаймляют высокие, неприступные горы. На западе раскинулся огромный лес Верси - густой, дикий и малоизученный. С севера земли клана ограничены рекой Виррис - могучей водной артерией, которая не замерзает даже в самые лютые зимы, оставаясь труднопреодолимой естественной преградой. Она служит надежным защитным рубежом, затрудняя передвижение как для случайных путешественников, так и для потенциальных врагов.

По всей территории клана разбросаны небольшие деревни, почти неотличимые друг от друга. Единственным поселением, которое можно назвать городом, является Иглис.

Иглис - небольшой северный город, является центром местной жизни, торговым и военным узлом. Основными промыслами в этом районе являются охота, рыболовство и добыча полезных ископаемых. В окрестностях находятся древние, заброшенные шахты dwarфов, где еще можно найти ценные вещи. Одни ищут там артефакты, другие просто добывают руду и металлы.

Среди населения региона встречается много dwarфов переселенцев из разрушенного Вадокан Вотар dwarфийского королевства. Границы самого королевства личей находятся значительно западнее и севернее этих земель, его влияние не ощущается сильно.

Старый тракт, когда-то ведущий прямо в земли dwarфов, по-прежнему используется, но теперь как восточный маршрут в обход гор. По нему можно быстрее добраться до многих городов, чем по южному тракту. Однако путешествие по восточному пути гораздо опаснее так как на нем нет крупных поселений и городов.

Иглисом правит ярл Халдор из клана Серебряного Медведя. Под его началом находится дружина - небольшая, но дисциплинированная армия, выполняющая все силовые функции в регионе, от поддержания порядка в городе до защиты от внешних угроз.



ПОДГОТОВКА И ЗАЦЕПКИ

Халдор не горит желанием отправлять свою дружину на поиски каких-то бандитов в малолюдные земли посреди зимы. Однако торговля через Старый тракт для него достаточно важна, чтобы нанять кого-то для этой работы.

Отряд собрал Эйб - старый искатель приключений, случайно оказавшийся в городе. Он нашел добровольцев в таверне. Дело казалось простым: отправиться на место, найти бандитов, наказать. За выполнение задания предлагалась награда в 150 тайвионов, а за поимку хотя бы одного разбойника живым - еще 50 сверху. Однако старый прохвост сказал, что награда только 100 тайвионов, в надежде оставить остальное себе.

КОРРЕКТИРОВКА НАГРАДЫ

Награда зависит от количества игроков. Считайте, что для каждого игрока награда, обещанная Эйбом, составляет 25 тайвионов. Сам Эйб хочет оставить себе на 50 тайвионов больше, чем получают остальные участники.

ЗАМЕТКА МАСТЕРА - МОНЕТЫ

Ниже таблица соответствия монет Витеронской империи с классическими монетами из 5E.

Крушители Подземелий	Книга игрока
Медяк	Медная (мм)
Дублон	Серебряная (см)
Тайвион	Золотая (зм)

В Витеронской империи затруднен обратный «обмен» монет. Вам с удовольствием поменяют 1 тайвион на 10 дублонов, однако обмен 10 дублонов на 1 тайвион затруднителен. Поменять же медяки на дублоны или тайвионы вообще практически не возможно.

Приключение начинается с того, что отряд, собранный Эйбом, уже около десяти дней движется на север по тракту. В обычное время этот путь занимает не более пяти дней, но сейчас зима, и погодные условия оставляют желать лучшего. Припасов взяли на двадцать дней, но половина уже израсходована. Если погода снова ухудшится, провианта может не хватить на обратную дорогу.

Отряд разбил лагерь у тракта. Наступает утро. По словам Эйба, они наконец достигли области, откуда поступали жалобы.

В окрестностях есть две деревни, где игроки могут поискать информацию. Также они могут исследовать тракт в поисках следов и зацепок.

Здесь и начинается их приключение.

ЗАМЕТКА МАСТЕРА - МЕСТНОСТЬ И ПОГОДА

Этот снежный регион сочетает в себе суровые высокогорья, обширные таежные леса и холодные просторы тундры. В хвойных лесах обитают волки, лоси и медведи. Там, где леса редеют, они переходят в продуваемую всеми ветрами тундру, покрытую мхами, лишайниками и редкими карликовыми деревьями. Зима здесь господствует большую часть года, делая жизнь в этих краях настоящим испытанием.

Температура днем обычно считается холодной (примерно -10 °C), а ночью может опускаться до морозов (около -20 °C).

В этом регионе крайне мало источников еды и воды, поэтому, если персонажи решат заняться их поиском, сложность проверки будет весьма высокой (Мудрость (Выживание), СЛ 20).

НАПОМИНАНИЕ МАСТЕРУ

Будьте главным. Если возникают сомнения относительно того, как применить правило, придумайте решение сами. Чем завязнуть в копании в правилах, лучше продвигаться дальше по сюжету.

Вы обладаете последним словом.

Это не соревнование. Мастер - не противник игроков. Его задача - управлять монстрами и NPC, следить за правилами и поддерживать развитие сюжета.

Будьте последовательны. Если вы решили, что правило работает определенным образом в одном случае, придерживайтесь этого же решения в аналогичных ситуациях.

Будьте справедливы. Используйте свои возможности Мастера во благо игры. Относитесь к правилам и игрокам честно и непредвзято.

Это общая история. Пусть игроки вносят вклад в развитие сюжета через действия своих персонажей. Давайте игрокам участвовать в повествовании.

СЕВЕРНЫЕ ЗЕМЛИ

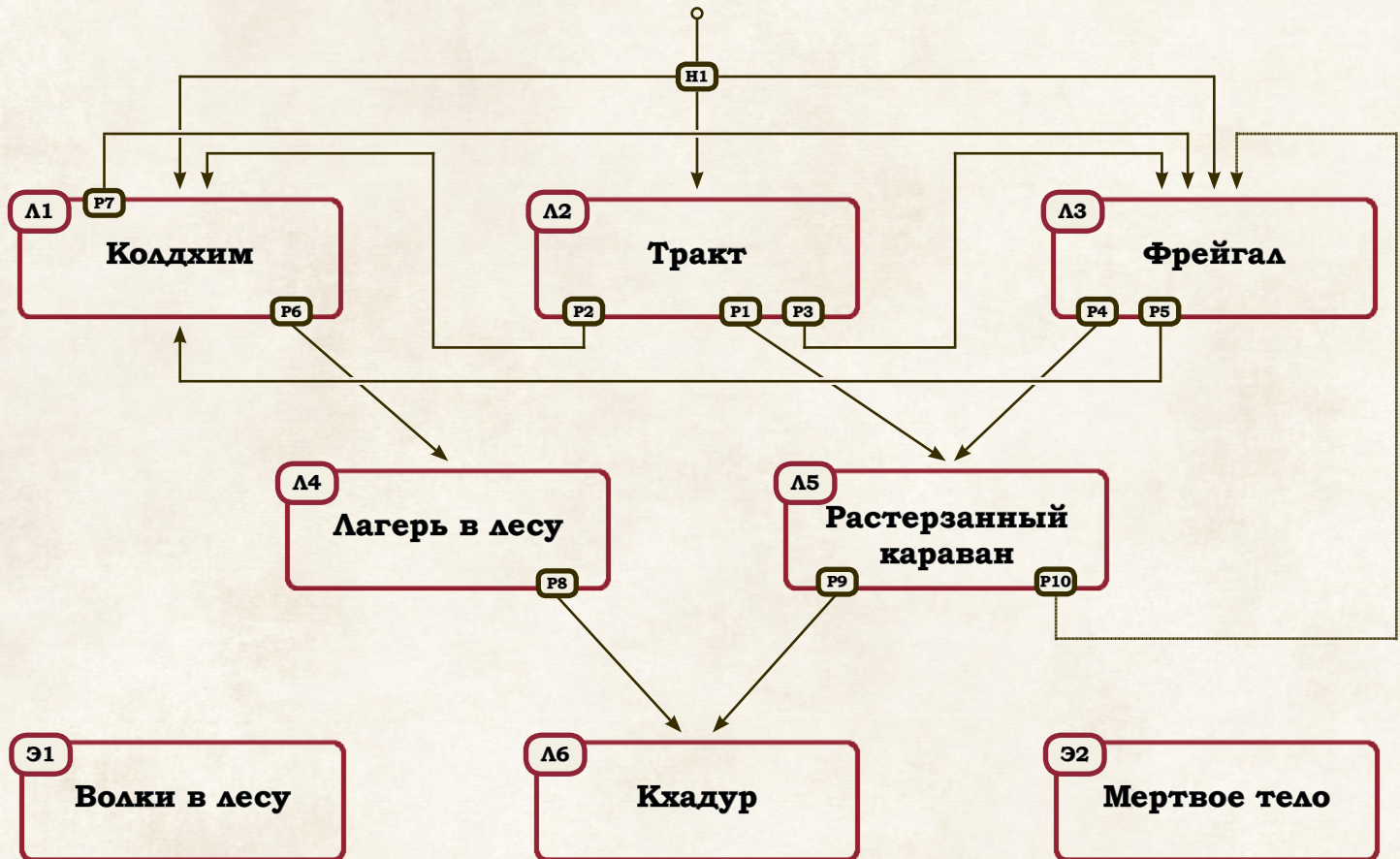
Мороз до костей. Если существо не защищено от холода, то оно должно преуспеть в спасброске (Выносливость, СЛ 15) или получить 1d4 урона. Проверка проводится каждые 10 минут. От этого урона нельзя вылечиться пока существо не попадет в тепло и не отогреется.

Пронизывающие ветра. Если существо проводит восемь часов без постоянного источника тепла, оно должно преуспеть в спасброске (Выносливость, СЛ 15) или потерять одну кость хитов. Если у существа больше нет костей хитов, оно вместо этого получает один уровень истощения.

Отдых на морозе. Если существо пытается совершить короткий отдых без источника тепла, оно должно преуспеть в спасброске (Выносливость, СЛ 15), чтобы получить от него пользу, так как пронизывающий холод истощает его силы.

Если существо пытается совершить долгий отдых без постоянного источника тепла или укрытия, оно также должно преуспеть в спасброске (Выносливость, СЛ 15), чтобы получить от него пользу.

Акт 1: Поиск следов



H1: Стоянка игроков на тракте.

H1 → L1: С места стоянки игроки решили отправиться в деревню Колдхим.

H1 → L2: С места стоянки игроки решили исследовать тракт.

H1 → L3: С места стоянки игроки решили отправиться в деревню Фрейгал.

P1 → L5: Исследуя тракт, игроки обнаружили место нападения на один из караванов.

P2 → L1: Исследуя тракт, игроки решили отправиться в деревню Колдхим.

P3 → L3: Исследуя тракт, игроки решили отправиться в деревню Фрейгал.

P4 → L5: Игроки получили информацию о месте нападения на один из караванов.

P5 → L1: Игроки решили из Фрейгала отправиться в Колдхим.

P6 → L4: Игроки получили информацию о месте стоянки странного дварфа, посещавшего Колдхим.

P7 → L3: Игроки решили из Колдхима отправиться в Фрейгал.

P8 → L6: Игроки узнали от дварфа дорогу до Кхадура.

P9 → L6: Игроки по следам нашли дорогу до Кхадура.

P10 → L3: Игроки по следам нашли дорогу до Фрейгала. Это может быть актуально, если в L5, они попали из L2.

L1: Случайное столкновение со стаей волков посреди леса.

L2: Случайная сцена с найденным мертвым телом посреди леса.

Солнечное морозное утро. Первый за последние четыре дня день, когда нет снежной метели. Воздух бодрящий и свежий. В нем вы улавливаете запах дыма костра и чего-то вкусного.

Костер. Треск костра.

Осмотревшись, вы видите Эйба, который уже хлопочет по завтраку.

СТОЯНКА НА ТРАКТЕ

H1: Стоянка игроков на тракте.

Приключение начинается с завтрака. Все только проснулись, погода хорошая. Повезло, что работу нужно делать сегодня, а не в такой день, как вчера.

На этом этапе игроки должны решить, что делать дальше. По сути, выбор сводится к двум вариантам: идти по тракту в поисках зацепок или отправиться в ближайшую деревню за информацией. Завтрак - лучшее время для того, чтобы персонажи могли задать Эйбу все интересующие их вопросы.

Эйб, как персонаж Мастера, не должен решать за игроков, что им делать. Однако Мастер должен отыгрывать его так, чтобы он направлял сюжет к основной цели приключения - разобраться с бандитами.



Эйб - старый авантюрист. Взялся за меч еще в молодости и до сих пор зарабатывает этим на жизнь. Сколотить состояние, чтобы оставить это дело, похоже, не получилось. Хотя, возможно, он просто никогда не хотел бросать любимое занятие.

Но суть в том, что он не богат и находится на мели. В центре империи становилось все сложнее находить заказы, а расходы на жизнь только росли. Поэтому он и отправился на север, надеясь, что здесь сможет взять опытом.

