



КРЕЩЁННЫЕ В КИСЛОТАХ РАЙЛИНА



DUNGEONS & DRAGONS

Приключение для величайшей ролевой игры в мире
С любовью на конкурс ваншотов для Пекарни Творцов
За авторством ill_lich и Nazgob

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	3
Гангстеры и Химпанк	3
Перед игрой.....	3
Сводка по приключению	4
Предыстория приключения	4
Обзор приключения	4
Создание персонажей.....	4
Райлин: жемчужина Трейна	5
Краткая история Райлина.....	5
Районы города.....	5
Кайхар.....	5
Без солнечного света.....	5
Ресурсы Райлина	5
Социальное устройство	5
Технологическое развитие	6
Ограниченная телепортация	6
Создание своей команды	7
Описание типов команд	8
Адепты	8
Бандиты.....	8
Барыги	8
Душегубы.....	9
Перевозчики	9
Тени	9
Создание потенциальных союзников	9
Часть 1. В ад и обратно	11
Кайджин, врата Райлина	11
1А Разбитое стекло	11
1Б Начало погони.....	11
1В. Пересадка	13
1г. Поезд.....	15
1Д. Окончание погони	15
1Е. Пленённые.....	15
Часть 2. Передышка	16
Логово.....	16

Переговорная.....	16
Спальные помещения	16
Склад	16
Внешний двор	16
Рядовые бойцы	16
Часть 3. Активные действия	17
Путешествие по городу.....	17
Напряжение	17
Мэттью Лукказе	18
Локации	19
Рынок Чёрных зонтов	19
Таверна «Последний Вздох».....	19
Клиника Коггинса	20
Лавка Левана, Мастера ядов.....	20
Мастерская Мёрфи	20
Логово 1-й банды (Сердце Вуллона)	21
Логово 2-й банды (Сырные Мишени)	21
Логово 3-й банды (Шепчущие тени)	21
Логово 4-й банды (Огненные волки).....	22
Поручения	22
Срочная доставка	22
Устранение информатора.....	22
Сбор информации.....	23
Расшифровка старой книги (простое).....	23
Очистка подвала (простое).....	24
Починка старого изобретения (простое) ..	24
Улучшения штаба	24
Городские столкновения.....	25
Подводя черту.....	25
Часть 4. Лобовая атака	26
Силы персонажей	26
Лобовое сражение	26
Движение Мэттью.....	26
Часть 5. Финал?	28
Увядший цветок	28
Отец, я дома.....	28
Сбежавшие.	28
По другую сторону	28



ВВЕДЕНИЕ

«Широкие врата охраняющие Кайджин медленно открываются, пропуская несколько автомобилей, движущихся по сырому асфальту, набирая немыслимую скорость по безлюдным дорогам. Высокие прямые здания, снизу фрики, ругань и выстрелы, а на верхних этажах под приятную импортную музыку в порыве страсти сжались тела. Поднимая взгляд ещё выше, дозорный может узреть лишь один из дирижаблей Кротов, что свободно парит в смертельном ядовитом тумане Кайхара, выскивает добычу. Вас встречает Кайджин!»

Обро пожаловать в приключение «Крещённые в кислотах Райлина» в системе Dungeons & Dragons 5-й редакции. Действие приключения происходит в авторском сеттинге «Ребрея: Тень прогресса», в подземном городе Райлине, что будет описан в соответствующем разделе.

Это приключение продолжительностью 5-7 часов предназначено для 4 персонажей 5 уровня.

Этот документ предназначен только для Вас — Мастера подземелий. Прочитайте всё приключение прежде, чем, прежде чем начать вести его.

Предполагается, что у вас есть Книга игрока, Руководство Мастера и Бестиарий для 5-й редакции.

АННОТАЦИЯ

«Вы — главы небольшой группировки в подземном городе, Райлине. Подземная жемчужина туннелей Трейна, огромный город, выбитый среди пещер вновь готовится обрести слухами и новыми сплетнями, ведь ваша группировка ввязалась в конфликт и влиятельные люди готовятся забрать своё. Сумеете защитить самое ценное, что у вас есть? Но главное сейчас это вернуться домой, держитесь крепче»

Теги: Подземный город, Группировки, Логово.

Если текст указан в подобном поле, тогда он предназначен для чтения вслух или перефразирования для игроков, например когда персонажи прибывают в нужное место или выполняют необходимые условия.

(Текст в скобках служит для уточнения. Его зачитывать не нужно)

ГАНГСТЕРЫ И ХИМПАНК

«Крещённые в кислотах Райлина» — приключение, не похожее на привычные сюжеты, оно более динамичное и взрывное. Если вас всё устраивает и вам близка тематика криминальных сюжетов или нарратив таких работ как «Острые козырьки», «Подпольная империя», «Клан Сопрано» или «Snatch», то вы сможете поймать нужное настроение для игры, но важно, чтобы и ваши игроки смогли играть с таким настроением и чувствовать себя комфортно. Проинформируйте их во что именно они будут играть и на что они могут рассчитывать.

Это приключение позволит персонажам создать свою криминальную группировку и ощутить на себе власть во время сложных событий.

Перед игрой

Примите во внимание следующее:

- Прочитайте приключение, делая заметки обо всём, на чём вы хотели бы заострить внимание или что вы хотели бы напомнить себе во время проведения приключения — например, то, как вы хотели бы отыграть определённого НИП, или тактика, которую вы хотели бы применить в бою. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточными материалами приключения **на диске**. Примите во внимание, что это приключение требует от Игроков и Мастера существенной подготовки перед игрой.
- Соберите все ресурсы, которые вы хотите использовать для проведения этого приключения, такие как карточки для заметок, Ширму, миниатюры и карты сражений. Необходимые материалы вроде таблицы с музыкой или карт для игры вы сможете найти здесь: **Крещённые в кислотах Райлина**, дополнительные материалы будут представлены в виде гиперссылки на источник и будут оформлены **вот так**. Если материал будет ссылаться на новые блоки статистики, то цвет ссылки будет окрашен соответствующим образом.
- Наконец, игроки однозначно могут хотеть узнать про сеттинг больше. Вы можете предоставить им любую информацию из предыстории приключения и дополнительных материалов, которая не отмечена слева как этот абзац. Такую информацию нужно либо переформулировать, либо скрыть.



