

Мрачный ваншот

АЛЫЙ Ручей

Версия 1.0

[Art by Stable Diffusion.](#)

МРАЧНЫЙ ВАНШОТ “АЛЫЙ РУЧЕЙ”

предысториями. Их использование не обязательно, но желательно.

СОДЕРЖАНИЕ

Путеводитель

1. Отнорок
 - Знакомство
 - Дом старост
 - Отправление
2. Сухостой
 - Берег
 - Боевая ситуация
3. Слепицы
 - Алы Ручей
 - Боевая ситуация
4. Болота
 - Выживание
 - Йърук
 - Загадка скрижали
 - Лес
5. Некромант
 - Укрытие Некроманта
 - Финал

Приложение

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

АННОТАЦИЯ

Старый гном по имени Йхор собирается в далёкий путь через опасные земли, на поиски своей давно потерянной жены. Где-то там живёт Некромант, который может ответить Ихору на все его вопросы. Для этого ему понадобятся наёмники, готовые разделить судьбу его драгоценностей и всех опасностей, которые будут ждать вас в этом походе.

ЭПИЗОДЫ

Приключение состоит из пяти эпизодов:

Эпизод 1: Отнорок. Группа наёмников встречается в городке гномов под названием Отнорок.

Эпизод 2: Сухостой. Переплыв озеро, герои оказываются на пустынных землях.

Эпизод 3: Слепицы. Перед героями открываются холмы, покрытые солью. Через них протекает Алы Ручей.

Эпизод 4: Болота. Проход через болотистую местность, где героев ждёт неожиданное знакомство.

Эпизод 5: Некромант. Достижение цели и выяснение развязки.

ПОДГОТОВКА

Приключение рассчитано на 4-5 игроков пятого уровня.

Квест очень линейный, иначе говоря, рельсы рельсами.

Приключение будет отсылаться к стандартным монстрам из D&D5e, рекомендуется иметь быстрый доступ к справочнику с ними. PDF содержит ссылки на dnd.su.

Приключение включает пять подготовленных персонажей со своими характеристиками и

Отнорок



1. “ОТНО́РОК”.

ВСТУПЛЕНИЕ ДЛЯ ИГРОКОВ

Отно́рок — не самое приятное место, зато очень уединённое. Мало кто из ныне живущих помнит об этом крохотном гномьем городке на берегу Соколиного озера.

Кто-то из вас живёт здесь очень давно, кто-то недавно прибыл в поисках заработка или укрытия. На Большой Земле бушует страшная война, но в таких местах, как Отно́рок, царит непривычная тишина.

Городок крайне мал, даже по меркам гномов. Здесь всего одна Главная улица и несколько невысоких домов. Былое величие резных орнаментов и крыш потускнело и покрыто мхом и лишаем, краски выцвели и все дома стали одного цвета с постоянно окружающим городок туманом.

Пару дней тому назад вы встретились с местным жителем по имени Ихор. Это старый ворчливый гном, который собирается отправиться в далёкий путь за озеро. В награду вас ждёт его приличное состояние, которое некому раздать в наследство.

Гном утверждает, что в конце пути он встретится с Некромантом - когда-то знахарем этих земель, который может дать ему ответ, что случилось с давно пропавшей женой Ихора, Ленор.

ЗНАКОМСТВО

Ихор сидит на дырявом деревянном ящике посреди главной улицы. Сейчас почти полдень, что является оговорённым временем встречи. Улицы немногочисленны, есть несколько случайных гномов-прохожих (см. Приложение).

Можно описывать каждого игрока подходящим к Ихору по одному, сообщая его внешность.

ЗАДАНИЕ

— Все тут? — Ихор щурится и оглядывает вас. — Итак, расклад таков: как вы все помните, я нанял вас, чтобы вы помогли мне дойти до Некроманта. Он живёт далеко отсюда, за опасными землями Озера Утопленников. Надеюсь, каждый из вас может постоять за себя?

Нам предстоит пройти непростые места, такие как Сухостой, Слепицы и Болота. Я был там очень давно в последний раз, так что чётро его знает, с чем там придётся столкнуться.

На дорогу у нас ровно сегодняшней день — самым худшим, что может произойти, если мы где-то застрянем на ночь, тогда точно пиши пропало. За землями Некроманта будет самый обычный лес, самым лучшим вариантом будет остановиться на ночь там, после всех дел.

ДОМ СТАРОСТ

После знакомства Ихор скажет, что прежде чем отправиться, необходимо навеститься к семье Вертхаймеров и добыть из их сундука предмет **Костяная рука**. Предмет необходим для входа в резиденцию Некроманта, и Ихор это знает, так как он был старостой городка около десяти лет тому назад.

Сама Рука находится в золотистом чехле на дне большого сундука на втором этаже.

Старику по большому счёту всё равно как игроки добудут Руку, можно её купить, украсть или расположить Вертхаймеров к себе и уговорить их отдать предмет.

Дворецкий Марун впустит гостей в любом случае, так как Гвиневре всегда интересно поболтать с гостями с Большой земли.

При проверке Обнаружением магии или Вни 18 можно заметить, что Гвиневра носит [Амулет здоровья](#).

Гостей усадят на первом этаже за длинным столом у камина и подадут старые сухие кексы, чай и сушёное мясо. Здесь же Ихор попросит старост **подписать бумагу о дарении всего его имущества поровну всем игрокам**, как только кто-либо из них вернётся в город.