Личность. Обаятельный. Обладает небольшими лидерскими качествами. Кажется добрым и местами простоватым. Однако, несмотря на внешнюю обаятельность и доброту, он жуликоват. О нем можно сказать - старый лис.

Внешность. Пожилой человек, на вид около 60 лет. Шатен. Носит густые усы.

Речь и манеры. В речи нет ничего примечательного, кроме периодического покашливания. Звучит уверенно и дружелюбно. Жесты и манеры располагают к себе.

Желания и мотивы. Хочет заработать денег, и его главный мотив - разбогатеть. Однако, если он задумается, то поймет, что его привело в эти земли не только это, а скорее стремление попасть на службу к какому-нибудь ярлу. Найти непьющую и не слишком опасную работу, где больше ценились бы его знания и опыт, чем умение лично махать мечом.

Страхи и сдерживающие факторы. Он не любит убивать и не хочет рисковать собственной жизнью. С легкостью может обмануть другого ради своей выгоды, но причинение вреда для него - крайне тяжелое решение. Он сильно беспокоится за свою жизнь и, если потребует, без колебаний бросит других, лишь бы спастись самому. Однако делает это настолько умело, что в мире не найдется ни одного живого свидетеля, способного подтвердить его трусость. Возможно, именно это и позволило ему дожить до преклонного возраста.

Эйб

Человек, Воин

Личность. Обаятельный. Простой. Жуликоватый.

Внешность. Стар.

Желания. Богатство.

Страхи. Смерть.

«Кхе... К гоблинам мы еще вернемся. Я знаю тут одну пещеру, там может быть гораздо больше сокровищ.»

Эйб

Средний гуманоид (Человек), NPC

Класс Доспеха 14 (Проклепанный кожаный доспех)

Хиты 12

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
14(+2)	12(+1)	15(+2)	9(-1)	14(+2)	11(0)

Спасброски: СИЛ +2, ТЕЛ +2

Навыки: Атлетика +4, Акробатика +3, Проницательность +4, Запугивание +2, Убеждение +2

Пассивное восприятие: 12

Бонус мастерства: +2

Языки: Общий (основы), имперский.

Сложность: -

Боевой стиль - Оборона. Пока вы носите доспехи, вы получаете бонус +1 к КД.

Второе дыхание. Вы обладаете ограниченным источником выносливости, которым можете воспользоваться, чтобы убедить себя. В свой ход вы можете бонусным действием восстановить хиты в размере 1d10 + 1.

Используя это умение, вы должны завершить короткий либо продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова.

Ох, моя спина. Выбрасывая 1 на атаку или проверку навыка атлетики/акробатики, вы получаете уровень истощения.

Сильно устал. Может получить уровень истощения после одного боя и потребовать короткий или длительный отдых, чтобы восстановиться после него.

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1d6 + 2).

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1d6 + 2).

Снаряжение

- Проклепанный кожаный доспех (КБ-12)
- Короткий меч
- Щит
- Короткий лук
- Стрелы (~20 шт)
- Сух. паек (~5 дней)
- Палатка
- Спальный мешок
- Факел
- Трутница (набор для огня)
- Котелок
- Сковорода
- Веревка (50 фт.)
- Бурдюк
- Набор для еды
- Контракт (поддельный)
- Монеты: 12 тайвионов, 355 дублонов

Этот персонаж Мастера может оставаться с игроками до самого конца приключения, поэтому Мастер должен четко представлять, как его отыгрывать.

Игроки будут часто забывать о нем. Они будут обсуждать, что делать, куда идти, на кого нападать. В такие моменты Эйб должен издавать свое характерное покашливание: «Кхе ... кхе» - и напоминать, что он в отряде главный.

Эйб выступает против любого преступления, особенно связанного с насилием. Если игроки решат совершить что-то незаконное, он может возмутиться, но, опасаясь за свою жизнь, скорее сделает вид, что ничего не заметил или не понял. Однако если игроки попытаются кого-то ранить или убить, он может напасть на них. Его можно запугать (Харизма (Запугивание), СЛ 13), тогда он уступит и согласится на насилие. В любом случае он попытается покинуть отряд, сбежав в Иглис. Уж поверьте, он сумеет убедить совет и ярла, что его спутники и есть те самые бандиты, которые нападали на путников и деревни.

Эйб хочет обмануть спутников с наградой. Поймать его можно двумя способами: изучив грамоту от ярла (Интеллект (Расследование), СЛ 18) или при проверке его намерений в рассказе о цели приключения и награде (Мудрость (Проницательность), СЛ 15). Если его поймают, он попытается все свести к шутке, проверке своих спутников:

«Кхе ... друзья, я не хотел вас обманывать. Нет, вовсе нет. Моей целью было лишь проверить вас.»

При любой серьезной опасности для своей жизни Эйб сбежит. В бою он старается не лезть на рожон, держится позади. В любой удобной ситуации предпочитает прятаться, но в последний момент может выскочить, чтобы добить врага и забрать себе лавры победителя.

Он опасается, что спутники его не уважают и в любой момент могут что-то ему сделать, поэтому всегда начеку. Если в отряде есть кто-то, кого можно идентифицировать как преступника, он будет ждать от него предательства и даже возможного убийства.

Если игроки начинают считать его лидером и доверяют ему принятие решений, он должен дистанцироваться от этой роли, выбрав нового лидера отряда и сославшись на свой возраст и усталость после долгой дороги.

Ближайшие деревни

Если игроки решили отправиться в ближайшую деревню, чтобы собрать информацию о нападениях, то при первом посещении следует случайным образом выбрать одну из них. В дальнейшем, если они захотят вернуться, то смогут выбирать конкретную деревню.

Обе деревни представляют собой небольшие охотничьи поселения. Несколько домов, население едва насчитывает 20–30 человек. В деревне нет ничего примечательного: ни магазина, ни таверны.

Н1 → Л1: С места стоянки игроки решили отправиться в деревню Колдхим.

Н1 → Л3: С места стоянки игроки решили отправиться в деревню Фрейгал.

Р2 → Л1: Исследуя тракт, игроки решили отправиться в деревню Колдхим.

Р3 → Л3: Исследуя тракт, игроки решили отправиться в деревню Фрейгал.

Р5 → Л1: Игроки решили из Фрейгала отправиться в Колдхим.

Р7 → Л3: Игроки решили из Колдхима отправиться в Фрейгал.

Р10 → Л3: Игроки по следам нашли дорогу до Фрейгала. Это может быть актуально, если в Л5, они попали из Л2.

При первом посещении к отряду сразу выйдет староста, который с удовольствием расскажет все, что знает. Его польстит, что Холдор отправил людей, чтобы разобраться с проблемой.

Колдхим. Староста рассказывает, что недалеко от деревни появилась стоянка. Один из ее обитателей приходил в деревню, пытаясь закупиться припасами. Спустя несколько недель начали ходить слухи о нападениях.

ЗАМЕТКА МАСТЕРА - СЛУХИ О НАПАДЕНИЯХ

Первые слухи о нападениях появились в округе более 30 дней назад от текущего момента. Местные жители будут путаться в точных датах начала нападений.

Он расскажет игрокам точно, как добраться до этой стоянки (~4 часа пути), однако деталей о ней у него нет. Он может вспомнить сведения о госте. Для этого одному из игроков надо успешно пройти проверку (Харизма, СЛ 12 или Мудрость, СЛ 12). Староста может дать немного разн-ые сведения. Бросьте d6 и зачитайте игрокам результат.

«Дварф, да. Широкоплечий такой. Звался ... Подожди-ка, дай вспомнить ... Гримбольц! Выправка у него была - ух, ну, ты знаешь ...

d6	
1-3	... Я сразу подумал - не к добру он, бандит-атаман.
4-5	... Купил припасов и ушел. Голос у него властный был.
6	... Как у военных. Я подумал, что по важному заданию они в наших краях.

Фрейгал. Староста рассказывает, что буквально вчера к ним пришел раненый путешественник. По его словам, на него и его спутников кто-то напал ночью на тракте. Староста с удовольствием проводит игроков к нему.

Раненый человек - молодой, крепкий мужчина, охранник каравана по имени Сибгвир.

Поговорив с ним, отряд узнает, где именно на тракте было совершено нападение. Также становится ясно, что атака произошла ночью, во время стоянки. Однако Сибгвир не видел и не понял, кто напал на них.

Если игроки начнут расспрашивать его о караване: сколько их было, что это был за караван, что они везли и куда направлялись, то он решит, что перед ним нападавшие. Вернулись, чтобы добить его. Если начать на него давить, запугивать или слишком настойчиво убеждать, он попытается напасть. В этом случае вмешаются староста и жители деревни. Они успокоят его, но потребуют от отряда немедленно покинуть деревню и откажутся помогать в дальнейшем расследовании.

Если же игроки будут расспрашивать только о деталях нападения, Сибгвир содействует им, считая посланниками ярла. Однако чтобы попытаться убедить его раскрыть то, о чем он не хочет говорить (а у него есть причина - он убежал, бросив своих товарищей), потребуется пройти проверку (Харизма (Убеждение), СЛ 14).

В случае успеха он расскажет, что нападавшие не переговаривались, действовали молча. Он уверен, что это были не звери, а люди или дварфы в броне и с оружием. Также он скажет, что точно ударил одного мечом, но не убил.

Если проверку пройти не удастся, он лишь опишет бой. Крики, стоны, хрипы. В панике, будучи раненым, он убежал. Случайно добрался до деревни, что и спасло его.

Игроки могут попросить осмотреть его раны. Они увидят обычную боевую рану, а также множественные обморожения на руках и ногах.

Если успешно пройти проверку (Мудрость (Медицина), СЛ 13), можно определить, что он точно потерял пальцы на ногах и, возможно, на руках.

Если успешно пройти проверку (Мудрость (Медицина), СЛ 17), становится ясно, что рана, вероятно, оставлена не оружием: укус тупыми зубами или рваная рана, словно кто-то сильный попытался вырвать кусок его плоти.

В деревнях больше ничего нельзя узнать.

Можно попроситься переночевать - старосты в обеих деревнях найдут для отряда место.

Если попытаться купить припасы, местные откажутся. Чтобы их убедить, потребуется пройти проверку на убеждение (Харизма (Убеждение), СЛ 13) или запугать их (Харизма (Устрашение), СЛ 10).

Жители объясняют отказ тем, что на тракте находили мертвых, а в соседних деревнях, по слухам, во время охоты пропали один-два охотника. Время беспокойное, и они опасаются, что припасов может не хватить даже для себя.

ТРАКТ

Н1 → Л2: С места стоянки игроки решили исследовать тракт.

Если игроки решили отправиться на поиски зацепок по тракту, их ждет прогулка по живописным местам. Примерно через 3-4 часа пути они заметят нечто странное на дороге.

Они однозначно поймут, что это стоянка торгового каравана. Видны три телеги, но рассмотреть какие-либо детали издали невозможно.

РАСТЕРЗАННЫЙ КАРАВАН

Р1 → Л5: Исследуя тракт, игроки обнаружили место нападения на один из караванов.

Р4 → Л5: Игроки получили информацию о месте нападения на один из караванов.

Дорога петляет по лесу, окруженная высокими соснами. Вокруг царит тишина, лишь снег похрустывает под ногами ваших спутников. На обочине дороги вы замечаете стоянку. Стоят три телеги, тенты. Никого не видно.

Отряд обнаруживает стоянку торговцев. При осмотре не удастся найти выживших. Караван состоял из трех телег, груженных коврами и шерстью. Среди убитых - шесть дварфов и четыре человека. Первые, судя по одежде, были купцами, вторые - охранниками.

Ключевые находки:

Можно определить, куда уходят следы нападавших, тщательно исследовав их (Мудрость (Выживание), СЛ 10).

Можно заметить, что ценные вещи не тронуты (Мудрость (Внимание), СЛ 12).

Можно понять, что на стоянке нет следов диких животных (Интеллект (Природа), СЛ 14).

Караван принадлежал торговой гильдии «Смиранные обжоры» (Интеллект (Расследование), СЛ 15 или Интеллект (История), СЛ 13).

Все погибли совсем недавно - менее суток назад. На телах, помимо ран от оружия, есть следы укусов (Мудрость (Медицина), СЛ 12).

Следы укусов принадлежат гуманоидным существам (Мудрость (Медицина), СЛ 20).

Можно попытаться обыскать карманы погибших в поисках чего-то ценного. Проверку пройти можно три раза.

ИНТЕЛЛЕКТ (РАССЛЕДОВАНИЕ) или Мудрость (ВНИМАНИЕ)

Бросок	Результат
СЛ 12	10 тайвионов, 5d10 дублонов
СЛ 15	15 тайвионов, 5d10 дублонов
СЛ 18	40 тайвионов и топаз

ДАЛЬНЕЙШЕЕ РАЗВИТИЕ

Если отряд обнаружил следы нападавших и решает идти по ним, то, если они пришли на эту локацию не из деревни и ранее не сталкивались с событием «Волки в лесу», то рекомендуется провести это столкновение во время путешествия к Кхадуру. Это нужно, чтобы Акт 1 не закончился слишком быстро.