Сводка по приключению

В этом разделе представлена предыстория приключения и его обзор, а также рекомендации по созданию персонажей.

Предыстория приключения

Персонажи — верхушка небольшой банды в Райлине, обитающая в Кайджине, более благополучном районе города домом для множеств банд. Персонализация и создание банды персонажей будет описана в соответствующем разделе.

У персонажей образовались натянутые отношения с уличными бандами без общего названия, которые объединились под именем Мэттью Лукказе, что собрался подчинить себе все мелкие банды. На очереди столкновение с персонажами, последние переговоры провалились с треском и теперь необходимо бежать домой ведь преследователи не отстают.

Возможен штурм базы, необходимо использовать освободившееся время максимально эффективно.

Противники же не будут сидеть на месте, а попытаются завербовать себе максимальное количество союзников.

Обзор приключения

Приключение разбито на 5 частей:

Часть 1. В ад и обратно. Игроки на своих байках пытаются добраться штаба, сбрасывая противника с хвостов после проваленных переговоров.

Часть 2. Передышка. В этом разделе описан быт персонажей на базе и то, что они могут сделать, чтобы защитить себя.

Часть 3. Активные действия. Здесь вы сможете найти список заданий, которые группа сможет выполнить для окончательного решения своих проблем, локации и множество другого материала для работы Района.

Часть 4. Лобовая атака. Наконец, они действуют. Выстоит ли штаб? Персонажи встречают атаку в полной боевой подготовке.

Часть 5. Финал. Персонажи смогли одолеть Мэттью или же пали под его натиском? Может быть, они сдались и стали частью его союза? В этом разделе описан финал приключения.

Создание персонажей

Создание персонажей для этого приключения требует от персонажей игроков некоторых особенностей. При генерации персонажей мы рекомендуем придерживаться этих рекомендаций:

- Персонажи — главы криминальной группировки, которая ведёт свою деятельность в Райлине. Подробности созданий банды описаны ниже, предупредите игроков о том, что им необходимо обсудить и создать свою банду.
- Персонажи могут выбрать любую игровую расу — она нарративно найдёт себе место среди улиц города.
- Персонажи обладают 1 необычным магическим предметом и 2 обычными и дополнительным снаряжением на сумму в 600 зм, которые могут потратить на обычное снаряжение из книги игрока и на дополнительное снаряжение, предоставленные в сеттинговых материалах вроде огнестрельного оружия.
- Также спросите персонажей как именно их персонажи попали в Райлин, какой жизни они ищут и что именно держит их в столь неблагополучном месте.
- Предупредите персонажей, что владение современным наземным транспортом будет хорошим выбором.
- Последнее на что стоит обратить внимание — персонажи только что провалили переговоры с Мэттью и теперь необходимо возвращаться домой. Что именно пошло не так? Почему персонажи не согласились принять условия Мэттью? Ответы на эти вопросы персонажи могут решить для себя уже после создания своей команды.



РАЙЛИН: ЖЕМЧУЖИНА ТРЕЙНА

В этом разделе описан Райлин, город, где и развернутся события приключения. Ознакомьтесь с этой информацией прежде, чем переходить к дальнейшим событиям так как город довольно сильно отличается от привычных мест, и его структура напрямую влияет на сюжет.

Райлин, город, что родился из небольших преступных группировок в подземелье Трейна и со временем вырос в крупную и самобытную политическую силу, что прямо и косвенно контролирует Трейн, лабиринт подземных пещер под морем Торера. Обитатели Райлина на момент 413 года ПСУИ (После становления Умелидуанской империи) это уже в большинстве люди и иные расы, что даже солнечного света не видели. Они рождаются в Райлине, живут в нём и тут же умирают. Каждому из них присущи мечты и стремления, и тем, кто готов пробираться сквозь трупы тех, кому не повезло, получает шанс подняться

Краткая история Райлина

Примерно сто лет назад во время промышленной революции на территории континента в Трейн начали сбегаться преступники со всего света в поисках спасения. Они спускались в глубины подземелья. Они были в местах, где среди этих пещер никогда не ступала нога человека, но всё же остановились на середине пути между выходами с обеих сторон катакомб и организовали в этом месте свою общину, где выживали, поедая грибы и насекомых. Первые поселенцы стали называть себя «Кроты Трейна».

По прошествии тридцати пяти лет, община развивалась и стала напоминать собой город, который пытался создать общество внутри подземелья. После небольших стычек Кроты вышли окончательными лидерами, что объединили Райлин идеей построения достойной жизни в подземелье, что не уступает поверхности.

За пятнадцать лет были построены первые технологические производства, город был расширен, но и появились проблемы с загрязнением. Ключевым моментом стало открытия мха Кайхар — на языке трейна — очищающий мох. Кроты сразу наладили производство кайхара, чем окончательно укрепили свою и без того железную власть.

Мох стал настоящим открытием и спасением, который позволил городу продолжить своё существование и развитие. Наладить производство еды и топлива. Кайхар стал ключевым звеном в технологическом производстве.

В течении следующих тридцати лет Райлин развивался, люди приходили извне, люди рождались в городе. Город начал делиться на районы вследствие социального неравенства. Продолжали строится фабрики, город расширялся невероятными темпами за счёт дешёвой рабочей силы. Но это не продолжалось бесконечно.

Ключевым моментом развития города стала смерть старых глав кротов. Новые лидеры не смогли с такой же хваткой контролировать город и уже с трудом держали власть. В процессе борьбы в массы

ушёл и секрет кайхара. На протяжении десяти лет в городе было не спокойно. Высокая преступность и перестрелки на фоне попыток захватить власть другими бандами.

Районы города стали пристанищем баронов, что стали новым звеном между мелкими группировками и кротоми.

Районы города

Райлин поделён на семь районов, что довольно сильно отличаются между собой как социально, так и политически. В среднем районы площадью около 7-10 квадратных миль, с высотой свода в одну милю.