Если герои решат украсть Руку:

- с улицы на второй этаж можно забраться только если размер персонажа Средний или при проверке Акробатики 17. При этом игрок может быть замечен **Кастером** и стражниками, если сначала не спрячется.
- изнутри дома попасть на второй этаж можно по лестнице, если отвлечь хозяев разговорами. Проверки Выступления или Убеждения со сложностью, зависящей от убедительности речи игроков.
- посреди комнаты с сундуком есть ковёр. Если просто так наступить на него, можно провалиться ногой на первый этаж, не преуспев в спасброске Ловкости 17. Нога провалится и вырастет в потолке прямо над столом с гостями, если хозяева это заметят, игроков будут прогонять, а дворецкий сразу же вызовет стражу.
- можно убедить хозяев отдать Руку если:
 - а) Расположить к себе вредную старуху Гвиневру.
 - б) Расположить к себе вечно уставшего Чепмена.

Для такого может понадобиться пройти несколько проверок Убеждения или Обмана, в зависимости от того, что говорят игроки.

ОТПРАВЛЕНИЕ

Игроки могут и не преуспеть в добыче Руки. Ихор посетует на их бесполезность, но в путь всё равно отправятся, старый гном скажет, что “Что-нибудь придумаем”.

Если Рука будет добыта, Ихор никак особо не отреагирует, сказав, что “Я плачу за эту работу”.

После этого все отправляются на пристань на севере Отнорка, где Ихор занял у двух “джентльменов” большую лодку для переправы через озеро.

Проводниками окажутся два человека - два военных комиссара, проплывающих мимо Отнорка, по имени **Пирит** и **Бруствер**.

Сухостой

A misty forest scene with a stream and fallen logs. The sun is low in the sky, creating a hazy, golden light. The trees are tall and thin, and the ground is covered in fallen branches and logs. The water in the stream is dark and reflects the light.

Слепицы



2. СУХОСТОЙ

БЕРЕГ

АТМОСФЕРА

Волны журчат, рассекаемые вёслами. Туман расступается и вас несёт по зеленоватой глади воды, местами даже пробиваются лучики солнца.

Впереди открывается вид на противоположный берег, полный выцветшей бурой травы и множества сухих стволов деревьев и пней.

— Знаете, — вдруг пускается в мечтания Ихор, — Мы с Ленор когда-то рыбачили с этого берега.... Жизнь тогда тут была ключом, цвели цветы, распускались лианы...

Помню, однажды мы нашли здесь мёртвую птичку, так Ленор на моих глазах смогла оживить её, и та упорхнула, даже “спасибо” не чирикнув... эх.

Лодка пристаёт к берегу.

Если в отряде есть Аквила или другие годные для службы персонажи, то военные комиссары пристанут с вопросом, почему те не на войне. Их можно прогнать Запугиванием или Обманом Сл 18 или вступить с ними в бой. При уходе они оставят героям агитационные плакаты. В бою имеют характеристики [мага](#) и [мастера-вора](#).

Сухостой покрыт бурой травой с большими проплешинами в тёмной земле. Населён преимущественно дятлами, козодоями и прочими инсектоидными птицами.

Ихор скажет, что знает дорогу отсюда и до самого Некроманта, поэтому он будет вести отряд всё оставшееся время.

БОЕВАЯ СИТУАЦИЯ

Сразу недалеко от берега на героев нападает плотоядный [василиск](#). Если в отряде есть Сантана и она предупреждает героев об известной опасности, то при обзревании местности они получают преимущество, получая шанс обойти гнездо василиска. В противном случае, столкновение практически неизбежно.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Если василиск всё же обратил кого-то из героев в камень, Ихор может использовать заклинание “Высшее восстановление”.

Если спросить Ихора откуда он так умеет, он может ответить что в своё время Ленор научила его жреческим заклинаний.

3. СЛЕПИЦЫ

АЛЫЙ РУЧЕЙ

АТМОСФЕРА

Со временем в проплешинах травы появляется белый налёт, который очень скоро заполняет собой всю видимую землю. Крохотные кристаллы соли хрустят под ногами, засыпав собой все холмы в округе, здесь не видно ни одного живого куста или дерева.

Редкие брёвна покрыты слоем соли так, как будто наступил неожиданный мороз, а лужи между холмами наполнены едким жёлтым туманом, который спирает дыхание и заставляет глаза слезиться.

— Слепицы, — Ихор щурит глаза, закрывая их от солнца, — смотреть больно, честное слово. Говорят, дварфы добыли под землёй что-то, или разбудили кого-то, и теперь на эти земли пало проклятие. Из-под подземных шахт ветром наносит всю эту соль, и она тут опадает вместо дождя. Надеюсь пройти это место поскорее.

На небе ни облачка, но действительно, подобно снегу, с неба падает соль. Под палящим солнцем герои добираются до неглубокого ручья, текущего вдаль между холмами.

МОНОЛОГ ИХОРА

— Вот он, Алый Ручей. После того, как дварфы тут наворотили дел, он окрасился в кровавый цвет. Местные считают, что пересекая его, вы попадаете в царство Мёртвых. А-ха-ха! (зловещий смех). — Чувствуй это всё.

Ихор снимает ботинки и уверенно шагает по воде на другую сторону. Перейдя его, он обтирает ноги тряпкой и обувается снова.

— Струсили?

Если кто-нибудь из игроков решит проанализировать Ручей, можно пройти проверку Анализа (Расследования) 18.

Неудача: это красная вода со специфическим привкусом крови.

Успех: это обычная вода с обильными фракциями железа, которое окисляется на воздухе и приобретает более красный оттенок из-за соли. Ты никогда не предположил бы, что случайно прочитанный труд по геологии за авторством одного известного драконорождённого учёного вдруг тебе пригодится.

Пересекая Ручей, игроки ощущают лёгкое недомогание (спасбросок Телосложения 16). Запишите проваливших бросок игроков, это пригодится в конце игры.