Если отряд не обнаружил следы, и решает идти в ближайшую деревню, то в первую очередь это должна быть деревня Колдхим. Это нужно, по причине, что в деревне Фрейгал находится менее актуальная и нужная информация. Игроки без посещения Фрейгала уже знают путь к месту нападения на караван.

ЛАГЕРЬ В ЛЕСУ

Р6 → Л4: Игроки получили информацию о месте стоянки странного дварфа, посещавшего Колдхим.

В этот лагерь отряд может попасть, если получил информацию от старосты деревни Колдхим. Когда отряд приближается к этому месту, Мастер проводит групповую проверку (Мудрость (Внимание), СЛ 12). Если все члены отряда успешно проходят проверку, они первыми замечают дварфа и могут решить, как действовать. В противном случае их замечают первыми.

В дерево рядом с вами глухо вонзается арбалетный болт.

«Стоять! Следующий выстрел будет промеж ушей. Убирайтесь отсюда пришли!»

Раздается властный, командный голос, с дварфийским акцентом.

Несмотря на грубость в приветствии, на самом деле он не против поговорить с незваными гостями. Он без каких-либо сомнений расскажет все, что знает.

Полученная информация:

Гримбольц не бандит и не имеет никакого отношения к нападениям.

Он утверждает, что никаких бандитов нет. Вероятно, нападения совершает нежить из Кхадура.

Гримбольц расскажет, что Кхадур - это древний город дварфов, в который он нашел вход.

Он предложит персонажам объединить усилия:

«Вам нужно прекратить нападения? Отлично. А мне нужна кое-какая помощь с поиском артефакта. Мы можем помочь друг другу.»

Он расскажет, что ищет древний дварфийский артефакт в этом городе. Однако столкнулся со сложностями, которые не решить в одиночку.

Если пройти проверку (Харизма (Убеждение), СЛ 12), он расскажет, что артефакт - Доспех Феникса. Его цель и мечта с помощью этого артефакта вернуть земли дварфов.

Если попытаться понять, не лжет ли он, и успешно пройти проверку (Мудрость (Проницательность), СЛ 16), игроки поймут, что единственное, что он скрывает - это то, что он сам пробудил нежить, вскрывая вход в Кхадур.

Может случиться так, что игроки не захотят с ним разговаривать. Развяжется бой, и они его убьют. В этом случае, обыскав лагерь, они обнаружат «записки Гримбольца», в которых будет не только указание пути до города, но и вся информация, изложенная выше. Если игроки возьмут записки, то они заменят собой этого персонажа при получении подсказок в Кхадуре.

Если отряд не возьмет дварфа с собой и не заберет его записки, то их дальнейшее приключение будет сложнее.

В любом случае, изучив эту локацию, отряд узнает причину бедствий и сможет отправиться в Кхадур. Путь от лагеря Гримбольца до Кхадура займет около двух часов.

ЗАМЕТКА МАСТЕРА - ИСТОРИЯ

Доспех Феникса - это легендарный комплект брони и оружия, принадлежавший одному из последних королей дварфов, Брумдару Каменное Сердце. По преданиям, магическое пламя, питавшее это снаряжение, позволяло ему сдерживать наступление войск Вадокар Вотар, даруя невиданную стойкость и силу в бою. Возможно, сокрытая в доспехах магия особенно эффективна против нежити, но достоверных сведений об этом нет. Так же, как никто не знает, куда исчезли король и его доспехи - считается, что Брумдар пал в одном из сражений, а его оружие и броня были утрачены.

Игроки могут узнать эту информацию, если пройдут проверку (Интеллект (История), СЛ 16).

Записки Гримбольца

Если отряд не взял с собой Гримбольца, но взял «записки Гримбольца», то в Акте 2 они будут выполнять его роль. Любые упоминания вида «Гримбольц сказал...», «Гримбольц предлагает сделать...» должны трактоваться Мастером как «в записках написано...», «в записках рекомендуется...».

ДАЛЬНЕЙШЕЕ РАЗВИТИЕ

Если к этому времени игроки проходят сюжет слишком быстро (менее 1-1,5 часов), то по пути к Кхадру лучше добавить столкновение «Волки в лесу». Это станет хорошей концовкой Акта 1.

После посещения этой локации случайные столкновения больше не происходят во время перемещения между локациями.

Гримбольц может присоединиться к отряду. Мастеру должно быть понятно, как отыгрывать этого персонажа. Присоединяясь к отряду, Гримбольц не становится просто дополнительным мечом в бою. Он - личность со своей миссией, и если игроки не поддержат его цели, он может действовать самостоятельно, игнорируя их решения или даже конфликтуя с ними.

Гримбольц - дварф-воин, искусный следопыт и охотник за древними артефактами. Его жизнь посвящена поиску утраченного наследия дварфов, особенно древних артефактов, которые могли бы помочь его народу вернуть былую славу. Он мастерски владеет оружием, обладает навыками выживания и хорошо разбирается в истории и археологии.

Личность. Он упрямый, решительный и расчетливый, привык добиваться своего. Он не любит пустых разговоров и ценит действия выше слов.

Внешность. Невысокий, крепко сложенный дварф. Его лицо покрыто старыми шрамами. Имеет густую седую бороду.

Речь и манеры. Говорит коротко, четко и по делу, не любит тратить время на пустую болтовню. Его голос властный, командный, с характерным дварфийским акцентом. В спорах редко повышает голос, но в его тоне всегда ощущается твердость и уверенность. Часто сопровождает слова резкими, но не злыми жестами, словно рубит воздух аргументами.

Желания и мотивы. Считает своей обязанностью вернуть утраченные земли своего народа. Фанатично верит, что именно ему суждено начать то, что приведет дварфов к возвращению их земель и возрождению былой мощи. Убежден, что древние артефакты помогут восстановить силу его народа. Личная выгода для него всегда стоит на втором месте после судьбы дварфийского народа.

Страхи и сдерживающие факторы. Опасается, что слишком сильное увлечение прошлым может сделать его слепым к реальности.

Несмотря на решительность, не будет безрассудно рисковать жизнью, если нет явного шанса на успех.

ГРИМБОЛЬЦ

Дварф, Воин

Личность. Упрямый. Решительный. Расчетливый.

Внешность. Шрамы на лице. Борода. Крепкий.

Желания. Вернуть наследие дварфов.

Страхи. Слепота к реальности. Смерть.

«Отставить! Приказа говорить не было! Кто вы такие и зачем пришли?»

ГРИМБОЛЬЦ

Средний гуманоид (Дварф), NPC

Класс Доспеха 16 (Кольчужная рубаха)

Хиты 22

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	10 (0)	13 (+1)	10 (0)

Спасброски: СИЛ +5, ТЕЛ +4

Навыки: Атлетика +5, Акробатика +4, История +2, Выживание +2, Проницательность +3

Пассивное восприятие: 11

Бонус мастерства: +2

Языки: Общий (основы), имперский, дварфский

Сложность: -

Боевой стиль - Оборона. Пока вы носите доспехи, вы получаете бонус +1 к КД.

Второе дыхание. Вы обладаете ограниченным источником выносливости, которым можете воспользоваться, чтобы уберечь себя. В свой ход вы можете бонусным действием восстановить хиты в размере 1d10 + 1.

Используя это умение, вы должны завершить короткий либо продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова.

ДЕЙСТВИЯ

Топор. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Режущий урон 7 (1d8 + 3).

СНАРЯЖЕНИЕ

- Проклепанный кожаный доспех (КБ-12)
- Топор
- Сух. паек (~10 дней)
- Палатка
- Спальный мешок
- Трутница (набор для огня)
- Котелок
- Масло
- Бурдюк
- Набор для еды
- Монеты: 8 тайвионов, 225 дублонов

ЗАМЕТКА МАСТЕРА - ОДЕРЖИМОСТЬ

Иногда, когда Гримбольц слишком увлекается рассказами о наследии дварфов и необходимости вернуть их земли, он может начать говорить о событиях, которых не мог застать лично. Обычный слушатель, скорее всего, не заметит подвоха, но тот, кто хорошо разбирается в истории, поймет несоответствия. Гримбольц порой говорит так, будто сам участвовал в последних битвах с Вадокар Вотар, хотя в лучшем случае их мог застать его дед. Он даже утверждает, что родился в Кхадуре.

Причины этого остаются неясными. Возможно, это результат глубокого погружения в древнюю культуру дварфов, а возможно влияние Кхадуре и его проклятия, в котором он провел уже немало времени. А может, и то и другое. В любом случае, похоже, этот недуг будет необратимо прогрессировать, в конечном итоге приведя его к безумию и одержимости.

Игроки могут узнать эту информацию, если пройдут проверку (Интеллект (История), СЛ 18).

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Случайные столкновения предусмотрены для того, чтобы разнообразить игру, а также дать Мастеру, возможность контролировать игровое время приключения. Они не влияют на сюжет, а служат лишь для усложнения пути или создания зацепок для будущих приключений, если вы решите превратить игру в долгую кампанию.

При передвижении по местности за каждые 2 часа пути может произойти случайное столкновение. Каждое событие может случиться только один раз. Чтобы определить, произошло ли столкновение, киньте кубик и сверьтесь с таблицей.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

d20	Результат	Время
1-5	-	день
6-10	Волки в лесу	утро, вечер, ночь
11-14	Мертвое тело / Обмороженный труп	день
15-20	-	

Но вы можете применять их не по таблице, а на ваше усмотрение.

ВОЛКИ В ЛЕСУ

На отряд нападает небольшая группа голодных волков. Они атакуют из засады. Чтобы нейтрализовать эффект внезапности, игроки должны пройти групповую проверку (Мудрость (Внимание), СЛ 12). Если хотя бы половина отряда справится с проверкой, засада волков окажется неудачной.

Волки не сражаются до смерти. Как только они понимают, что отряд опасен, они пытаются отступить и скрыться в лесу. Критерием для этого является гибель одного из волков или получение двумя существами урона, превышающего половину их здоровья.

КОРРЕКТИРОВКА БОЯ

На отряд из 4 персонажей 1 уровня рекомендуется группа из 2-3 волков. На отряд из 6 персонажей 1 уровня рекомендуется группа из 3-6 волков.

ЗАМЕТКА МАСТЕРА - О ВОЛКАХ

Волки - хозяева леса, мало что из происходящего ускользает от них.

Если игрокам каким-то образом удастся поговорить с волками, те могут рассказать, что видели гномов-мертвецов. Они не знают, что такое нежить, и не могут объяснить это прямо. Однако они могут описать вкусовые качества таких существ, из чего игрокам должно быть понятно, что речь идет о нежити.

МЕРТВОЕ ТЕЛО

Отряд встречает в лесу тело гуманоида. Вы можете выбрать один из двух вариантов: «Мертвое тело» или «Обмороженный труп».

Первый вариант подойдет, если игроки еще не посетили локацию «Растерзанный караван» и нуждаются в зацепках для понимания происходящего. Второй вариант лишь позволит найти небольшую награду, но не даст дополнительных сведений о событиях.

МЕРТВОЕ ТЕЛО

Это человек, погибший совсем недавно. Он сжимает меч в руках, а не держит его в ножнах. На его одежде видны пятна крови.

Ключевые находки:

Изучив следы, можно понять, откуда двигался человек перед гибелью (Интеллект (Природа), СЛ 12 или Мудрость (Выживание), СЛ 12). Если пойти по этим следам, через несколько часов можно выйти к локации «Растерзанный караван».

При осмотре тела можно установить примерное время и обстоятельства гибели (Мудрость (Медицина), СЛ 12). Смерть наступила ночью от сильного переохлаждения. На теле есть небольшая рана, но она не могла стать причиной гибели.

Если проверка успешна с высоким результатом (Мудрость (Медицина), СЛ 20), игроки поймут, что это укус гуманоида.

Можно попытаться обыскать карманы погибшего в поисках чего-то ценного. Проверку пройти можно один раз.

ИНТЕЛЛЕКТ (РАССЛЕДОВАНИЕ) или Мудрость (ВНИМАНИЕ)

Бросок	Результат
СЛ 1	10 тайвионов, 5d10 дублонов
СЛ 10	15 тайвионов, 5d10 дублонов, письмо

Если игроки решат осмотреть меч, перед этим совершите проверку.

МЕЧ ПОГИБШЕГО

d6	Результат
1-4	Обычный короткий меч
5-6	На мече есть руны. Если пройти проверку (Интеллект (История), СЛ 15), то можно понять, что это дварфийские руны. Дварф будет проходить эту проверку с преимуществом. Других особенностей меча, пока узнать нельзя.

Если удалось найти письмо, вы можете выбрать его содержимое из списка или придумать свой вариант. Письмо добавляет неоднозначность происходящему и может служить зацепками для последующих приключений.