Событий приключения затрагивают только Кайджин, который встречает приезжих за своими «Дремающими стенами». Здесь живут обеспеченные люди, а войны группировок напоминают собой не сражение голодных псов за последнюю кость, а настоящую бойню.

Кайхар

В далёкие времена, когда Райлин только развивался. Случайно было обнаружено потрясающее свойство местного мха поглощать загрязнение окружающей среды. Сложная структура, необходимость в подземной микрофлоре и морской соли не позволяют выращивать его на поверхности. Кайхар стал главным открытием Райлина, перевернув представление о жизни под землёй.

Все современные технологии так или иначе работают на производственном биотопливе созданном из Кайхара. Если вы не уверены, как это работает, то просто добавьте немного Кайхара!

Без солнечного света

Райлин — город под землёй, даже больше — под океаном. Огромных размеров гигантский подземная пещера, где расположился многоуровневый город. Люди в городе — это вариант людей — люди Трейна из сеттинга, что обладают тёмным зрением.

Рацион в Райлине насыщен продуктами содержащим витамин D. Кроме этого лампы, работающие на топливе из кайхара имитируют влияние солнечного света.

Наконец, в небе над сводом Райлина расположились особые кристаллы, что поглощают химикаты, созданные фабриками, превращая его в свечение, но одних лишь кристаллов не хватает. Раз в 3 дня концентрация химикатов достигает критической отметки, вызывая кислотные дожди, которые снова будут поглощены для создания кайхара, имитируя смену времени суток.

Ресурсы Райлина

Город самодостаточен и в большинстве может обеспечивать себя всем необходимым. Но многие товары роскоши с поверхности всё ещё вызывают восторг у местных богачей.

Город занимается полным набором производств, чтобы себя обеспечивать, но на этом выделяется местные новшества: обработка кайхара и развитая автомобильная промышленность.

Социальное устройство

Райлин как город управляется бандой Кротов Трейна, но в нынешнем состоянии они де-факто не

контролируют город, а лишь управляют своими лояльными баронами, а те в свою очередь потакают более мелким бандам. А мелкие банды без остановки грызутся между собой в поисках лучшего места под лучами солнечной лампы.

Обычные люди в городе живут полноценной жизнью. Почти все рождаются, растут и умирают в пределах города. Они не видели поверхность, лишь слышали о ней от далёких путешественников и из старых рассказов и песен. Для них это скорее далёкая легенда, а не то, во что действительно стоит верить.

В вопросах расового разнообразия Райлин выходит вперёд остального мира: здесь живут все со всеми, а кроме них и другие различные мутанты, монстры и просто странные существа.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ

Технологический прогресс в Райлине ушёл вперёд на ещё один шаг дальше по сравнению с сеттингом Ребреи и представляет из себя мир хиппанка, построенный вокруг топлива на Кайхаре. Огнестрел, автомобили и наркотики! Это всё доступно в сеттинговых материалах, но если эти правила вам не интересны, то для поддержания колорита советуем использовать официальные материалы перекрашивая внешний вид предметов, сохраняя механическую составляющую. Так ручной арбалет станет пистолетом, а дубинка стальной трубой.

ОГРАНИЧЕННАЯ ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Достоверно неизвестно почему, но в стенах Райлина и всего Трейна магия телепортации на длинные расстояния не работает стабильно. **Телепортация [Teleport]** телепортирует в случайное место во всём Трейне, независимо от связи с предметом. Также работает и **переносящая дверь [Dimension door]** — переносит в случайное место в пределах дистанции, и **круг телепортации [Teleportation circle]** — телепортирует не только к кругу телепортации, но и в любое случайное место в Трейне. Из-за этого такие заклинания редко можно встретить в Райлине, слишком много проблем они вызывают.

Из-за подобных ограничений в Трейне вышла вперёд автомобильная промышленность и именно он стал домом для преступников из-за своей изолированности.



СОЗДАНИЕ СВОЕЙ КОМАНДЫ

Создать свою группировку, которая будет полностью соответствовать представлению персонажей невероятно важно, чтобы они были готовы стоять за неё до самого конца. В этом разделе описаны инструменты с помощью которого персонажи смогут создать свою банду. Создание банды предполагается до начала игры, чтобы не потерять в динамике первых сцен. Вы можете обсудить с Игроками эту тему на нулевой сессии вместе с их персонажами.

Шаг 1. Выбрать название. Название банды отражает её характер, отражает персонажей, и оно должно звучать соответственно. Вы можете воспользоваться следующей таблицей, бросив 2к10, чтобы определить первое и второе слово в названии банды, если у Игроков возникнут трудности с названием.

к10	Первое слово	второе слово
1	Теневые	Волки
2	Стальные	Грифоны
3	Огненные	Духи
4	Бесшумные	Стражи
5	Кровавые	Клинки
6	Золотые	Титаны
7	Жестокие	Шакалы
8	Беспощадные	Странники
9	Шепчущие	Охотники
10	Блуждающие	Владыки

Комбинируя представленные варианты у вас, должно получиться нечто вроде «Шепчущие охотники» или «Жестокие шакалы»

Шаг 2. Выбрать слоган или девиз (опционально). Слоган или девиз — это мощное выражение идентичности банды, её этики и её обещания как друзьям, так и врагам. Он может быть криком бунта, зовом справедливости, обетом мести или даже шуткой, подчеркивающей пренебрежение к опасности. Слоган должен быть лаконичным, запоминающимся и часто повторяемым.

Вы можете предложить игрокам подумать о том, что их банда ценит больше всего, какие вызовы они готовы принять, какова их репутация и как они хотят, чтобы их запомнили. Вот несколько вопросов, чтобы помочь игрокам в формулировании слогана или девиза:

- Что является главным качеством или силой вашей банды?
- Какое впечатление банда хочет произвести?
- Есть ли какой-то исторический момент или значимое событие, которое объединило банду?