БОЕВАЯ СИТУАЦИЯ

После перехода Ручья через примерно полчаса безыдейного шага по Слепицам, случайный игрок или Ихор спотыкается о крохотный холмик. Им оказывается

занесённый снегом маленький кристалл соли, который звенит, а затем рассыпается на осколки.

Инициатива.

Между игроками вырастает холм из кристаллов, которые собираются в ком, а затем формируются в подобие большой груды камней в форме гуманоида. Неизвестная тварь без промедления начинает нападать на игроков. Если кто-то быстро сориентируется, можно начать бой как неожиданный для новоявленного титана.

Характеристики: [Соляной титан](#).

Противник непростой, цель этого боя - выжать из игроков побольше ячеек и лечения, но не убить.

По окончании битвы Ихор посоветует скорее убраться отсюда, пока не пробудился следующий. За Слепичами будут болота, где можно будет один час передохнуть (короткий отдых).

4. БОЛОТА

ВЫЖИВАНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ ДЛЯ ИГРОКОВ

И действительно, вскоре соляные холмы сменяются сухой травой, а затем перед вами предстаёт широкая неглубокая топь. За желтоватым туманом виднеются силуэты деревьев со свисающими лианами. Изредка слышно кваканье лягушек и писк комаров и мух.

Спустившись к заводи, на берегу вы видите скелеты двух оленей, сцепившихся рогами. На белых костях висят шмоты полуразложившейся плоти.

Рядом с ними в бледных зарослях рогоза набежала каша из жёлтых водорослей, в которых виднеются тельца мёртвых рыб.

Анализ (Расследование) болот не требуются, в любом случае здесь нет никакого яда - болота смертельны сами по себе, и всё это лишь напоминание.

Первый идущий через болота совершит три проверки Выживания или Природы, прежде чем выведет игроков на твёрдую землю. Сложность возрастает по мере продвижения по щиколотку в воде: 16, 17, 18.

При провале, герой оказывается в воде и увязает, пока ему не будет оказана помощь с проверкой Сил 16. Каждый неуспех погружает героя ещё на локоть и через три неудачи он начнёт захлёбываться по правилам **Удушения**. Если помогающий получил единицу при броске, то он тоже начинает увязать.

ЙЪРУК

При выходе на твёрдую землю, героев встречает вереница грибов — так называемый, ведьмин круг, с той лишь разницей, что линия прямая, что говорит о его невероятном размере.

Через пару минут все оказываются на большом безопасном островке. Ихор объявляет привал и ложится спать на один час.

При исследовании местности вокруг, либо просто при отдыхе, игроки услышат очень манерное жеманное покашливание.

Успешная проверка Выживания укажет в сторону ближайшего дерева.

Источником кашля окажется высокий гриб, буквально вросший в кору с другой стороны дерева.

Гриб имеет затуманенные подслеповатые глаза и подобие рта под юбочками, откуда и доносится кашель. На вид он не опасен, и непохоже, что может представлять угрозу.

При этом спящему Ихору это всё совершенно неинтересно, если попытаться его разбудить, то он будет отмахиваться.

При попытке разговора гриб будет повторять одно и то же “Йърук”, пока игроки не догадаются, что это его имя, либо не заговорят с ним на дварфском.

Йърук может поведать, что он уже три сотни циклов мицелия не видел ни одного живого существа, пребывая во сне.

Также он сразу же попросит помощи, так как ему “смертельно” хочется узнать, что же написано на скрижали перед ним, которую оставили его друзья-дварфы, а сам Йърук не умеет читать...

ЗАГАДКА СКРИЖАЛИ

Перед грибом стоит небольшая грязная и древняя каменная плита. На ней по кругу бежит надпись на древнедварфийском, в центре надписи выступает прозрачная полусфера.

Если попытаться расчистить скрижаль и рядом, станет понятно, что это могила древнего воина, а скрижаль на самом деле надгробье.

Никакие проверки Силы не могут заставить скрижаль сдвинуться с места, как и вытащить сферу: древние мастера знали своё дело.

ОПЦИОНАЛЬНО

Если у игры ещё много времени в запасе, можно спрятать части текста скрижали вокруг.

Поиск деталей скрижали:

1. В яме на цветке (прорастить цветок или достать Ловкостью рук).
2. В гнезде, высоко на дереве (Ловкость). Камень охраняется птицей, с ней надо договориться (Уход за животными, Разговор с животными), иначе она унесёт камень.
3. Амулет у одного из геров (см. Приложение, Предметы). Если Амулет приложить к камню, достать его больше будет невозможно.
4. Внутри Йърука (причина кашля, Медицина 15).

При провале Медицины при операции на грибе, гриб начнёт умирать. Необходимо успеть разгадать загадку как можно скорее

Фраза на скрижали: **Кем Ощущается Жестокий Звон Гонга Сопrotивления Фатальности?**

Это обычная вариация фразы “Каждый Охотник Желает Знать, Где Сидит Фазан”, то есть первые буквы каждого слова означают цвета радуги.

Гриб может подсказывать игрокам, упоминая “радужные перспективы”.

Разгадать саму загадку мало — необходимо понять, что делать со сферой. Если посмотреть внутрь неё, то можно увидеть лишь слабое красное свечение. Попытки воспроизвести радугу и посветить в стекло ни к чему не приводят, правильным вариантом будет по очереди приложить к полусфере любой предмет нужного цвета, начиная с красного.

Лишь после этого из-под скрижали начнёт отодвигаться каменная плита, обнажая скелет дварфа, сжимающего сияющий меч.

Опционально

Если игроки не смогли добыть Костяную руку из дома Вертхаймеров, то можно добыть эту руку со скелета дварфа.