Письмо

d6	Результат
1	Письмо возлюбленной, которое воин носил у сердца.
2	Письмо от матери. Возможно, погибший был знатного рода.
3	Объявление о розыске преступника. Герб Империи. Вероятно, погибший был охотником за головами.
4	Письмо на гоблинском языке. Даже если кто-то знает гоблинский, он не может понять его полностью: текст написан с использованием аристократических символов. Однако можно разобрать место и имя, кого искать.
5	Записка с угрозами. Короткое, но зловещее послание. Кто-то предупреждал погибшего не лезть не в свое дело или намекал на скорую расправу.
6	Письмо о долге. В нем указано, что погибший задолжал большую сумму опасным людям или торговой гильдии. Возможно, он пытался скрыться или искал способ быстро заработать.

ОБМОРОЖЕННЫЙ ТРУП

Это человек, погибший давно. С трудом можно разоблажить, что это был именно человек - тело сильно обглодано волками. Если попытаться определить, как долго оно здесь находится, то при успешном прохождении проверки (Мудрость (Медицина), СЛ 12) можно предположить, что он лежит тут около 2d10+10 дней (от 12 до 30 дней).

Можно попытаться обыскать карманы погибшего в поисках чего-то ценного. Проверку пройти можно один раз.

ИНТЕЛЛЕКТ (РАССЛЕДОВАНИЕ) или Мудрость (ВНИМАНИЕ)

Бросок	Результат
СЛ 12	10 тайвионов, 5d10 дублонов
СЛ 15	15 тайвионов, 5d10 дублонов
СЛ 18	25 тайвионов, 5d10 дублонов

Письма

Вероятность того, что игроки столкнутся со столкновением «Мертвое тело», невысока. Этот контент они могут пропустить. На усмотрение Мастера находки из столкновения «Мертвое тело» можно переместить в локацию «Растерзанный караван».

Это может быть полезно для разнообразия игры, а также для создания дополнительных зацепок, если Мастер решит развивать эту историю в будущих приключениях.

ЗАМЕТКА МАСТЕРА - СНЫ

Если отряд решит провести долгий отдых, то одному из персонажей игроков может присниться сон. Если вы решите это использовать, то лучше это делать для персонажа, который обладает лучшими магическими способностями.

После отдыха, зачитайте игрокам следующее:

Странный порыв ветра всколыхнул затхлый воздух, подняв в пляс облачка пыли, словно внезапно напитанные разрядом молнии. Тихие звуки, шорохи, едва различимый шепот.

На выдолбленной в древнем камне троне неподвижно сидела огромная фигура, покрытая толстым слоем пыли и инея. Внезапно она слабо вздохнула, и этот вздох эхом разнесся по наглухо закрытому помещению.

На сморщенном, уродливом лице открылись глаза - круглые, пустые, наполненные лишь магическим светом.

Вспышка.

А затем - темнота и холод.

АКТ 2: КХАДУР

Морозный ветер, дующий с гор, слегка обжигает лицо. В снежной дымке на одной из скал начинают проступать странные очертания. Город? Да.

Прямо в скале вырезаны помосты, лестницы, ворота. Кхадур.

Вход в город словно выплыл из снежного тумана. Он по-прежнему величествен, как и сотни лет назад.

Игроки видят вход в город со скалы. До него примерно одна миля. Если отряд пропустил встречу с Гримбольцем, то у входа у них появится возможность познакомиться с ним. Дварф уже находится там, и отряд замечает его первым. В любом случае, когда отряд дойдет до входа, они обнаружат, что ворота открыты. Все вокруг говорит о том, что нужно идти внутрь.

Игроки могут обыскать местность возле входа.

Ключевые находки:

Около входа можно заметить множество следов (Мудрость (Выживание), СЛ 12) - кто-то регулярно входит и выходит отсюда.

Если исследовать следы внимательнее (Мудрость (Выживание), СЛ 18), можно понять, что здесь ходит один дварф и кто-то еще. Следы странные, но более свежие, чем те, что встречались отряду ранее. Несомненно, это нежить.

Это не главный вход в город, а малый южный вход. Возможно, последний доступный путь внутрь (Интеллект (История), СЛ 15).

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Эта часть приключения происходит в древнем, заброшенном городе дварфов. Город был запечатан от внешнего мира на протяжении многих веков. Высеченные в скале залы. Пол украшен рунами, а стены покрыты искусными барельефами.

Потолки: Высота потолков в залах - около 30 футов и больше.

Свет: Источников света нет. Полная темнота.

Запахи: Воздух застоялся за века. На нижних этажах может быть трудно дышать.

Аура: Это место угнетает и вселяет страх. Накатывает чувство обреченности и безысходности. Скорбь пропитала его стены. Здесь витает проклятие, и его присутствие ощущается во всем.

Очки присутствия

Пока отряд находится в Кхадуре, каждый час он получает одно «**очко присутствия**». Также отряд получает «очки присутствия», если это указано в книге. Мастер может начислять их на свое усмотрение, если отряд действует шумно и не проявляет осторожности.

Когда отряд набирает **15 очков**, это означает, что **Гримдал** заметил их присутствие. Он нападет на отряд, чтобы положить конец вторжению в свои владения.

Проклятый город

Аура обреченности. Если существо пытается совершить короткий отдых, оно должно преуспеть в спасброске (Мудрость, СЛ 15), чтобы получить от него пользу.

Если существо пытается совершить долгий отдых, оно также должно преуспеть в спасброске (Мудрость, СЛ 15), чтобы получить от него пользу. Во время сна снятся тревожные кошмары, после существо гарантированно попадает под действие «Проклятия Кхадура».

Проклятие Кхадура. Если существо попадает в Кхадур, оно должно преуспеть в спасброске (Мудрость, СЛ 20 или Харизма, СЛ 20) либо попасть под действие «Проклятия Кхадура».

Каждый час, проведенный в Кхадуре, необходимо повторно проходить этот спасбросок. Если существо уже находилось под действием проклятия, успешный бросок временно снимает его эффект. Если существо ранее не было под проклятием, но провалило проверку, оно попадает под его влияние.

Каждая пройденная проверка (независимо от успеха или провала) снижает сложность следующего спасброска на 2, но не ниже СЛ 10. (Например, если проверка проходила 3 раза, сложность следующего броска составит СЛ 14).

Нежить и конструкты не подвержены его влиянию. Гримбольц также невосприимчив, так как уже провел здесь слишком много времени.

Эффект проклятия:

- Совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки, если видит стены.
- Не может добровольно приближаться к стенам и узким проходам ближе 5 футов, если не преуспевает в спасброске (Мудрость, СЛ 12).
- Любое встреченное существо может вызвать страх, если не преуспевает в спасброске (Мудрость, СЛ 12).

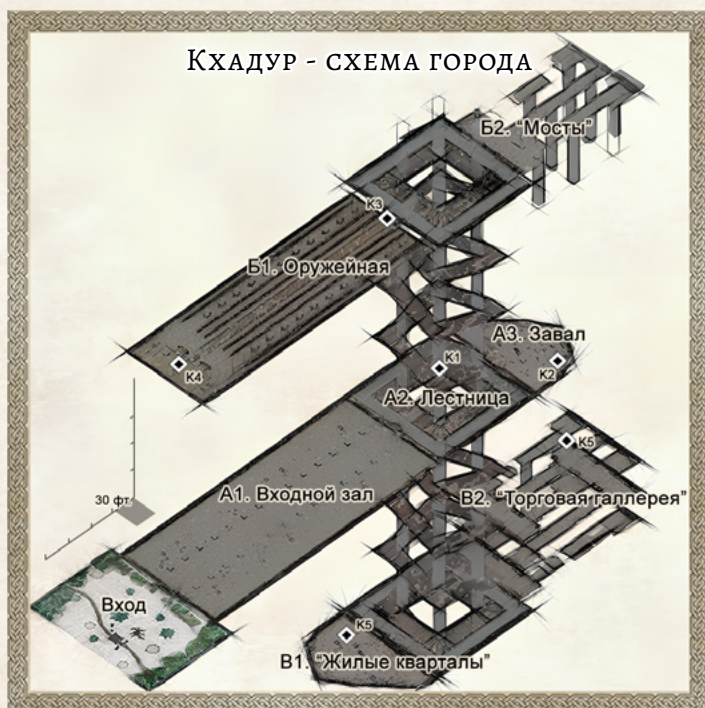
Использование «Проклятия Кхадура»

Мастер может проводить проверки за существ самостоятельно, лишь сообщая результат. Ему рекомендуется контролировать сложность этого проклятия и подыгрывать игрокам, если им становится слишком тяжело.

Важно помнить, что это не соревнование, и Мастер - не враг игроков. «Проклятие Кхадура» может значительно усложнить прохождение Акта 2, но если полностью игнорировать его правила, эта часть приключения станет слишком простой и лишится напряжения.

Если вы, как Мастер, видите, что проклятие слишком сильно мешает игрокам, можно сказать: «Ты преодолел свой страх!» Однако через час персонаж может снова попасть под его влияние.

Цель проклятия - держать игроков в напряжении и не всегда позволять им делать то, что они хотят.



Ключевые находки и места

K1	Лестница позволяющая перемещаться между этажами. Между одним этажом около 270 футов.
K2	Доспехи Феникса.
K3	Запечатанный вход в оружейную.
K4	Секира Феникса.
K5	Шлем Феникса.

Гримбольц напомним игрокам, если еще не рассказывал ранее, что им нужно найти доспехи Феникса. В комплект входят: секира Феникса, шлем Феникса и броня Феникса. С их помощью он сможет очистить Кхадур и положить конец нападениям. Он предполагает, что здесь может находиться могущественная нежить, управляющая этим местом, - именно ее нужно победить.

Он считает, что путь к ней лежит через место, которое он называет «Мосты». Гримбольц ознакомит игроков со своими записями, из которых станет понятно, что в городе есть несколько залов, которые он уже исследовал: Входной зал (A1), зал с завалом (A3) и лестница (A2). Поднявшись по лестнице на этаж выше, можно попасть на «Мосты» (B2) и в Оружейную (B1), которую он не смог вскрыть. Если спуститься на уровень ниже, там находятся залы «Жилые кварталы» (B1) и «Торговая галерея» (B2), но он изучил их плохо. Воздух там застоялся, и, по его ощущениям, внизу обитает много нежити.

A1. Входной зал

Зал имеет высоту около 30 футов, ширину 120 футов и длину 300 футов. Стены украшены барельефами, а пол рунами. Источников света нет, и, отойдя от входа, быстро становится темно. Галерея кажется весьма величественной.

На полу можно найти множество истлевших останков дварфов-воинов: обломки костей, истлевшее оружие и доспехи. За долгие годы все это настолько истлело, что не пригодно для использования.

Именно здесь игроки впервые столкнутся с «Проклятием Кхадура». Стоит тут в относительной безопасности от врагов его опробовать. Игроки должны понять какие неудобства оно может доставлять в дальнейшем.

Если исследовать входной зал и пройти проверку (Интеллект (История), СЛ 14), то можно выяснить, что это не главный вход в город (если это не узнали ранее), а также поймут, что дварфы не защищали вход в город - напротив, они пытались из него сбежать.

A2. Лестница

Зал представляет собой квадратное помещение размером 120×120×120 футов. В центре находится провал 50×50 футов, по бокам от которого расположены две большие винтовые лестницы шириной по 20 футов. Одна уходит вверх, другая - вниз. Лестница позволяет перемещаться между этажами города. Напротив входа, через который зашел отряд, находится симметричный проем в следующее помещение.

Лестница, потолок и вход в соседнее помещение частично обрушены. На полу разбросаны истлевшие останки дварфов.

Гримбольц указывает на завалы. По его словам, там что-то есть.

Если его нет в отряде и у игроков нет его записок, то определить наличие чего-то за завалом можно с помощью проверки (Мудрость (Внимание), СЛ 18, Интеллект (История), СЛ 16 или Интеллект (Магия), СЛ 13).

Завал можно попытаться разобрать. Он не слишком большой, но на разборку потребуется около 4 часов для четырех персонажей.

Во время работы каждый час персонажи, за каждого работающего персонажа, должны проходить две успешные проверки: (Ловкость (Скрытность), СЛ 12 и Сила (Атлетика), СЛ 12). В случае хотя бы одного провала на отряд нападает группа зомби-дварфов. Это нападение может произойти только один раз. Проведите столкновение «Нападение зомби» и добавьте отряду три очка присутствия.

Под завалами отряд найдет доспехи Феникса. Они будут на останках дварфа без черепа. Пройдя проверку (Интеллект (История), СЛ 15), можно выяснить, что это, вероятно, останки дварфийского короля - Брумдара Каменное Сердце.

На верхнем и нижнем этажах эта локация выглядит аналогично, за исключением того, что на верхнем этаже нет лестницы наверх, а на нижнем - лестницы вниз.

A3. ЗАВАЛ

Зал имеет длину не более 50–75 футов. Он разрушен и завален. По внешнему виду можно предположить, что этот зал был полностью похож на входной.

Полностью разобрать завалы, чтобы открыть путь дальше, невозможно. Если игроки попытаются это сделать, Гримбольц и Эйб должны высказывать свои предположения о бессмысленности этой затеи.

В этом зале также нельзя найти ничего ценного.