Шаг 3. Основные Цели и Мотивы. Каждая банда движима своими целями и мотивами, которые определяют её действия и взгляды. Это может быть всё: от попытки контролировать территории и торговлю до защиты угнетённых или даже чисто анархических стремлений к разрушению устоев общества. Цели группы могут быть амбициозными или скромными, но они должны служить основой для их действий. Определите мотив группы, выбрав до трёх целей из таблицы ниже. Если группа хочет добавить в таблицу свою цель, то замените её любой другой из списка.

к10	Цель и Мотивы
1	Для наживы
2	Справедливость
3	Жажда власти
4	Социальное равенство
5	Защита бедных
6	Мечь
7	Террор
8	Благо общества
9	Устрашение местных
10	Восстановление порядка

Кроме представленных вопросов обговорите с группой что именно делает банда и как именно она подходит к своим задачам. Этот раздел повлияет на мнение окружающих банд о группе.

Шаг 4. Выбор типа команды. Тип команды напрямую влияет на то, в чём банда специализируется и какие дела она выполняет чаще всего, а также влияет на стартовый капитал и доступные таланты команды. Всё это описано в конце раздела, здесь же представим лишь короткую сводку. Всего существует шесть типов команд, из которых можно выбрать, вы можете определить тип, бросив кб:

кб	Команда	Характеристика
1	Адепты	Религиозные фанаты, служители забытых божеств. Жертвоприношения, артефакты и освящение земель.
2	Бандиты	Наёмники и бойцы. Занимаются вымогательством, погромами, разбоем и сражениями.
3	Барыги	Продавцы запретного и опасного. Демонстрируют силу, поддерживают связи, организуют поставки и продажу товаров.
4	Душегубы	Наёмные убийцы. Организуют исчезновения, несчастные случаи, похищения и расправы.
5	Перевозчики	Контрабандисты. Осуществляют доставки нелегальных грузов, контролируют территорию и организуют вылазки за пределы города.
6	Тени	Воры и шпионы. Занимаются взломом, вредительством, грабёжом и шпионажем.

Шаг 5. Выбрать улучшение команды. Улучшения — это полезная деталь, которая помогает команде каким-либо образом. Выберите одно улучшение из списка ниже:

- **Вершина мастерства.** Персонажи получают бонус +2 к одному своему Навыку.
- **Маскировка и поддельные документы.** Один из персонажей может пользоваться преимуществом умения предыстории **Шарлатан**.
- **Сокровищница.** К стартовому капиталу команды добавляется **1 монета**.
- **Хороший транспорт.** Транспорт команды отличается качеством. Все персонажи получают преимущество на проверки характеристики, когда совершают проверки, связанные с управлением транспорта.

Итог. Вместо обезличенной банды у персонажей Игроков должна быть примерно такая банда: «Бесшумные Владыки», целью которых является *Защита бедных* и *Жажда власти*, которая механически является Тенями с выбранным улучшением «Маскировка и поддельные документы»

ОПИСАНИЕ ТИПОВ КОМАНД

В этом разделе описаны шесть типов команд, которые персонажи могут выбрать для своей банды. Все особенности, которые даёт команда описаны на её бланке.

Стартовый капитал. Объясните Игрока, что у их банды есть неопределённое количество денежных средств, которое выражено в **Монетах**. Обычно одной *Монеты* достаточно, чтобы решить простую бытовую проблему такую как ремонт штаба, а трудные задачи как подкуп стоят 2 *Монеты*. Предполагается, что персонажи могут свободно использовать свои финансы.

Также с монетами хорошо работает элемент флешбэков. Например, если у группы возникла проблема с пропускным пунктом, то вы можете предложить персонажам ретро перспективно потратить Монеты, чтобы уверенно достать из кармана необходимые документы. Это поможет подтвердить экспертность персонажей. В такие моменты пусть персонажи добавляют деталей как именно они готовили эти предметы в прошлом.

Наконец, доступность тех или иных предметов полностью лежит на вас, Мастере. Позволяйте Игрокам почувствовать себя по течению, когда у них возникает необходимость, но не позволяйте уходить в сторону заявок в духе: «Я достаю машину смерти и всех побеждаю». Если вы хотите оставить персонажам возможность импровизировать и при этом подчеркнуть их командную работу, то попробуйте до игры вместе составить список снаряжения и их цену в Монетах.

Если у персонажей возникнет необходимость «обналичить» Монеты, то считайте, что 1 Монета становится равна 200 зм.

Таланты. У каждого типа команды есть два таланта на выбор. Персонажи могут выбрать только один на свой выбор. Талант — это вектор способностей группы и то, что поможет персонажам зацепиться за некоторые локации.

АДЕПТЫ

«Вы слышали таинственный голос, зовущий из темноты. Вы повиновались ему. Вы его орудия и мир либо склонится перед этим голосом, либо погибнет»

Стартовый капитал — 1 *Монета*.

Таланты

- 1) **Одна вера.** Персонажи особенно хороши в общении с другими фанатиками. Когда команда ведёт дело с другими Адептами, то получает бонус 1кб ко всем своим проверкам Харизмы.
- 2) **Священное место.** За пределами своего штаба персонажи оборудовали тайное священное место. Закончив короткий или продолжительный отдых в таком месте, персонаж получает 10 временных хитов и может один раз добавить 1к4 к любому своему броску атаки, проверке характеристики или спасброску.

БАНДИТЫ

«Одни команды строят хитрые планы, другие делают ставку на незаметность, третьи возятся с магией. А вы дерётесь. Кулак и клинок вот и всё, что вам нужно»

Стартовый капитал — 2 *Монеты*.

Таланты

- 1) **Схрон.** У персонажей всегда есть под рукой схрон с чем-то полезным. Один раз за приключение персонаж может заявить, что ищет поблизости схрон, чтобы достать оттуда элемент базового снаряжения описанного в книге игрока либо более технологичного, чтобы исправить текущее положение.
- 2) **Уличное чутьё.** Персонажи могут добавлять свой бонус мастерства к своему броску инициативы.



БАРЫГИ

«Иногда жители Райлина мечтают сбежать из него. Они не могут выйти из города, зато могут обратиться к вам»

Стартовый капитал — 3 *Монеты*.