На мече есть две надписи. Одна, большая, это его название: “Ретивый”. Вторая, поменьше: “Он уйдёт во смерть, чтобы затем сразиться с нею”.

По дварфу можно сказать, что он один из шахтёров, давно работавших в этих землях, отчего он умер - неизвестно.

Лес

После короткого отдыха идёт короткий эпизод, в котором герои будут проходить через небольшой лес, где живёт Некромант.

Жизнь бьёт ключом - здесь видны и насекомые, и следы мелких зверей, растения вокруг буйно цветут.

Опционально

Если у игры ещё много времени в запасе, можно выжать из героев ещё немного ячеек заклинаний и способностей.

У поваленного дерева, которое надо обойти, игроки видят бодро шагающего василиска. Он не замечает их и скрывается в корнях.

По своей сути он является иллюзией, что можно обнаружить, если по какой-то причине игроки будут анализировать ситуацию. Но чаще всего, как правило, все берутся за оружие.

Здесь, очень вскоре из кустов и деревьев вокруг появляются ещё трое.

Итого начинается боевая ситуация с четырьмя василисками. Василиски всегда промахиваются, а также один василиск обязательно атакует Ихора, от чего тот недвижимо застынет.

Как можно будет сказать позже, Ихор решил, что если “окаменеть” внешне, то василиски могут отстать от него.

После каждой успешной атаки по василиску-иллюзии, необходимо предложить игроку пройти проверку Мудрости 17, при успехе описать эффект, что атака не нанесла василиску урона, а скорее разметала землю вокруг.

Предмет иллюзии - защита вокруг дома Некроманта. После первой догадки любого игрока, василиски становятся очевидно прозрачными, а затем рассеиваются.

5. НЕКРОМАНТ

УКРЫТИЕ НЕКРОМАНТА

Вечереет. Подходя к логову Некроманта, Ихор обратится к игрокам:

ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ ИХОРА

— Так, запомните. Некромант никого из вас не знает, поэтому первым с ним говорить буду я. Мы виделись, конечно, давно, лет десять назад, но так просто кажется безопаснее.

Не хочу, чтобы вы заporоли мне сеанс поиска Ленор. Будьте тише воды и ниже травы, и всё пройдёт хорошо.

Логово Некроманта выглядит как широкое дерево (дуб), с несколькими узкими прорубленными оконцами вверху и высокой дверью в корнях.

Окна затворены, и в них сможет влезть существо только Крохотного размера. Если попытаться залезть на дерево и заглянуть, будет видна только темнота.

Дверь не имеет щелей, ставен и окон, только несквозное отверстие на месте ручки.

Если у партии **есть Костяная рука**, Ихор вставит её в отверстие. Ладонь руки сожмётся, образуя кулак и дверную ручку, дверь отворится.

Если **Костяной руки нет**, кому-то из игроков (или Ихору) придётся вставить палец, получив 2d8 некротического урона, только тогда дверь откроется.

ИНТЕРЬЕР ЛОГОВА

Внутри дерева находится всего одна круглая комната, обставленная по кругу столами. На них видны выцветшие листы бумаги, высохшие банки и чернила. По полу разбросаны черепки кувшинов и банок, под потолком подвешено множество костей и веток.

Пол здесь деревянный, посреди досок угадывается магический символ, забитый пылью и песком и явно давно не использующийся.

Вдоль правой стены по кругу идёт небольшая лестница, которая заканчивается балконом, там же видно что-то вроде двери в следующую комнату.

Войдя, Ихор сначала несколько раз позовёт Некроманта. Никто не откликается, и очевидно, что место давно заброшено (проверка Анализа 18 подскажет, что прошло не менее пяти лет).

Затем Ихор будет звать имя Ленор, что тоже ни к чему не приведёт. “Ладно, посмотрю в другой комнате, осмотритесь пока”, — скажет он, и поднимется вверх по лестнице.

Из полезного на столах можно найти только два флакона яда, а также в пыльном ящике светится алхимический огонь (Внимательность 13).

Знакомство с хозяином дома

Ихор вскарабкался по лестнице и встал напротив дверцы, несколько раз постучав по деревянной рамке. Раздаётся высокий холодный голос:

— Кто здесь?
— Открывай, это гном Ихор из соседнего города...
— Зачем вы здесь?
— Моя жена Ленор пропала, и я думал...
— *Тишина!!!*

Ихора отбрасывает от зеркала, напрямик на блясины ограждения, раздаётся треск. Вход в дерево зарастает и превращается в ровную стену (эффект логова).

Для дальнейшего течения действий, лучше всего определить **инициативу**. Провалившие спасбросок Телосложения в Алом Ручье игроки на первый раунд получают состояние *ошеломления*.

Явного врага пока не видно, скорее всего оставшимся игрокам придётся искать источник опасности.

Успешная проверка Внимательности 18 (тёмное помещение) даст заметить, что это никакая не дверь там на балконе, это старое, тусклое *зеркало*. Зеркало не содержит в себе никакого волшебства и магическим предметом не является.

При рассмотрении зеркала вблизи видна надпись: **“Помни, что глазами этими, любовную связь кровью разорвав, ты смотришь глазами своими нечестивыми на Некроманта”**.

Уничтожение зеркала ни к чему не приводит.

Также при успехе будет видно, что Ихор на самом деле говорит со своим отражением, и отвечает он же.

Ход в инициативу Ихора

— Как давно тебя здесь не было, Ихор. Я давно ждал. Кто твои друзья? Ты убьёшь их также, как и свою жену?

Ихор поднимается и разворачивается к игрокам.

— Я вспомнил, — говорит он тем же злым голосом, — и предлагаю вам решение. Для ритуала оживления Ленор мне не нужны все из вас. Один из вас может перейти на мою сторону, и я дарю ему жизнь и всё золото группы *ему одному*. Подними оружие против своих товарищей!