B1. ОРУЖЕЙНАЯ

Поднявшись на верхний уровень, одно из первых, что могут увидеть игроки, - дверь в оружейную. Гримбольц сразу обозначит цель: эту дверь нужно открыть. Это одна из причин, по которой ему нужна помощь.

На двери установлен сложный замок, к которому нет ключа. Он заперт древней магией. Однако есть механизм-головоломка - вероятно, созданный для экстренного открытия или закрытия двери в случае отсутствия ключа.

Замок открывается серией проверок. На каждом этапе есть только одна попытка.

Игроки могут выбрать один из двух способов взлома:

- Взломать магический замок.
- Разгадать механизм-головоломку.

МАГИЧЕСКИЙ ЗАМОК

Шаг	Проверка	Время
1	Интеллект (Магия) СЛ 15	2d10 минут
2	Интеллект (Магия) СЛ 15	2d10 минут
3	Интеллект (История) СЛ 18	3d10 минут

Персонаж, который обладает Интеллектом 14+ или Интеллектом 12+ и навыком «Магия», может проходить проверки на взлом магического замка автоматически. Однако это требует времени - на каждый шаг уходит 1 час. Если в этот период персонажу каким-либо образом помешают, проверка шага будет считаться проваленной.

МЕХАНИЗМ-ГОЛОВОЛОМКА

Шаг	Проверка	Время
1	Интеллект (История) СЛ 15	2d10 минут
2	Ловкость (Ловкость рук) СЛ 15	2d10 минут
3	Головоломка	-

Персонаж, который обладает навыком «История», может проходить проверки на разгадку механизма-головоломки автоматически. Однако это требует времени - на каждый шаг уходит 1 час. Если в этот период персонажу каким-либо образом помешают, проверка шага будет считаться проваленной. Автоматическую проверку можно будет пройти только у первых двух шагов.

После прохождения первых двух шагов открывается головоломка.

ОСОБЕННОСТИ ГОЛОВОЛОМКИ

Это дварфийский механизм с пятью камнями, установленными на шпильках. Осмотр показывает, что нужно выбрать один из камней и достать его. Если выбор окажется правильным, замок откроется.

Суть головоломки - найти самый «странный» камень, который не подходит.

Какие камни есть и в чем их особенности?

1. Красный камень в золотой оправе, круглый.
2. Синий камень в золотой оправе, круглый.
3. Синий камень, круглый.
4. Синий камень в золотой оправе, прямоугольный.
5. Синий камень в золотой оправе, круглый, маленький.

РЕШЕНИЕ

Интуитивно кажется, что не подходит красный камень - он единственный такого цвета. Однако в глаза бросается прямоугольный камень. Может быть, дело в нем? Чтобы понять, какой камень верный, нужно внимательно проанализировать их особенности.

1. Этот камень отличается цветом, он красный - это его уникальная особенность.
2. Этот камень круглый, как большинство. Синий, как большинство. Имеет размер и золотую оправу как у большинства.
3. Этот камень отличается оправой, у него нет золотой оправы - это его уникальная особенность.
4. Этот камень отличается формой, он прямоугольный - это его уникальная особенность.
5. Этот камень отличается размером, он маленький - это его уникальная особенность.

Получается, что самый необычный камень - это камень номер 2.



Его необычность заключается в том, что у него нет своих уникальных особенностей - он похож на большинство других камней. Если игроки вытащат именно его, замок откроется. Если же они выберут неверный камень, то замок заблокируется, и без ключа его уже будет невозможно открыть.

КОРРЕКТИРОВКА ОТКРЫТИЯ ЗАМКА

Мастер может скорректировать процесс открытия замка в оружейную по своему усмотрению. Приведенные варианты - это лишь примеры. Возможно, вам понравится головоломка, и вы решите, что остальные проверки не нужны, сразу дав игрокам возможность разгадать ее. Если вы считаете, что это будет интересно вашим игрокам, используйте этот вариант. Если же вам кажется, что головоломка их не увлечет, вы можете убрать ее, заменив на проверку навыка (СЛ 18).

Если у игроков не получилось открыть замок, они могут попробовать просто сломать дверь. Это нелегкая задача, однако за 8-10 часов можно управиться и попасть внутрь. Сделать это тихо нельзя, и если отряд еще не проходил столкновение «Нападение зомби», проведите его и добавьте отряду три очка присутствия.

Оружейная имеет высоту около 30 футов, ширину 100 футов и длину 300 футов. Он разбит рядами стоек с оружием и доспехами. Большинство стоек пусты. Вероятно, все давно забрали для защиты города. Оружие, которое можно найти, совершенно непригодно для использования.

В конце зала находится возвышение с пьедесталом. Судя по всему, здесь хранились оружие и доспехи кого-то важного. На пьедестале лежит секира Феникса. Рядом с ним сидит истлевший труп дварфа. Вероятно, он принес сюда секиру, запечатал изнутри вход в оружейную, где и погиб.

Б2. «МОСТЫ»

Зал имеет высоту около 60 футов, ширину 100 футов и длину 150 футов. В зале есть три моста: два частично разрушены, центральный мост цел. Ширина моста 15 футов.

Перед мостами расположены колонны и каменные статуи дварфов. Зал выглядит величественно и явно ведет в какое-то важное место. Если посмотреть вниз с мостов, дна не видно. Судя по архитектуре города, это не может быть глубже высоты лестницы на средний этаж, однако расстояние все равно огромное. На противоположной стороне моста виднеются массивные закрытые двери.

Гримбольц отговаривает отряд идти сюда, пока не будут собраны все части доспеха. По его мнению, именно там находится тот, с кем предстоит сразиться. Если Гримбольца нет с отрядом, эти опасения выскажет Эйб, ссылаясь на свою интуицию и опыт.

Если отряд решит все-таки двинуться по мосту, то, когда они почти подойдут к двери, она распахнется. В проеме будет стоять Гримдал.

В1. «ЖИЛЫЕ КВАРТАЛЫ»

Это место представляет собой сеть улиц и перекрестков, вырезанных в скале. Перекрестки расположены перпендикулярно друг другу. Высота потолков здесь - 30 футов, ширина улиц - 15 футов. Длина каждой галереи от перекрестка до перекрестка составляет 300 футов. Каждые 30 футов расположены двери, ведущие в небольшие комнаты - квартиры.

Место давно заброшено, и найти что-то ценное в этих квартирах невозможно. При успешной проверке (Интеллект (История), СЛ 16) можно понять, что это были бедные районы, где в лучшем случае жили разнорабочие. Это должно дополнительно намекнуть игрокам, что искать здесь что-то ценное не имеет смысла.

Если игроки еще не нашли шлем Феникса, то, исследуя эти кварталы, они могут встретить группу из трех зомби-дварфов. У одного из них в руках будет шлем Феникса.

В2. «ТОРГОВАЯ ГАЛЛЕРЕЯ»

Это место представляет собой большую галерею, состоящую из трех уровней мостов, соединенных лестницами, по которым можно перемещаться с уровня на уровень. Гримбольц назвал это место «Торговой галлереей», посчитав, что оно использовалось для торговли. По центральному мосту можно было идти и смотреть, что предлагали торговцы на соседних мостах. Однако истинное предназначение этого зала остается неясным.

Точные размеры и высоту потолков определить сложно из-за сильной разрушенности. Когда отряд заходит сюда из зала с лестницей, можно заметить интересное место - груду различных вещей, доспехов и оружия. Для этого необходимо пройти проверку (Мудрость (Внимание), СЛ 12). Возле этой груды находятся три зомби-дварфа.

Если игроки еще не нашли шлем Феникса, то, исследуя эту кучу мусора, они могут обнаружить его среди вещей. Вероятно, зомби по каким-то неясным причинам стаскивали сюда все, что могли найти.

Помимо шлема, в этой груде можно найти что-то полезное. Игроки могут пройти проверку три раза.

ИНТЕЛЛЕКТ (РАССЛЕДОВАНИЕ) или Мудрость (ВНИМАНИЕ)

Бросок	Результат
СЛ 12	5d10 + 10 древних дварфийских монет, золотых
СЛ 15	1d10 + 5 древних дварфийских монет, золотых
СЛ 18	3d10 + 10 древних дварфийских монет, золотых

Нижний уровень (Локации В1 и В2)

На нижних уровнях воздух сильно застоялся. Иногда кажется, что его вовсе нет. Существа здесь могут испытывать странные симптомы удушья.

Удушье. Если существо дышит, то оно должно, каждый раунд, преуспеть в спасброске (Выносливость, СЛ 15) или потратить весь свой ход впустую из-за удушья.



СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Пока отряд исследует Кхадур, может произойти только два случайных столкновения. Первое - нападение отряда зомби-дварфов. Второе - битва с финальным боссом приключения, Гримдалом. Она может случиться в любой из локаций, если отряд наберет 15 или больше очков присутствия.

НАПАДЕНИЕ ЗОМБИ

Столкновение происходит, если, по мнению Мастера, игроки были недостаточно аккуратны или наделали слишком много шума.

На отряд нападает несколько зомби и, возможно, их командир. Сложность боя должна соответствовать составу отряда.

Это не должно быть сложное сражение, а скорее легкая схватка, позволяющая игрокам понять, как работает «проклятие Кхадура» во время боя.

Также это столкновение должно показать игрокам, что время идет. Их присутствие не остается незамеченным и чем дольше они бродят по залам, тем ближе становится Гримдал.

КОРРЕКТИРОВКА БОЯ

На отряд из 4 персонажей 1 уровня рекомендуется группа из 3-4 зомби-дварфа. На отряд из 6 персонажей 1 уровня рекомендуется группа из 3-4 зомби-дварфа и 1 командир.

БИТВА С ГРИМДАЛОМ

Это столкновение является финальной битвой с боссом приключения. Гримдал первым нападает на игроков, пытаясь их сокрушить.

Эта битва может случиться в любой локации, так как появление босса зависит от набранных очков присутствия. Напомним, что если отряд наберет 15 очков присутствия, то битва с Гримдалом произойдет в той локации, где они находятся. Мастер должен иметь в виду, что Гримдал будет спускаться к игрокам с верхнего этажа из локации «Мосты».

Обычный и рекомендуемый способ сражения - когда игроки соберут все три элемента доспеха Феникса и сами отправятся в локацию «Мосты».

В битве с Гримдалом ему могут помогать зомби-дварфы и командиры. Их количество остается на усмотрение Мастера. Гримдал управляет своей армией силой воли, поэтому в любой момент он может либо позвать подкрепление, либо, наоборот, приказывать своим воинам не трогать игроков.

Помните, что Гримдал - разумная нежить, и у него есть свои цели и стремления. Бой не обязательно заканчивается силой - возможно, игрокам удастся договориться с ним и решить вопрос миром. Главное условие Гримдала - отсутствие живых dwarфов в Кхадуре. Так же он будет требовать от игроков отдать ему все доспехи Феникса которые у них есть. В качестве задания, может попросить найти для него секиру Феникса.

Тактика боя у него достаточно проста - крушить и ломать. Он не будет сосредотачиваться на одном персонаже, а будет стараться атаковать всех. Исключение - если в отряде есть dwarf. В этом случае он будет в первую очередь пытаться убить его и не переключится на других, пока жертва не падет.

Если у игроков дела в битве идут плохо, Гримдал может сам первым попытаться с ними заговорить. У него нет цели уничтожить отряд - он хочет избавиться от dwarфов.

Даже если игроки проиграют этот бой, это не означает поражение в приключении.

ЗАВЕРШЕНИЕ

Одолев Гримдала или договорившись с ним, приключение заканчивается.

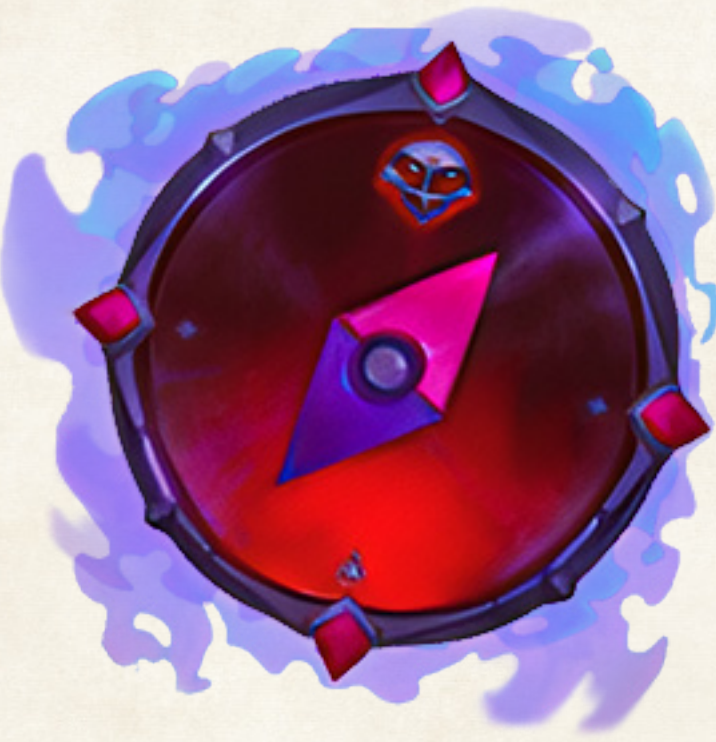
Игроки понимают, что нападения на тракте и в деревнях - не дело рук бандитов. Все происходило из-за нежити, которую пробудил Гримбольц.