Таланты

- 1) **Красноречие.** Персонажи имеют хорошо подвешенный язык. Когда команда ведёт дело с Бандитами и Контрабандистами, то получает бонус 1кб ко всем своим проверкам Харизмы
- 2) **Уличное чутьё.** Между перемещениями по городу персонажи могут совершить групповую проверку Ловкости (Скрытность) Сл 16, при успехе хотя бы половины группы во время этого перемещения показатель **Напряжения** не увеличивается



ДУШЕГУБЫ

«Вы профессиональные убийцы: смерть ваша специальность»

Стартовый капитал — 2 Монета.

Таланты

- 1) **Удар из тени.** Когда персонажи совершают атаку, будучи скрытым от противника, то при попадании такая атака нанесёт дополнительно 1кб урона такого же типа.
- 2) **Опасное Реноме.** Вокруг персонажей ходит достаточно опасная репутация. Персонажи получают преимущество на проверки Харизмы (Запугивание).



ПЕРЕВОЗЧИКИ

«Запрещённые товары — основа жизни Райлина и для тех, кто ими пользуется, и для тех, кто получает сборы с них, законные и не очень»

Стартовый капитал — 4 Монеты.

Таланты

- 1) **Схрон.** У персонажей всегда есть под рукой схрон с чем-то полезным. Один раз за приключение персонаж может заявить, что ищет поблизости схрон, чтобы достать оттуда элемент базового снаряжения описанного в книге игрока либо более технологичного, чтобы исправить текущее положение.
- 2) **Полезные товары.** Вы имеете полезные связи среди торговцев. Используя одну из своих многочисленных связей, вы можете потратить дополнительно 1 монету, чтобы приобрести нелегальный товар.



ТЕНИ

«Все хотят то, чего не могут получить. И тогда появляетесь вы!»

Стартовый капитал — 2 Монеты.

Таланты

- 1) **Шпионаж.** Тени всегда в курсе всего. Персонажи могут потратить 1 монету и узнать о том какого мнения о них окружающие банды, какова их Репутация.
- 2) **Зоркий глаз.** Когда персонажи занимаются сбором информации, то получают бонус 1кб ко всем своим проверкам Мудрости.



СОЗДАНИЕ ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ СОЮЗНИКОВ

Наконец, когда персонажи создадут свою банду, то настает Ваш черёд подготовить потенциальных союзников персонажей. Вам необходимо по такому же сценарию создать четыре банды, которые Мэттью ещё не успел захватить. Во время третьей части персонажи будут вести с ними активные коммуникации. Для них вам необходимо создать:

- 1) Название
- 2) Определить репутацию этой фракции к банде персонажей на основе её мотивов и целей. Обратитесь к таблице Цель и Мотивы, бросьте 4к10, перебрасывая одинаковые значения. Первые два броска будут означать бонус +2, а последние два соответственно штраф -2. Сравните выпавшие результаты с Мотивами группы и запишите сумму. Например:

- Банда «Шепчущие Титаны» бросает 4к10 с результатами «1», «3», «5», «7».
- Группа персонажей имеет Мотивы «Для наживы» и «Жажда власти»
- Это означает, что вовремя общения с этой фракцией персонажи получают бонус +4 на все свои проверки. У них много общего.
- 3) Выберите один из шести типов фракции такой как «Адепты» или «Тени»
- 4) Создайте лидера фракции, с которым скорее всего группа будет вести переговоры. Выберите или случайно определите тип лидера из первого столбца и блок характеристики, которые тот будет использовать из второго столбца. Измените внешний вид используемого существа как посчитаете нужным, чтобы придать тому вид более подходящий под Райлин. Наконец, выберите имя для лидера и портреты, найти их вы сможете [здесь](#).

кб	Тип лидера	Блок статистики
1	Проницательный бан-дид. Сначала собирает информацию и лишь после делает свой ход	Обречённый сотрясатель [Fated Shaker]
2	Шпион. Работает из тени, напрямую почти не контактирует с группой.	Мастер-вор [Master thief]
3	Манипулятор. Старается использовать группу в своих интересах.	Учёный-манипулятор [Scholarly Mastermind]
4	Грубая сила. Чаще всего не самый смыслённый, но честный и бесстрашный. Все вопросы решает силой	Гладиатор [Gladiator]
5	Хитрец. Будто бы работает на два фронта, готовый всё свернуть на свою пользу.	Волшебник школы Очарования [Enchanter Wizard]
6	Бесстрашный. Готовый к смерти харизматичный и честный.	Яростное пламя [Flamewrath]

- 5) Определите полезное умение фракции, которое сыграет свою роль в финальном столкновении. Полезные умения описаны ниже, они доступны лишь для не игровых фракций.

Полезные умения

Мастера баррикад. Фракция эксперт в возведении защитных сооружений. К финальному столкновению Стены штаба будут улучшены на один уровень.

Мастера ловушек. Фракция эксперт в возведении ловушек. К финальному столкновению Ловушки будут улучшены на один уровень.

Мастера поисков. Фракция отлично ищет слабые места. Во время финального столкновения Мэттью не сможет использовать Критическую уязвимость (+линк)

Мастера магии. Фракция — это эксперт в магии. К финальному столкновению Магия будут улучшена на один уровень.

Мастера вооружения. Фракция эксперт в оружии. После заключения сотрудничества оружие персонажей затачивают. На 1 неделю оно получает бонус +2 к броскам урона.

Поддержка с воздуха. Фракция имеет связи на парящем дирижабле. Во время финального столкновения персонажей будет поддерживать Огонь с воздуха.

Когда все фракции будут готовы, то остаётся только настроить штаб. Кроме этого, если вы ограничены по времени, то можете найти примеры готовых фракций в **Приложении: Фракции**. В приключении будут использоваться примеры из Приложения для упрощения восприятия.



Часть 1. В ад и обратно

История берёт своё начало. В этом разделе описан старт приключения, первые шаги группы и погоня до своего штаба.