Ихор неожиданно резво вскакивает и приземляется в другом конце комнаты. Кости с потолка рассыпаются и из них встают [скелеты](#).

На этом ход Ихора, а точнее, Некроманта кончается. В следующий свой ход Некромант применяет заклинание [Круг смерти](#), далее - по ситуации.

Сам он имеет характеристики [Волшебника школы некромантии](#).

После уничтожения скелетов из-под пола вырвутся пять [зомби](#) (эффект логова).

Здесь длится сражение, вплоть до смерти Ихора.

ФИНАЛ

Ихор растерянно смотрит на свои раны и падает замертво. Перед смертью слышно хриплое “Я иду к тебе, Ленор”. Выход из логова открывается.

При обыске, инвентарь Ихора: Серп, лёгкий арбалет, болты, мелкий мусор, ритуальный кинжал с костяной ручкой, Свиток “Круг Смерти”, зелье большого лечения (4d4+4).

Если во время боя было использовано любое огненное заклинание или зелье, дерево к этому моменту уже сильно горит, засыпая игроков пеплом и дымом.

Снаружи уже почти ночь, только горящее дерево заревом освещает лесную округу. Выйдя, игроки ощущают свежесть и свободу, словно бы каждого что-то сковывало на протяжении всего пути.

Конец

Обратный путь не занимает много времени - все тропы на болотах вам уже известны. На соляных холмах кончились осадки и исчез туман, никаких кристальных монстров больше нет. Сухостой зацвёл, покрыв мёртвую растительность мхом и проблесками травы, а озеро разогнало туман и тёплый свет Отнорка виднеется вдали.

Старосты вручают вам награду, спросив, что же стало со стариком Ихором и его Ленор?

КОНЦОВКИ ГОТОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ:

Аквила. Капитан Отнорка предложил полуэльфу остаться здесь стражником и защитником гномов. Согласится ли он? О городке никто не знает, и это идеальное место, чтобы спрятаться от войны.

Согласен: Аквила осел городке и позже не раз выручил гномов от нападений разбойников. Гвиневра подарила полуэльфу Амулет здоровья, а позже он встретил девушку-сироту из Ая, с которой у них ещё до окончания Войны сложилась крепкая и большая семья.

Не согласен: Аквила отправился в следующие приключения, об одном из которых барды позже слагали легенды. Так он стал спасителем крупного города, где позже он получил высокий чин и достаток, и прожил там до конца своих дней.

Нова Рене. Нова вернулся в свой родной город, чем застал врасплох обманувших его дальних родственников. Будучи при деньгах, Нова выиграл несколько судебных дел и смог раздобыть доказательства невиновности родителей, а также улики, обвиняющие родню в подлоге. Честное родовое имя Рене было восстановлено, а все предатели отправились в тюрьму и на виселицу. Долг был выполнен, и после посещения могилы утраченной любви и заключения мира с бывшими врагами семьи, Нова отправился дальше в приключения (возможно с Аквилой и Робинотом).

Робин Грубер. Песня песней, да без опыта автора строки не складываются. Полурослик быстро и с шиком растратил заработанное в нескольких тавернах и отправился в дальнейшие приключения (с Новой и, возможно, Аквилой), чтобы собирать новый опыт для своей песни, которую впоследствии будет знать вся страна, от мала до велика.

Оникс Риддл. Оникс вернулся к работе кузнеца в Отнорке. Вскоре после известных событий, к нему, в его собственном доме обратилось зеркало — зловеющий, высокий и холодный голос пообещал кузнецу небывалые возможности колдуна.

Согласен: Впоследствии он стал удивительно хорошим лекарем, пусть и цвет его кожи болезненно потемнел. Взяв на себя обязанности ухаживать за кладбищем, Оникс ещё долгое время мирно сосуществовал с гномами, пока однажды попросту не исчез без следа. Сухостой вновь угас, а в Слепицах пошли соляные осадки. Гномы поговаривали, что заозёрный Некромант вернулся...

Не согласен: Небывалые приключения Оникса избавили часть горожан от предрассудков, и у кузнеца появились какие-никакие друзья. Он стал желанным гостем Застружины, пересказывая свои приключения вновь и вновь, и в конце концов зажил полной жизнью.

До окончания войны он смог заключить контракт на поставку оружия по всей провинции, где, путешествуя иногда встречал старых друзей Нову, Робина, Сантана и, возможно, Аквилу, и не отказывал составить им компанию в очередном приключении.

Сантан(а). Жрец добыл из приключения немало новых и полезных трав и грибов, а также интересных образцов местной фауны. Это позволило ему описать весьма интересный трактат об исследованиях, признанный самой Торнской академией магов. Впоследствии молодой гном отправился покорять новые вершины, а также нести свет своего бога и свет знаний в дальние уголки страны. Иногда Сантан встречался с друзьями, Новой, Робинотом, и возможно Аквилотой и Ониксом, и пускался с ними в новые приключения — в конце концов, чтобы мочь нести свет, иногда необходимо рассеять тьму.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Цифровые карты и арты для игровых столов скачивайте [на странице приключения](#).

ДОП. ВАРИАНТЫ КОНЦОВОК

СМЕРТЬ ВСЕЙ ГРУППЫ

Если неудача настигла группу в Слепицах, то лучшим вариантом будет переиграть ваншот сначала

Если всех убил Некромант: игрок-предатель, при условии, что такой был, успешно возвращается в Отнорк и получает от старост всё золото. Некромант же наращивает свою мощь и воскрешает испуганную Ленор, обретая свой покой, но все земли от Отнорка до Леса включительно остаются проклятыми и опасными. Если игроки с таким исходом не согласны, можно собрать группу новых персонажей и пройти игру точно с таким же набором локаций - только отличие будет в том, что старосты нанимают их уничтожить Некроманта, и, возможно, спасти Ленор.