Если к моменту завершения приключения Гримбольц выжил и находится с отрядом, он настаивает на том, что доспехи Феникса должны остаться у него. Он ни под каким предлогом не отдаст их отряду, а попытки убедить его могут привести к враждебности, вплоть до нападения на игроков.

Если к моменту завершения Эйб выжил и находится с отрядом, он еще раз напоминает о целях и награде. Он стремится как можно скорее вернуться в Иглис, чтобы получить вознаграждение от Холдора.

Выходя из Кхадура, у самого входа отряд замечает нечто странное. Какая-то вещь лежит прямо на виду - странно, что ее никто не заметил раньше. Это загадочный компас. Взяв его в руки, персонаж ощущает странное чувство - будто эта вещь всегда принадлежала ему. Ее не хочется выпускать. Неясно, куда он указывает...

Но это уже другая история.



ПРИЛОЖЕНИЕ: МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

В этом разделе представлены магические предметы, которые можно найти в ходе прохождения этого приключения.

СЕКИРА ФЕНИКСА

Оружие (Секира), артефакт

Этот сверкающий топор источает тепло и легкий свет. Скорее всего, в прошлом он принадлежал королю дварфов. Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона этим магическим оружием.

Легкий свет: штраф -1 к проверкам Скрытности.

Испепелитель нежити: Имеет 3 заряда, позволяющих нанести атаку по нежити с преимуществом.

Заряды восстанавливаются после долгого отдыха.

Аура феникса: Понижает КД на 2 для всей разумной нежити Вадокан Вотар в радиусе 30 футов. Эффект сочетается с другими частями доспеха Феникса.



ДОСПЕХ ФЕНИКСА

Доспех (Тяжелый доспех КД:17), артефакт

Этот сверкающий доспех источает тепло и легкий свет. Скорее всего, в прошлом он принадлежал королю дварфов.

Легкий свет: штраф -2 к проверкам Скрытности.

Аура феникса: Понижает КД на 2 для всей разумной нежити Вадокан Вотар в радиусе 30 футов. Эффект сочетается с другими частями доспеха Феникса.

Этот доспех может надеть только дварф.



ШЛЕМ ФЕНИКСА

Чудесный предмет, артефакт

Этот сверкающий шлем источает тепло и легкий свет. Скорее всего, в прошлом он принадлежал королю дварфов. Пока вы носите этот шлем, вы получаете бонус +1 к КД.

Легкий свет: штраф -2 к проверкам Скрытности.

Аура феникса: Понижает КД на 2 для всей разумной нежити Вадокан Вотар в радиусе 30 футов. Эффект сочетается с другими частями доспеха Феникса.

Этот шлем может надеть только дварф.



Приложение: Монстры



Зомби дварф

ЗОМБИ ДВАРФ

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 10

Хиты 20

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	3 (-4)	5 (-3)

Спасброски: -

Иммунитет к урону: Яд

Иммунитет к состоянию: Отравление

Зрение: темное зрение 90 фт.

Пассивное восприятие: 8

Языки: -

Сложность: 1/4 (50 опыта)

Стойкость нежити. Если зомби получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок (Телосложение, СЛ 5 + полученный урон), если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются всего лишь до 1.

Природа нежити. Зомби не нужен воздух, еда, питье и сон.

ДЕЙСТВИЯ

Молот/Кирка/Секира. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Дробящий/режущий урон 4 (1d6 + 1). Тип урона зависит от оружия, которое носит.

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Колющий урон 3 (1d6). Если цель - существо, она должна преуспеть в спасброске (Сила, СЛ 10), иначе она сбивается с ног.

ЗОМБИ ДВАРФ - КОМАНДИР

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 10

Хиты 55

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	3 (-4)	5 (-3)

Спасброски: -

Иммунитет к урону: Яд

Иммунитет к состоянию: Отравление

Зрение: темное зрение 90 фт.

Пассивное восприятие: 8

Языки: -

Сложность: 2 (450 опыта)

Стойкость нежити. Если зомби получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок (Телосложение, СЛ 5 + полученный урон), если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются всего лишь до 1.

Природа нежити. Зомби не нужен воздух, еда, питье и сон.

ДЕЙСТВИЯ

Молот/Кирка/Секира. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Дробящий/режущий урон 9 (1d8 + 5). Тип урона зависит от оружия, которое носит.

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Колющий урон 3 (1d6). Если цель - существо, она должна преуспеть в спасброске (Сила, СЛ 10), иначе она сбивается с ног.



Командир

Гримдал - Король Севера

Огромная нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12 (10, 8, 6)

Хиты 85

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
23 (+6)	6 (-2)	19 (+4)	3 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Спасброски: -

Иммунитет к урону: Яд, холод

Иммунитет к состоянию: Отравление

Зрение: темное зрение 90 фт.

Пассивное восприятие: 8

Языки: Общий (основы), Вадокан Вотар, может с трудом говорить.

Сложность: 4 (1100 опыта)

Стойкость нежити. Если зомби получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок (Телосложение, СЛ 5 + полученный урон), если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются всего лишь до 1.

Ненависть к дварфам. По возможности пытается атаковать дварфов, пытаясь их схватить и в дальнейшем съесть.

Природа нежити. Зомби не нужен воздух, еда, питье и сон.

Остатки рассудка. С разрешения Мастера успешная проверка (Харизма, СЛ 15) может склонить этого зомби к прекращению агрессии и началу беседы.

Действия

Молот. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Дробящий урон 2d6 + 3.

Схватить. +8 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: Дробящий урон 2d4 +2. Цель должна преуспеть в спасброске (Сила, СЛ 16), иначе она считается схваченной. Можно применять только на цель меньшего размера.

Укус. +15 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Дробящий урон 2d8 +10. Цель должна преуспеть в спасброске (Сила, СЛ 16), иначе она считается проглоченной (состояние - схвачен + перемещается внутрь Гримдала). Можно применять только на цель которую Гримдал схватил.

Гримдал - гигант. Когда-то давно он был повержен, а затем воскрешен личами из Вадокан Вотар. В отличие от большинства подобных существ, он сохранил остатки разума, что является редкостью.

Гримдал стал псилополом в армии Вадокан Вотар и был одним из главных военачальников, участвовавших в завоевании земель дварфов. В конечном итоге он был назначен наместником одного из захваченных городов Кхадура, где был погружен в сон в ожидании новых указаний своих хозяев.

Личность. Сложно сказать что-то определенное о личности существа, которое сотни лет находится на службе у Вадокан Вотар.

Он псилопол, а значит, он является идеальным военачальником для армии нежити, созданный личами с единственной целью - безоговорочное подчинение их воле. Он уверен в себе, не знает сомнений и будет до последнего следовать своему долгу, который заключается в полном и абсолютном служении интересам Вадокан Вотар.

Однако, несмотря на его стойкость и верность, Гримдал далеко не умен. Он был создан из существа, которое уже при жизни не отличалось высоким интеллектом, и потому остается довольно глупым, подверженным вспышкам гнева и склонным к непредсказуемым поступкам. Он легко выходит из себя, особенно если что-то идет не по плану, и может действовать импульсивно, что делает его одновременно опасным и уязвимым противником.

Внешность. Гигант-зомби, высокий и массивный, с устрашающим видом. Его тело покрыто следами старых ран и шрамов, а из-под полуразложившейся кожи местами видны кости. Он носит огромный рогатый шлем, а его лицо украшают длинные, густые усы. В его мертвых глазах тлеет желто-зеленый магический свет. В качестве оружия он использует гигантский молот. Каждый его удар способен сокрушить камень и разметать противников.

Он имеет механический протез ноги, что может свидетельствовать о единой природе некромантии и механической магии.

Речь и манеры. Обладает грубым, зловещим голосом. Вероятно, его речевой аппарат давно разложился, из-за чего понимать его речь крайне трудно. Она наполнена рычанием, хрюканьем и другими посторонними звуками.

В его манере речи заметно, что он с трудом различает расы. Он легко путает как расу, так и пол своего собеседника. В качестве обращения использует слова вроде «рабы» или «крысы». Периодически в его речи проскальзывают спонтанные ругательства в адрес дварфов, а также обрывки разговоров с воображаемыми хозяевами-личами.

Желания и мотивы. Его единственное желание во время событий приключения - навести порядок в Кхадуре. Однако в его понимании порядок - это отсутствие живых дварфов. Все дварфы должны быть его рабами, подчиненными его воле. Он будет всеми возможными способами стремиться очистить вверенные ему владения от их присутствия.

При этом он не испытывает никакого интереса к другим живым существам. Более того, он может даже с любопытством выслушать их предложения о том, как восстановить порядок, и, если увидит в этом выгоду, принять их помощь.

Его истинная цель - вновь занять свой трон и погрузиться в долгий, бесконечный сон, ожидая новых приказов от своих хозяев-личей.

Страхи и сдерживающие факторы. Его единственный страх - его хозяева. Для мертвого существа нет угроз среди живых, но личи Вадокан Вотар обладают знаниями и силой, способными вершить ужасающие вещи с душами своих слуг. То, что они могут сделать, выходит за пределы понимания. Нет слов, чтобы описать весь ужас, который он испытывает лишь о мысли подвести своих хозяев.

ГРИМДАЛ - КОРОЛЬ СЕВЕРА

Гигант (Нежить), Псилопол & Наместник & Полководец

Личность. Преданный Вадокан Вотар. Непредсказуемый. Несдержанный.

Внешность. Усатый зомби гигант в рогатом шлеме.

Желания. Уничтожение и порабощение dwarves.

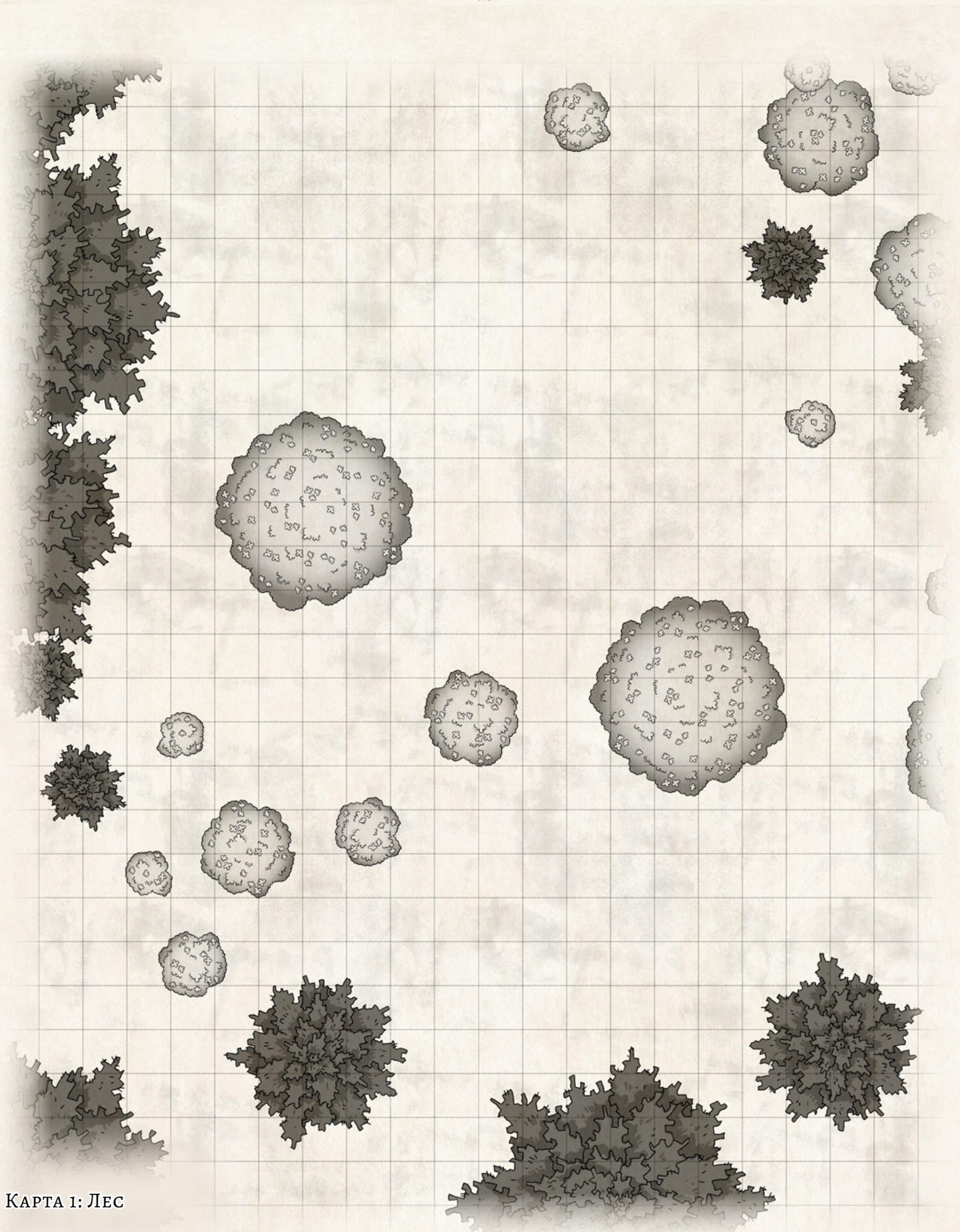
Страхи. Хозяева из Вадокан Вотар.