Персонажи вырываются из переговорной Мэттью и имеют на хвосте другие банды, необходимо спешить.

Кайджин, врата Райлина

Старый район Райлина, здесь в высоких чистых зданиях живёт средний класс, а на этажах ниже расположились штабы криминальных группировок, что делают власть у центральной дороги, что раскинулась от огромной Дремлющей стены, которая делит старый мир с новым.

Район самодостаточен, через него почти не пускают чужаков, они могут пробраться сюда лишь незаконно. В отличии от соседнего Юста банды в Кайджине намного организованней, их больше, и они разнятся по размеру. Их услугами пользуются не только бедные, но и богатые.

Основные особенности Кайджина

Кайджин обладает следующими особенностями:

Ландшафт. Кайджин выбит из скал на рукотворном плато, что имеет лишь небольшие основные перепады высот, чтобы токсичные осадки могли стекать в канавы. Кроме имеет обвал на границе с соседним Эйнсом.

Погода. «Вечер», кислотное облако набирает силу, стоит лёгкая пряность, исходящая от отходов. Дождь начнётся через примерно 6 часов.

Свет. Тусклое освещение заполняет переулки, а центральная улица и пролегающие рядом хорошо освещаются местными фонарями.

Атмосфера. Улицы пусты, все скрылись от лишних взглядов, ожидая ливень. Пустота, одиночество и молодые члены банд, которые начинают свои вечерние разборки. Запахи горящего пороха, сигарет и дирижабли, что ищут нарушителей.

Детальной Кайджин описан в **Часть 3. Активные действия**, когда группа сможет путешествовать по улицам города

1А Разбитое стекло

Персонажи не справились с переговорами. Мэттью пригрозил схватить их, но персонажам удалось вырваться. Добравшись до транспорта, остаётся лишь один шаг до свободы

Треск стекла эхом разносится по всей улице, а за ним синхронно показывается несколько мотоциклов, что с высоты второго этажа вылетают прямо на центральную улицу Кайджина. Всё словно замедлилось, здания вокруг кажутся одновременно так близко и так далеко, а угроза за спиной медленно удаляется, но этот момент рушит крик со спины.

С мощным ударом байки касаются хорошей дороги, мотор ревет, заглушая сигнал тревоги в попытке выровнять свой ход. Один лишь поворот и в окне показывается виновник сего торжества. Мэттью.

Лицо всё сморщено, а его костюм весь в пятнах крови. Он лишь кричит: «Взять их живыми или мёртвыми»

За персонажами погоня. Центральная улица Кайджина, их штаб лежит глубоко в уголках района, необходимо действовать уверенно, чтобы скрыться.

Прежде чем продолжать дайте возможность персонажам представить себя в конце задавая навоящие вопросы каждому Игроку. Вопросы ориентируются на высокие нарративные права. Вот пример нескольких, которые помогут Игрокам понять с кем они имеют дело:

- Мэттью оскорбил вашу банду. Что именно он сказал?
- Какое условие поставил Мэттью перед вами, которые вы не смогли принять?
- После какого момента стало ясно, что мирного не будет?
- Почему вы всё же решились на побег?

Эти вопросы сразу заставят игроков враждебно настроиться к Мэттью и помогут вам найти отправную точку их конфликта. Подробное описание Мэттью предоставлено в Третьей части, где вы сможете детальной принять во внимание слова персонаже.

После представления персонажей продолжайте:

Лишь вперёд и вперёд. Ветер свистит в ушах, а вдали всё не затихает сирена. Наконец показываются преследователи, они так просто вас не отпустят, держитесь крепче.

1Б Начало погони

Погоня начинается! Персонажи должны оторваться от людей Мэттью, которые на своём транспорте тянутся прямо за спиной. Погоня вероятнее всего будет состоять из 3-х этапов, во время которых персонажи смогут принять участие как в езде на байке, военном автомобиле так и срезать путь на крыше поезда прежде, чем доберутся до своего штаба.

Начало погони. Действие персонажей происходит по очереди в рамках групповой инициативы. Персонажи действуют по очереди, обращайтесь сначала к активным игрокам, которые смогут дать пример остальным. Каждый ход начинается с того, что персонаж сталкивается с Осложнением (См ниже Осложнения). В свой ход персонаж может действовать свободно, чтобы решить осложнение. Каждый раунд погони занимает 1 минуту времени, а каждый этап 10 минут. Это важно для заклинаний с длительностью.

Высокие нарративные права. Во время погони объясните Игрокам, что в этих сценах они могут обращаться к нарративным правам, чтобы более креативно использовать свои Навыки, а также сами помните, что только вместе с игроками вы сможете сполна раскрыть эту сцену, сделав её яркой и динамичной.

Транспорт. Погоня начинается на мотоциклах. Это современный наземный транспорт. В рамках погони мы ограничимся тем, что персонаж использует байк как скакун. Так как у нас нет чёткой инициативы, то это не должно стать проблемой.

В свой ход персонаж может свободно управлять транспортом. Если персонаж хочет с помощью транспорта избежать осложнения, то для этого вы можете прибегнуть к проверке Ловкости или Интеллекта (Наземный транспорт). Если персонаж владеет навыками Расследование или Ловкость рук, то он получает дополнительно бонус +2 к этой проверке. Если персонажа сбивают с байка, то любой из членов группы

реакцией может схватить того к себе. В таком случае оба персонажа получают помехи на свои действия.

Финты. Во время погони поощряйте персонажей совершать пафосные действия под стать ганстерам, что живут в последний раз. Если игрок хочет на заднем колесе расстрелять преследующих из пистолета пулемёта, то стоит выдать персонажу вдохновение за столь эксцентричную заявку. Опционально, вы можете использовать Финты бонусным действием. Персонаж совершает проверку Ловкости (наземный транспорт) Сл 13 при успехе описываю себя во всей красе, получая бонус 1кб к своему следующему действию.

У обоих способов есть как плюсы, так и минусы. Вы можете их комбинировать, чтобы получить лучший игровой опыт.