СМЕРТЬ ИХОРА

Если Ихор погибает от рук Соляного титана, игра заканчивается — игроки провалили свою миссию, но по условиям договора они всё ещё могут получить деньги, так как Ихор не предполагал, что тоже вернётся. Земли остаются проклятыми.

Если Ихора подозревают в чём-то, и случилось так, что его убили сами игроки, перед смертью он использует Послание, чтобы сообщить старостам о грубом предательстве. При смерти он не проявляет никаких признаков знакомства с Некромантом, за исключением подозрительного инвентаря, концовка остаётся открытой, проклятие с земель без причины исчезает.

Если Ихора убили у входа в Логово Некроманта, то он может позже явиться в виде призрака, на время — вопрошая, что пошло не так, и попытается накинуться на игроков, безуспешно. В конце концов он рассеивается, вопя что-то навроде "Кто вы? Куда вы меня забираете? Где Ленор?! Не-е-е-ет!". Концовка остаётся открытой, проклятие с земель без причины исчезает.

ПЕРСОНАЖИ

ИХОР БУРЫЙ

Маленький, законно-добрый

Класс Доспеха 14 (кожаный)

Хиты 43

Скорость 25 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (0)	14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	12 (+1)

Языки Общий, Гномий

ДЕЙСТВИЯ

Атака серпом. Рукопашная атака: +0 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 3 (1к4 + 0) режущего урона.

Выстрел из арбалета. Дальнобойная атака: +2 к попаданию, досягаемость 16 футов, одна цель. Попадание: 6 (1d8 + 2) колющего урона.

Использование заклинаний:

Заговоры (неогранич.): Указание [Guidance], Чудотворство [Thaumaturgy]

1 уровень (4 ячейки): Лечение ран [Cure wounds]

2 уровень (2 ячейки): Улучшение характеристик [Enhance ability] (только на себя)

3 уровень (2 ячейки): Множественное лечащее слово [Mass cure wounds], Послание [Sending]

5 уровень (2 ячейки): Высшее восстановление [Greater restoration]

Старый холмовой гном, без растительности на лице. Серый цвет его кожи делает его похожим на подземного гнома, но так только кажется на первый взгляд.

Имеет вечно уставший взгляд и низкий сиплый голос. Любит ворчать по поводу и без, и относится ко всем скорее неуважительно, хотя в опасной ситуации придёт на помощь и поможет залечить раны.

В прошлом был старостой Отнорка и был женат на гномихе Ленор, которая загадочно пропала около десяти лет назад.

Имеет раздвоение личности, одна из которых является Некромантом. Потеряв жену, последние десять лет не помнит об этом.

ЛЕНОР СИЛК

Гномиха из Отнорка. Никто не видел её более десяти лет.

САНТАНА (ЕСЛИ ЕЁ НЕ ВЗЯЛ ИГРОК)

Сантана - гномиха в лечебной лавке Сантаны. Она живёт в Отнорке порядка десяти лет и является жрицей, лекарем и самым любимым гномом в городке.

Её можно встретить у её лавки или внутри. Она доброжелательна к гномам и очень не доверяет чужакам.

Может продать Зелья лечения по стандартной цене, яды, алхимический огонь и всё, что связано с травами и религией.

ОНИКС РИДДЛ (ЕСЛИ ЕГО НЕ ВЗЯЛ ИГРОК)

Оникс - гном, кузнец и торговец из кузнечной лавки. Нелюдим, можно встретить только внутри, если зайти за

припасами. Ничего волшебного не продаёт, обычные предметы из Снаряжения игрока.

ГВИНЕВРА ВЕРТХАЙМЕР

Чванливая властная старая гномиха, проживает в доме старосты. Жутко гордится остатками былой роскоши, несмотря на то, что дом также устарел как и все, и убранство внутри тоже скучное и былой блеск давно угас, а шторы и гобелены изъедены молью.

Одега в бежевое потрёпанное платье с осыпавшейся позолотой, губы покрашены ярко-алым.

Из дома не выходит, посылает за всем слугу или мужа. Имеет большую спину, колени и проблемы с сухостью кожи на лице и ступнях.

Очень интересуется у игроков событиями в их жизни и какие места они могли посещать ранее.

ЧЕПМЕН ВЕРТХАЙМЕР

Молчаливый и загнанный своей крикливой женой гном. Выглядит немногим моложе её, часто курит трубку, молчит, по возможности старается избегать её общества. Любит охоту и рыбалку, иногда уходит туда на несколько дней с Маруном или Кастером.

Одег в парадный жилет и брюки с золотистыми пуговицами, выглядит весьма достойно.

При первой возможности будет жаловаться на Гвиневру (Джинни), на то как она испортила ему жизнь и ни за что неблагодарна.

МАРУН

Гном-дворецкий в доме Вертхаймеров. Вечером сидит в кабаке “Застружина”, впрочем, как и все жители городка. Одег в серый костюм-тройку, носит с собой платок. Очень учтив к дамам и холоден к мужчинам. Охотен до взяток и выпивки.

КАСТЕР “БОЛЬШОЙ ПАЛЕЦ”

Гном, стражник Отнорка. Вооружён рапирой, одет в кожаный доспех. Ходит с ещё двумя стражниками.

ВЕРГИЛИЙ

Полноватый гном, трактирщик “Косой Застружины”. Обычно занят приготовлением еды в котелке у камина.

ТАРА СОКОЛ

Добродушная гномиха, занимающаяся присмотром за детьми Отнорка и их обучением.