«Аррр! Дварфыы! Аррр! Уничтожить крыс!»

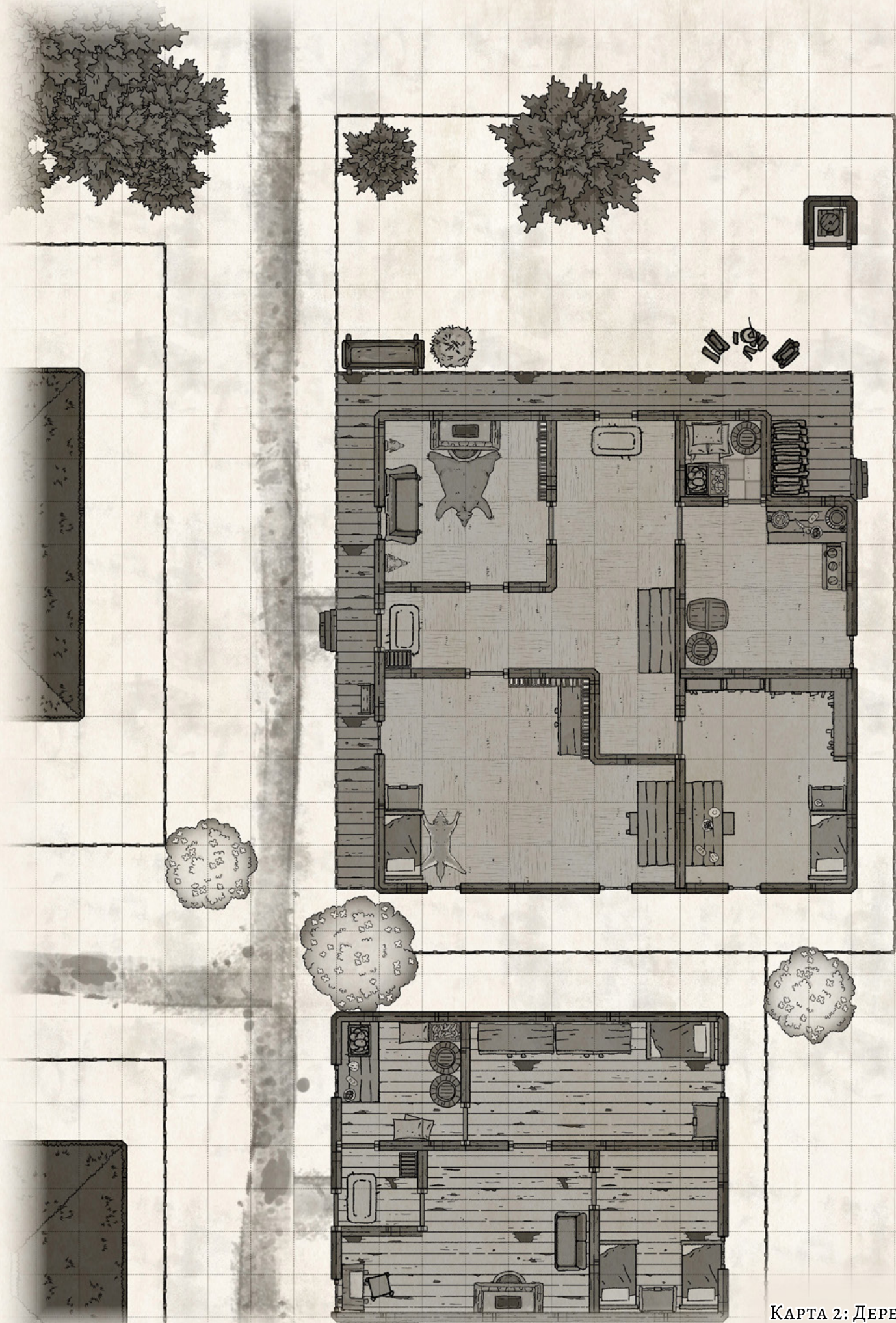


ГРИМДАЛ - КОРОЛЬ СЕВЕРА

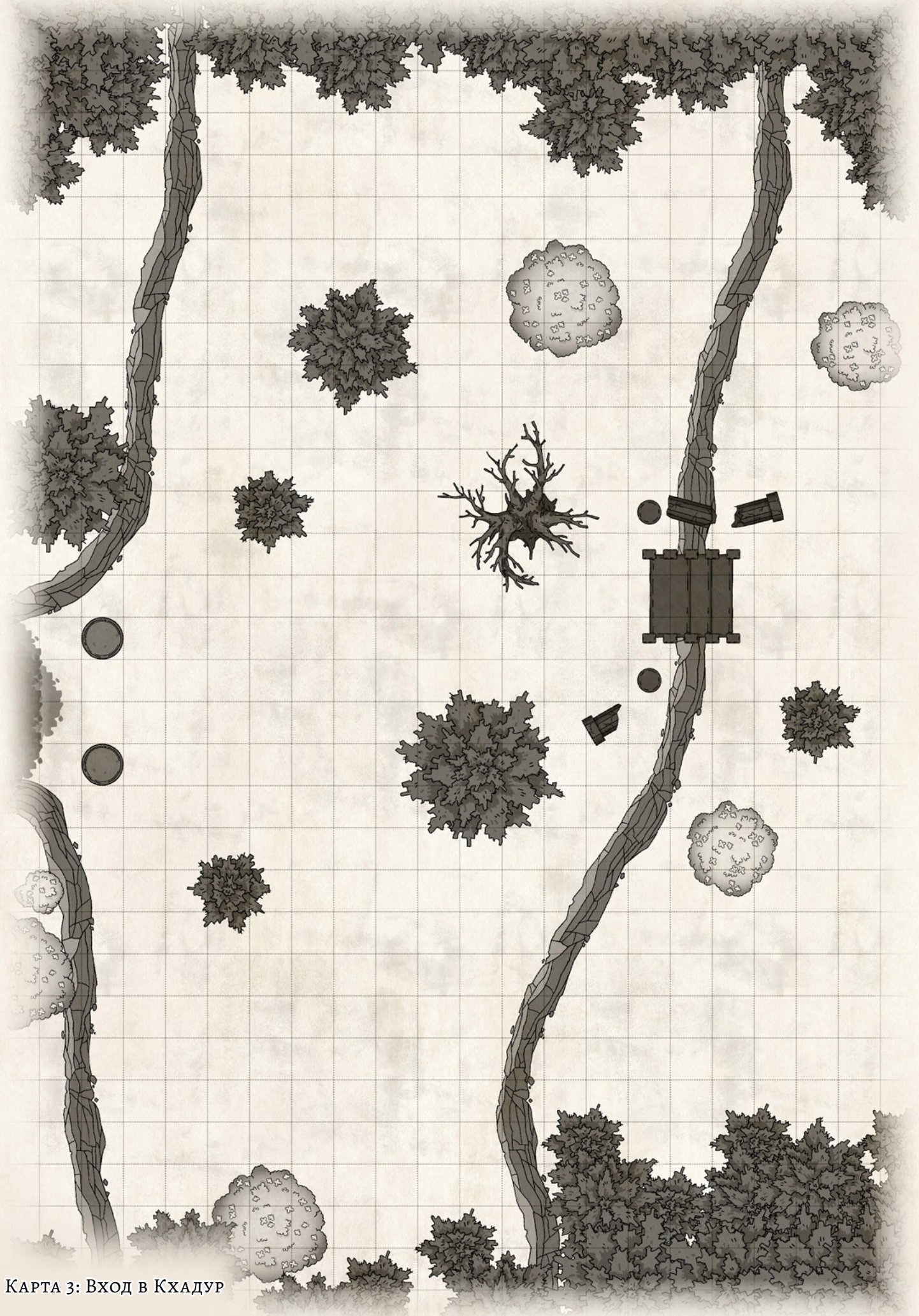
Приложение: Раздаточные материалы



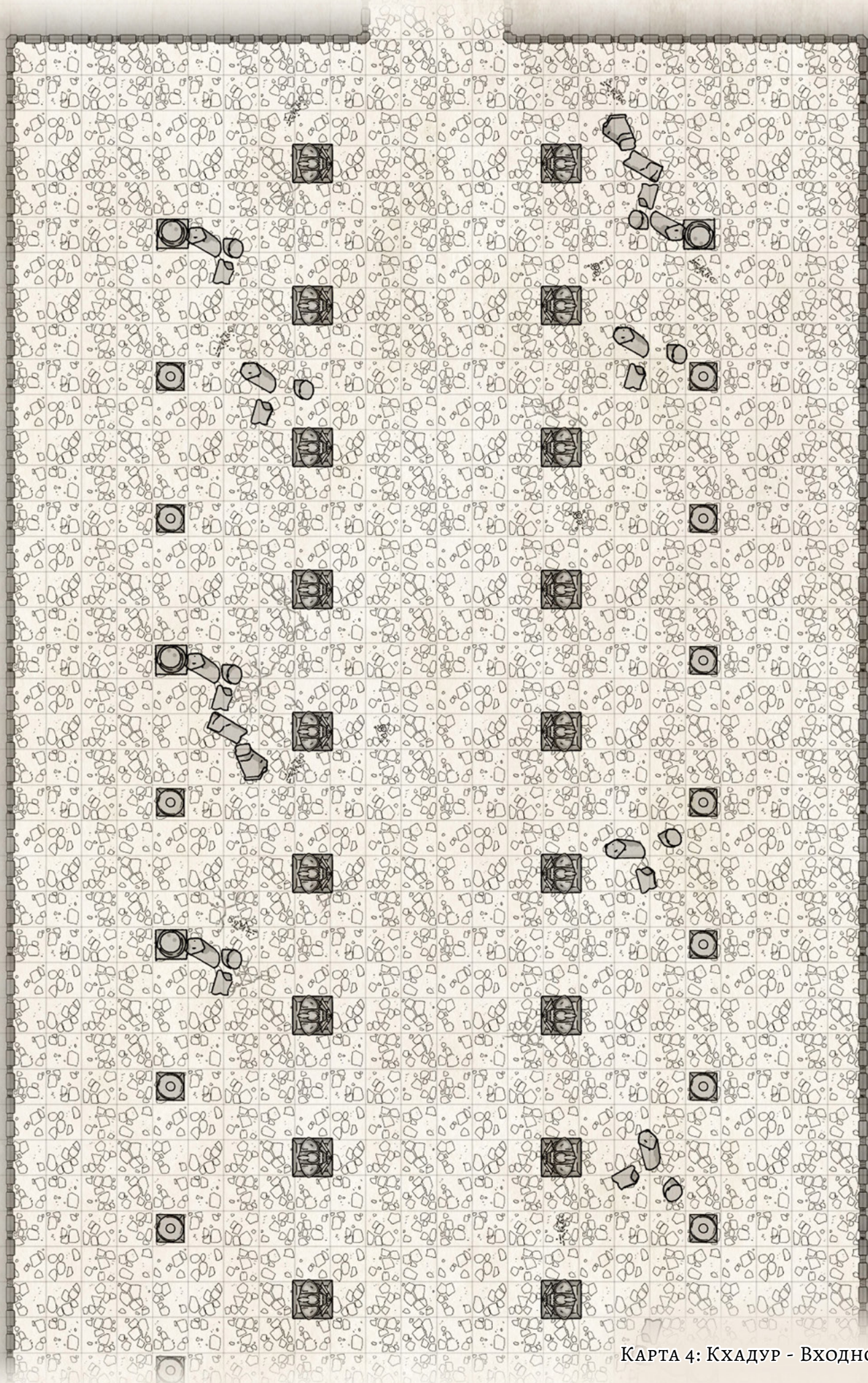
КАРТА 1: ЛЕС



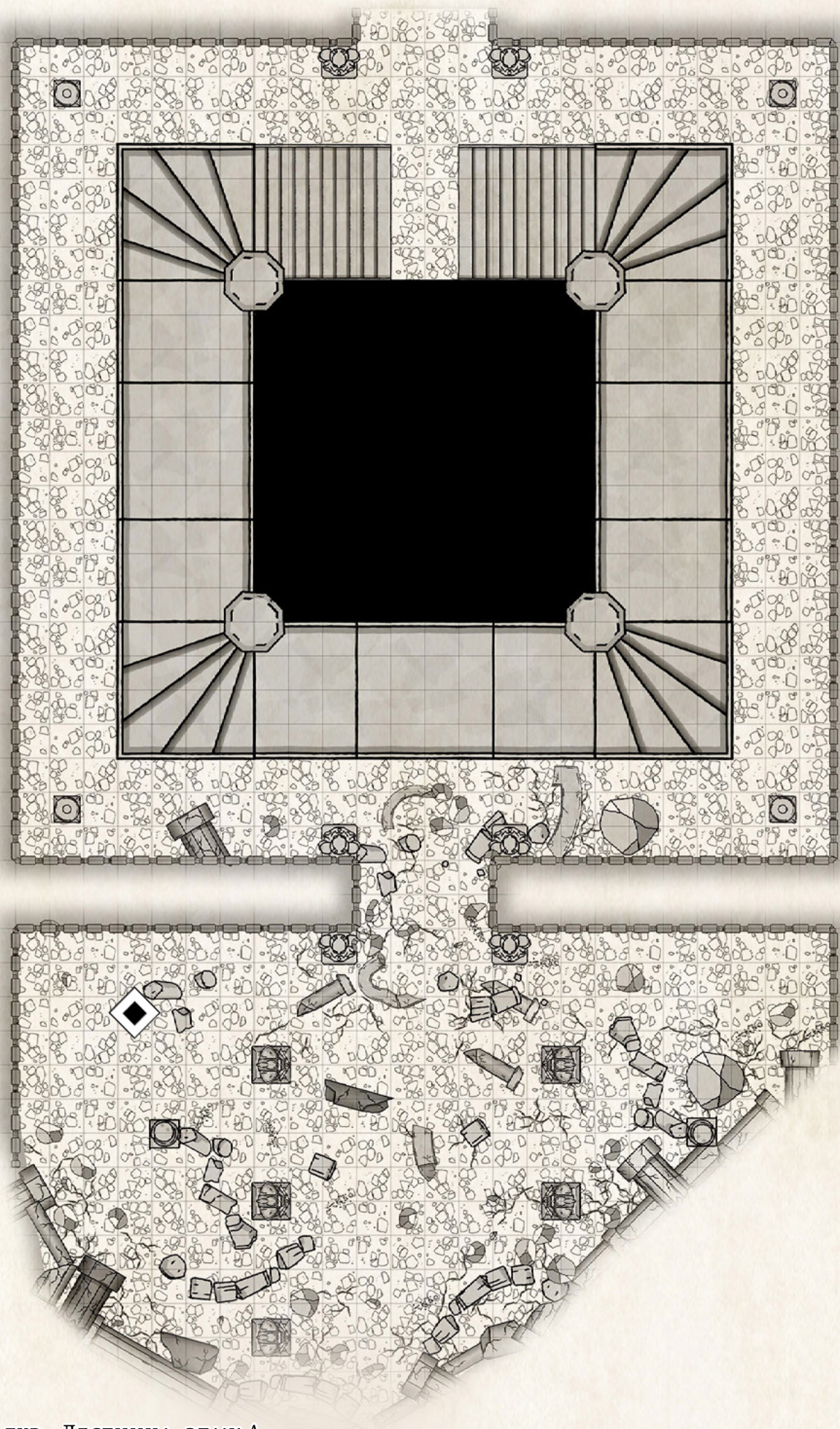
КАРТА 2: ДЕРЕВНЯ



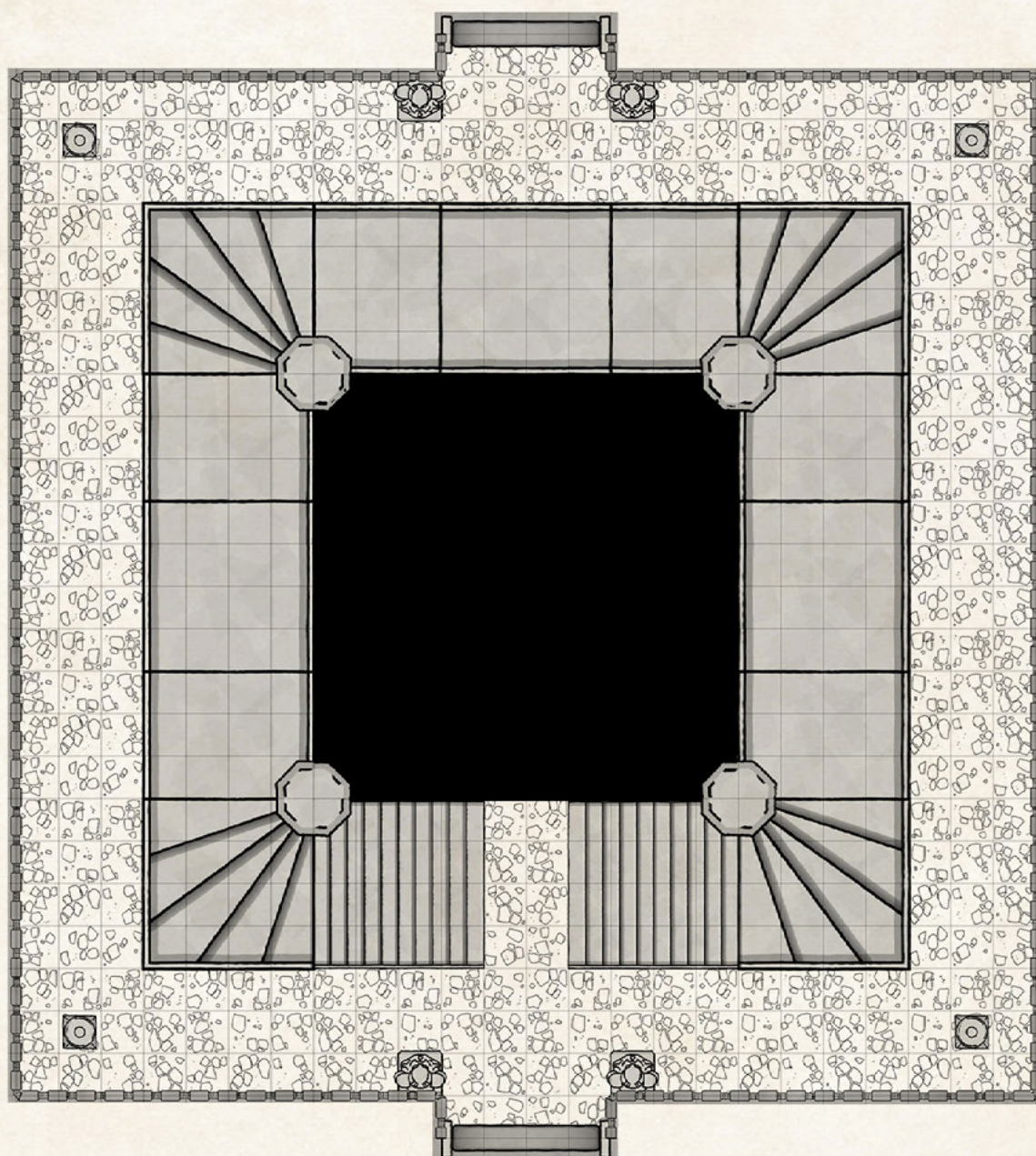
КАРТА 3: Вход в Кхадур



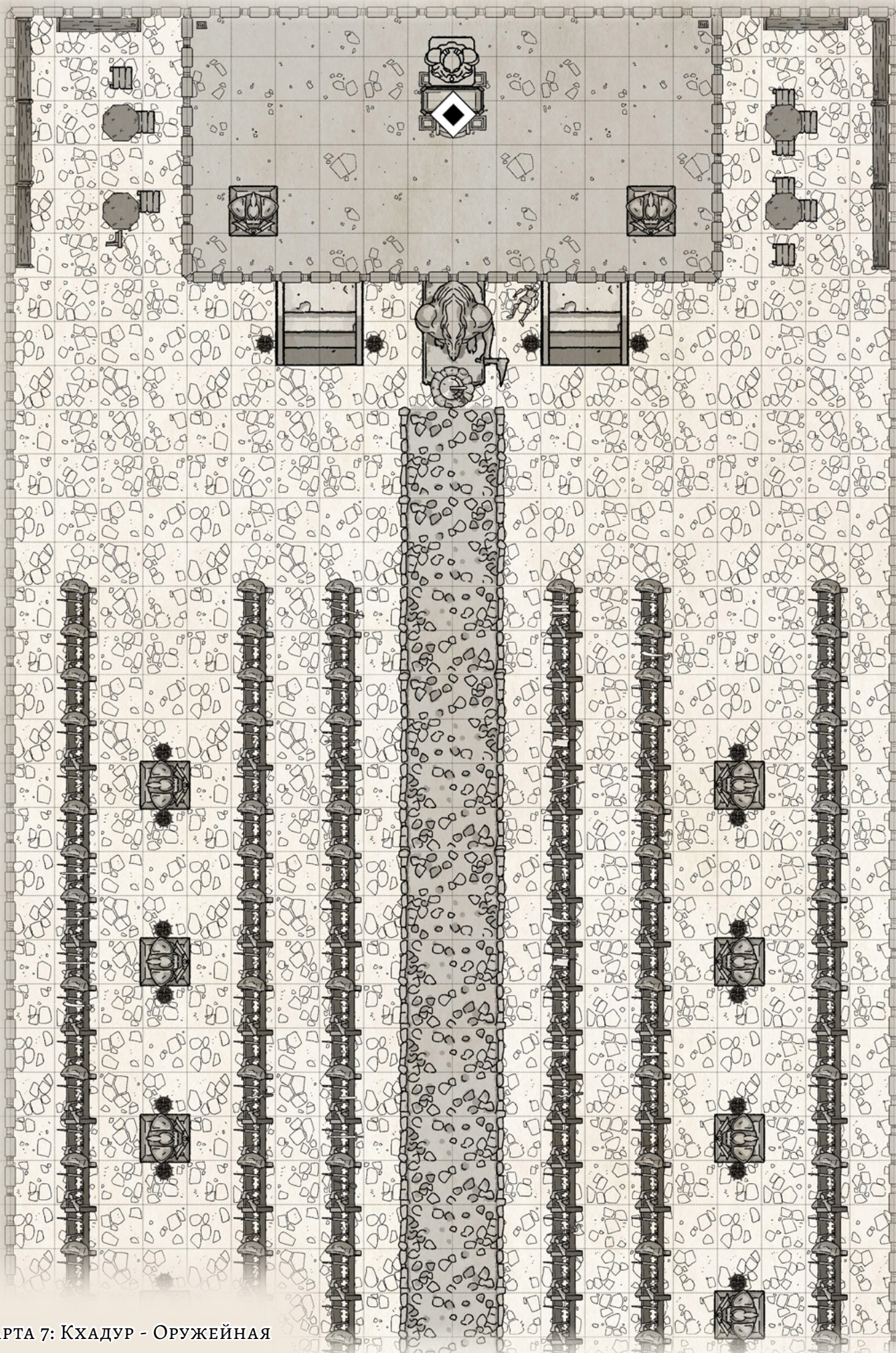
КАРТА 4: КХАДУР - ВХОДНОЙ ЗАЛ



КАРТА 5: КХАДУР - ЛЕСТНИЦА, ЭТАЖ А



КАРТА 6: Кхадур - Лестница, этаж Б и В



КАРТА 7: КХАДУР - ОРУЖЕЙНАЯ



Подряд на истребление лихого рода

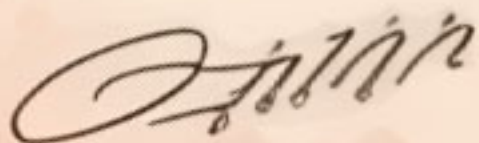
Лихие разбойники, как волки голодные,
терзают караваны, обирают кѣпцов да губят
мирных людей. Нетѣ им ни чести, ни покоя
на земле ѣтой.

И по семѣ, Халдор, вождь сильный и мѣдрый,
кланчет доблестныхъ воиновъ, дабы положили
конецъ тѣмъ сней.

Награда назначена великая — сотни золотыхъ
монетъ.

Каждый получитъ свою долю — двадцать
пять монетъ.

Сей договор скреплѣн рѣкою правителя
Халдора и да вступитъ онъ въ силу с момента
подписання.



РАЗЫСКИВАЕТСЯ

ЖИВОЙ ИЛИ МЕРТВОЙ



НАГРАДА

50 ТАЙВИОНОВ



- I - Вход-выход из горы.
(Осторожно умершие.)
- II - Ступени (не меньше 300)
- III - Завал. Тихо.



IV - Дверь закрыта. Магия. Нужно найти колдуна

V - Мосты. Дрожь берет.

VI - Нижние уровни. Непокойно тут. Не прокрадусь тихо.

КРУШИТЕЛИ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Приключение создано по миру мобильной фэнтези-игры Dungeon Crusher. Оно бесплатное, свободное и сделано исключительно для вас и вашего развлечения. Рады, если вы нашли в этом материале что-то полезное для себя. Будем рады видеть вас в нашей игре!

Спасибо!



TOWARDS
MARS

Играйте на сайте
PlayDungeonCrusher



Загрузите в
App Store



ЗАГРУЗИТЕ НА
Google play

Не для продажи. Разрешается печатать и изготавливать копии этого документа только для личного использования.