Этапы. Этап — сюжетный отрезок погони, происходящий вплоть до достижения цели. Во время этапа персонажи в свой ход могут действовать как обычно. Группа продолжает этап пока успешно не совершит 6 действий. В случае же 3 провалов персонаж оказываются в ситуации, где их могут поймать в любой момент. Персонажи могут импровизировать почти, как угодно, придумывая всевозможные стратегии, чтобы преодолеть препятствие. Но не все эти стратегии имеют одинаковый шанс на успех. Когда персонаж совершает проверку характеристики (Навыка), то установите её Сл равной 13 и меняйте в зависимости от правдоподобности и результативности используемых методов. Если же персонаж пытается атаковать преследователей, то используйте для этого блок статистики [Панка](#), но редактируя бонусы/штрафы к атакам и спасброскам по такому же сценарию. Если персонаж ничего не делает, например, из-за Состояний или по другим личным причинам, то автоматически запишите 1 провал.

Яростный Варвар начинает свой ход, спереди из переулка к погоне присоединяются новые машины. Персонаж поправляет очки, достаёт из-за спины секиру и с искрами начинает тащить её по асфальту, чтобы атаковать врагов. Бросок атаки, 19! Группа получает один успех. Дальше действует Плут, который благодаря своему зрению подмечает снайпера на вышке. Нужно действовать быстро иначе всё закончится плачевно. Плут решает потратить 2 монеты и достать из-за пазухи купленную заранее взрывчатку, которую бросает к углу вышки — автоматический успех!

Наконец, ход начинает Воин, а за спиной показывается огромный грузовик, нужно действовать решительно. Группа Воина — Бандиты. Воин решает использовать Схрон. По крыше автомобиля поднимаясь на высоту второго этажа он залетаёт прямым в жилой дом и пролетая по коридору хватает небольшой предмет. А это детонатор, который подрывает всё к чертям, чтобы обрушить здание на движущийся грузовик. Воин вылетает из сквозного окна со взрывом, закуривая сигарету. Автоматический успех!

Главной особенностью погони является то, что персонажи НЕ могут повторять свои действия и обязаны каждый раз придумывать что-то новое, чтобы продвигаться дальше. Старайтесь сохранять нарративно найти объяснение почему не получится повторить действие. Предупредите Игроков об этой особенности, чтобы они были готовы импровизировать.

Успешное действие. Персонаж преодолел осложнение и продолжает свой путь, готовясь к новым трудностям. Для осложнения используйте вариант последствий Успех. Когда группа достигает 6 успехов, то переходите к окончанию этапа, он описан в конце раздела.

Проваленное действие. Когда действие провалено, то запишите группе 1 провал и используйте вариант последствий Провал. При накоплении 3-х провалов погоня не заканчивается. Случайного, либо выполняющего последнюю заявку персонажа догоняют и пытаются остановить того любыми средствами: подстрелить, схватить, оглушить или взять под контроль магией. Совершите бросок по таблице ниже, чтобы определить какой спасбросок Сл 15 персонажу необходимо совершить. Опишите его последствия, чтобы персонаж понимал, что его останавливает и что это определённо последний шанс на спасение. Предупредите Игрока, что в случае провала его персонаж на время выйдет из игры.

к4	Средства противников	Тип спасброска
1	Подстрелить	Ловкость
2	Схватить	Сила или Ловкость (на выбор персонажа)
3	Оглушить	Телосложение
4	Магия	Мудрость

Если спасбросок провален, то догоняющие останавливают персонажа и берут его в плен. Судьба взятых в плен персонажей описана в 1Е Пленённые. Если же группа не хочет отпускать товарища, то они могут дать бой! Остановите погоню, но сохраните успехи группы. Разыграйте случайное столкновение, описанное в Части 3. Активные действия — **См Напряжение**. Персонажи в 90 футах от преследователей, байки движутся со скоростью 60 футов в раунд. Перебить противников или же схватить товарища и продолжать побег выбор Игроков. В любом случае за успешное спасение запишите группе дополнительно 1 успех.

Этот же сценарий происходит, если группа решила развернуться и дать бой.

Осложнения первого этапа. В начале хода персонажа Игрок сталкивается с осложнением, которые описаны в таблице ниже. При Успешном действии используйте столбец Успех, а при Проваленном действии соответственно Провал. В таблице представлены примеры Осложнений, вы можете дополнять их своими вариантами. Бросьте к10, чтобы случайно определить осложнение

к10	Описание	Успех	Провал
1.	Проезд заблокировали строительным мусором сброшенным прямо на дорогу.	-	Преследователи совершают 1к4 атак по персонажам, используя блок статистики Панка.
2.	Точный выстрел противников в трубопровод вызывает выброс химикатов.	Персонажи могут использовать парс пользой. Следующее персонаж получает преимущество на своё следующее действие.	Все персонажи должны совершить спасбросок Телосложения Сл 13, получая при провале 4к6 урона кислотой и половину в случае успеха.
3.	Гражданские зеваки заглядывают на дорогу.	-	два случайных персонажа должны решить получить 2к6 дробящего урона или переехать насмерть гражданского.
4.	Байки преследователей нагоняют со спины, они совсем рядом.	Преследователи отступают на мгновение. Следующее успешное действие принесёт группе два успеха, вместо одного.	Транспорт персонажа повреждают. Его возможно починить бонусным действием, преуспев в проверке Силы (Инструменты жестящика) Сл 13. Пока транспорт повреждён персонаж получает штраф -2 к своим действиям.
5.	Мост впереди взорвали!	-	Необходимо рисковать. Персонаж должен повторно совершить своё действие. При провале запишите один дополнительный провал (при успехе ничего не происходит)
6.	Стража показывается впереди	Стража помогает группе. До конца погони группа получает бонус +2 к своим действиям.	-
7.	Уличная банда ставит ультиматум, чтобы вступить в погоню.	Уменьшите провалы группы на 1. Если у группы 0 провалов, то запишите 1 дополнительный успех.	Уменьшите количество успехов группы на 1. Если у группы 0 успехов, то запишите дополнительный провал
8.	Впереди пролетает машина, разливая на дорогу скользкое масло	-	Следующий персонаж перед своим действием должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10 иначе получит помеху на своё действие.
9.	Сбой в системе освещения. Улицы погружаются в тьму, дорогу не видно	Персонажи используют тьму, чтобы скрыться. Если у всей группы есть тёмное зрение, то она продолжает дорогу с выключенными фарами — запишите 1 дополнительный успех.	Тьма и свет фар отвлекает. Если у всей группы нет тёмного зрения, то запишите группе 1 дополнительный провал.
10.	Снайпер устроился на вышке неподалёку.	-	Снайпер в течении двух раундов будет стрелять в случайного персонажа дальнобойной атакой с бонусом +7. При попадании персонаж получает 2к8+4 колющего урона.