САБРИНА

Летучая мышь, живущая на чердаке Застружины. Является ручной мышью Вергилия.

ПИРИТ

Военный комиссар, боевой волшебник. Владелец лодки, везущей героев через Соколиной озеро.

БРУСТВЕР

Военный комиссар, опытный ловкач и плут. Сообщник Пирита.

ЗАГОТОВЛЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ НА ВЫБОР

Персонажи описаны в мужском роде, но при необходимости меняют пол для удобства игрока (унисекс имена). Все имеют весьма средние характеристики и одну максимальную (для класса).

Аквила. Полуэльф-плут (мистический ловкач). Бежит от войны между эльфами и людьми на Большой земле.

В гномьем городке “Отнорок” он нашёл временное прибежище и способ заработать.

Нова Рене. Человек-плут (вор). Оказывается на улице после смерти родителей и предательства всей роднёй. Ищет заработка чтобы вернуть фамильный дом.

Робин Грубер. Полурослик-бард (коллегия мечей). Робин преследует свою цель — составить великую песню обо всех разумных народах, населяющих Большие земли. Сейчас находится в Отнорке с целью изучения гномов и их быта.

Оникс Риддл. Гном-чародей (дикая магия), выросший в Отнорке. Сирота, работает кузнецом. Мастер своего дела, но не имеет друзей из-за особенностей своих волшебных “всплесков”.

Сантан(а). Гном-жрец (домен жизни). Прибыл в Отнорок около пятидесяти лет назад и устроился местным знахарем. Часто ходит в походы, видя в этом хороший повод набрать новых трав и грибов для снадобий.

Ниже содержится более подробная биография каждого персонажа, стартовая предыстория и личный инвентарь. Прочитайте предысторию, проникнитесь героем и самостоятельно решите, какое мировоззрение подходит вам больше.

В Приложении вы можете найти предзаполненные Листы персонажей.

АКВИЛА

Ты среднего роста черноволосый полуэльф, поэтому на Войне тебе нет места, ни на стороне людей, ни на стороне эльфов. Стерев своё родство с осквернителями обеих рас, ты взял имя Аквила и стал путешествовать вдаль от Большой земли в поисках укрытия и подработок на пропитание.

До этого тебя звали Авеллайя Нур, но это имя ты говоришь только тем, кому доверяешь, то есть практически никому. От родственников тебе досталось довольно исхудалое болезненное тело, что определило твой род деятельности - тебе проще ударить врага сзади во тьме, чем выступить в равном бою.

Эльфийская натура пробудила в тебе зачатки колдовства, поэтому однажды ты похитил несколько книг у нерасторопного волшебника и самостоятельно выучил несколько заклинаний.

В путешествиях ты подрабатываешь охотником за головами, а иногда и более тёмными делами. В качестве визитной устрашающей карточки ты демонстрируешь ухо эльфа - трофей, добытый в стачке с одной гильдией воров.

Тебе часто приходится менять место жительства, зачастую оказываясь в совершенно неожиданных местах, как например сейчас, в исключительно гномьем городишке под названием “Отнорок”. Он находится вдалеке от Большой земли, поэтому шансы того, что тебя заберут на Войну, крайне малы.

Твой инвентарь, помимо всего прочего, включает в себя несколько свитков заклинаний, эльфийское ухо, воровские инструменты, мешочек с компонентами, флакон яда.

Всё, что тебя интересует - быстрый заработок, поэтому такие простые дела, как сопровождение гнома Ихора через пустынные земли, для тебя кажутся пустяком и способом скоротать время.

НОВА РЕНЕ

Ты человек, рождённый в богатой семье. Высший свет был у твоих ног всю твою жизнь, пока отца несправедливо не осудили за воровство и измену, а через несколько месяцев ты потерял и родную мать.

Из-за статуса бастарда, оставшиеся родственники быстро отобрали у тебя всё имущество и выгнали на жестокие улицы столичного города. Поначалу тебе помогала твоя тайная любовь из семьи врагов твоих родственников, но позже в несчастном случае ты теряешь и её. В горе от утраты и попытках скрыться от местной исполнительной власти, ты покидаешь родные края и отправляешься странствовать и работать наёмником. Твоя цель — заработать деньги на честный суд и вернуть своё фамильное имя и доброе имя.

Твоё прибытие в Отнорк было несколько омрачено: ты повздорил с местным трактирщиком Вергилием (трактир Застружина) и его другом Сантаном. То был пьяный вздор, где вы друг друга недопоняли на почве твоих идеалов и привязанностей.

Твой инвентарь, помимо всего прочего, включает в себя Амулет Всех Бед, подаренный утраченной любовью, два кошелька золота, набор для грима, коллекцию засушенных цветов.

По заверению дарителя, Амулет защищает тебя от неудач: он забирает все невзгоды на себя, тем самым защищая носителя.

РОБИН ГРУБЕР

Полурослик/полурослица

Ты полурослик-бард по имени Робин. Твоей целью является составить великую песню о всех разумных народах, населяющих мир, поэтому сейчас ты прибыл в Отнорк, чтобы добавить несколько куплетов о гномах. В условиях Войны бардам платят немного, поэтому ты с лёгкостью берёшься за небольшие приключения, коим стало задание старого гнома.

У тебя в инвентаре: флейта, набор игральные кости, два скимитара, лук и стрелы.

ОНИКС РИДДЛ

Гном/гномиха-чародей.

Ты скальный гном по имени Оникс. Твоё фамильное имя Риддл, а также у тебя есть имена Эль и Пок. Живёшь в Отнорке сколько себя помнишь, работаешь кузнецом, но друзей у тебя почти нет из-за твоего странного проклятия. В прошлом месяце тебе исполнилось ровно сто лет, ни никто и не подумал праздновать твой день рождения.

Поговоривают, в детстве тебя околдовала речная нимфа и из-за этого у тебя появились волшебные способности, которые ты не можешь контролировать.

САНТАН / САНТАНА

Гном-жрец.

Ты лесной гном по имени Сантан(а). В Отнорке ты вырос, воспитанный в семье, полной любви. В возрасте сорока пяти лет ты находишь своё призвание в служении самой жизни, в чём тебе помогает религия, хотя служение богу для тебя не главное. С тех пор ты известный знахарь и занимаешься лечением горожан, путников, исцелением их от болезней и изготовлением настоек и зелий из трав. Такой гном всегда полезен в путешествии, поэтому тебя часто берут в походы за пределы Отнорка, да и это всегда хороший повод пополнить инвентарь редкими травами и грибами.

Местные гномы тебя любят и уважают, но некоторые, такие как семья Вертхаймеров, считают, что могут за деньги сделать из тебя личного врача-лечебника, из-за чего у вас натянутые отношения. Любой торговец в Отнорке сделает тебе скидку, любой житель окажет посильную помощь, а в трактире “Застружина” могут и бесплатно накормить.

За день до начала событий ты в местном трактире “Застружина” стал свидетелем ругани между гномом-трактирщиком Вергилием и новым в городе человеком, который пытался слишком уж прямой лезть вызнаться у Вергилия что-то.

Тебе также известны места рядом с Отнорком: Сухостой и Слепицы. Проходя через них, ты можешь собирать там травы и грибы для создания зелий лечения, а также немного разбираешься в их обитателях: дрозды, козодои, обращающие в камень ящерицы, острые соляные кристаллы.

Твой бог на выбор:

- а) Апполон, Артемида, Гестия, Деметра, Дионис
- б) Ра, Исида, Осирис, Хатор
- в) Бальдр, Фрей, Фрейр, Фригг.
- г) Агир, Деус

Твой инвентарь, помимо всего прочего, включает в себя зелья лечения, набор травника, мешочек с компонентами и несколько свитков заклинаний.

ЛОКАЦИИ

ОТНОРОК

Городок появился во времена активной добычи дварфами ресурсов к северу отсюда. Это проложило выгодный торговый маршрут, и на берегу Соколиного озера тотчас вырос городок предприимчивых гномов.

Дварфы добывали селитру и железо и прочие богатства недр земли, пока шахта не истощилась.

Вскоре после этого земли настигло проклятье и испарения от болот и соляных шахт сделали жизнь по другую сторону невозможной.

ТРАКТИР “(КОСАЯ) ЗАСТРУЖИНА”

Небольшое одноэтажное здание, где работает и проживает Вергилий, также есть ещё три комнаты для постояльцев. Две комнаты находятся на чердаке, есть привязь для лошадей. В одной из комнат водится ручная летучая мышь “Сабрина”.

ДОМ ВЕРТХАЙМЕРОВ

Двухэтажный просторный особняк в самом конце Главной улицы. Часть второго этажа занимает большая открытая галерея с цветами.

КУЗНИЦА РИДДЛОВ

Небольшая мастерская с навесом и большим количеством рабочего пространства под ним.

ЛЕЧЕБНИЦА САНТАНА

Лавка с зельями, порошками и травами, там же есть несколько коек для больных. Над входом сушатся травы и грибы, рядом с дверью стоит бочка с дождевой водой.

ПОЛЯЯ/СОКОЛИНАЯ СКАЛА

Большая скала, под которой и спрятался город Отнорк. На деревьях наверху испокон веков гнездятся соколы. Почти у каждого гнома есть история о том, как его однажды чуть не унесла большая птица.

СОКОЛИНОЕ ОЗЕРО

Озеро, на берегу которого стоит Отнорк. Некоторые жители называют его Озером Утопленников и связывают цвет отражаемых им лучей солнца с плохими приметами.

ПРЕДМЕТЫ

КОСТЯНАЯ РУКА

Предмет, который необходимо достать для Ихора. Является костяной рукой гуманоида. При проверке Мед 15 можно сказать, что это предплечье и кисть давно жившего гнома. Ихор утверждает, что рука нужна чтобы пройти к Некроманту без лишних жертв.

АМУЛЕТ ОТ ВСЕХ БЕД

По умолчанию выдаётся персонажу Новы. Если такого нет, мастер может выдать Амулет любому герою на своё усмотрение. Амулет действует пассивно (герой не знает об этом) и даёт следующие преимущества:

- Героя никогда не будут атаковать первым
- Герою дают скидку на предметы в магазинах
- Крит. единицу можно перебросить

В то же время, сняв Амулет, герой получает следующие отрицательные эффекты:

- Героя всегда атакуют первым
- Герой совершает все спасброски с помехой, если нет преимущества.
- При выпадении единицы при атаке, у героя безнадёжно ломается оружие.

“РЕТИВЫЙ”

Это короткий меч, найденный в могиле дварфа. Имеет характеристики +3 к попаданию и урону, наносит дополнительных 2d4 урона Некроманту и нежити.

КОНТАКТЫ

Вы всегда можете связаться с автором приключения по следующим ссылкам:

<https://vk.com/aterniad>

<https://steamcommunity.com/id/aterniad/>

<https://pikabu.ru/@Aterniad>

<https://aternia.games/>

Discord: aterniad

Буду только рад исправить недочёты или учесть ваши потрясающие идеи! Также могу подсказать по квестам, если что-то непонятно.

ИСТОРИЯ ИЗМЕНЕНИЙ

VI.0 ОТ ДЕКАБРЬ 2023 (ТЕКУЩАЯ)

Готовая основа приключения