Окончание первого этапа. Как только группа достигнет 6 успехов начинайте следующий ход персонажа следующим образом:

Словно ожидая ваше приближение, из-за поворота выезжает бронированный пикап. В багажнике оборудован мощный пулемёт, который раскладывают прямо на ваших глазах. Водитель выглядывает из-за стекла и кричит хриплым голосом: «Отведайте пороху, черти!»

Это событие работает как обычно осложнение. Последствия могут быть разными в зависимости от методов. Вероятнее всего персонаж будет действовать следующим образом:

- 1) Обезвредить пикап механическим образом: взорвать, перевернуть, отключить стрелка. При успехе пикап отправляется на свалку истории. Продолжайте этап 1В на байках, игнорируя осложнения для Водителя и Стрелка. В случае же провала пулемёт набирает обороты. Персонажи должны совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая при провале

4к8 колющего урона и половину в случае успеха. Кроме этого, подскажите игрокам, что их транспорт после такого не в лучшем образе: дымится двигатель и долго байки не протянут — нужно менять транспорт — переходите к пункту 2.

- 2) Сразу изъявлять желание перехватить автомобиль. Используйте описанный выше вариант в случае провала, а при успехе. Персонажи забираются на новый транспорт. Переходите к следующему этапу.

1В. ПЕРЕСАДКА

Второй этап погони. Персонажи забираются в бронированный автомобиль и продолжают движение в сторону своего штаба!

Для этого этапа в случае автомобиля вместо случайных осложнений определите у персонажей кто садиться за руль, а кто за пулемёт. Обращайтесь к этим персонажам со специальным списком осложнений, предоставленных в таблице.

к6	Описание	Успех	Провал
1.	Прожектор патрульного дирижабля обращается к персонажам, внимательно наблюдая.	Персонажам удаётся скрыться, запишите дополнительно 1 успех.	К погоне присоединяются ещё патрульные машины. Следующий персонаж должен повторить это осложнение, при повторном провале группу пытаются поймать словно провалов уже 3.
2.	На дороге показывается странный подземный монстр, напоминающий гуманоида, но с головой акулы.	-	Монстр кусает персонажа. Персонаж должен совершить пресбросок Ловкости Сл 14, получая при провале 2к6 дробящего урона и половину при успехе.
3.	Резкое встречное движение из гражданских автомобилей.	-	Происходит столкновение
4.	Из гражданского автомобиля, появившегося на дороге на перевес, выезжает мужчина с штурмовой винтовкой!	-	Мужчина выпускает весь магазин. Персонажи должны совершить спасбросок Ловкости, Сл 14, получая при провале 2к8 колющего урона. При успехе удаётся укрыться за машиной.
5.	Вновь показывается снайпер. Он целиться в шины	-	Шины пробиты. До конца этапа или пока группа не сменит транспорт все действия группы получают штраф -2
6.	Волшебный фамильяр начинает слежку за группой	-	Пока фамильяр существует группа не сможет закончить этап, даже если у группы 6 успехов.
к3	Осложнения для водителя		
1.	Прямо на дорогу вылетают байки, блокируя движение.	Персонажу удаётся разбить баррикаду силой и продолжать движение.	-
2.	Дорога в порыве езды сменилась, какие-то улочки выдают себя. Здесь даже можно заблудиться	Преследователи не смогли найти путь, персонажи запишите дополнительно 1 успех.	Персонажи не смогли найти верную дорогу, запишите дополнительно 1 провал.
3.	Из-под земли вырывается гейзер слизких токсичных отходов.	-	Все персонажи перед своим следующим действием должны пресбросок Ловкости Сл 10 иначе получают помеху на своё действие.
к3	Осложнение для пулемётчика		
1.	В очередной раз показываются люди на байках	-	От обилия выстрелов все персонажи должны совершить спасбросок Телосложения Сл 15, получая при провале 2к6 колющего урона и половину в случае успеха
2.	В небе показываются дикие звери!	-	Звери сбрасывают различный хлам и отступают. Водитель получает помеху на своё следующее действие.
3.	Пулемёт чудесным образом клинит.	Персонаж может дальше пользоваться пулемётом.	Пулемёт заклинил. Персонаж может очистить затвор бонусным действием, преуспев в проверке Силы Сл 13

Находясь на автомобиле, пулемётчик может использовать его по назначению. Пулемёт — это воинское дальнбойное оружие. В зависимости от заявки персонаж может использовать для стрельбы как модификатор Силы, чтобы стабилизировать орудие, так и модификатор ловкости, чтобы точно найти угол для атаки ровно, как и модификатор Телосложения, чтобы проверить хватит ли выносливости вести столь длительный огонь. Это же правило относится и к Водителю, оно направлено на то, чтобы персонаж с одним инструментом мог использовать различные способы решить осложнение.

Окончание второго этапа. Автомобиль несётся по дороге и вот впереди показываются предупреждающие знаки — железнодорожный переезд, метро Райлина. Поезд уже слышен рядом. Если персонажи

не поспешат, то это будет ловушка, поезд закроет дорогу, когда сзади догонят.

Сквозь рёв моторов, выстрелов и местной ругани. На фоне где-то вдали слышен звук закрытого переезда. Поезд, окутанный клубом токсичного пара, всё приближается, вот он шанс сбежать. Всё или ничего!

Как и с окончанием предыдущего этапа, группа вероятнее всего захочет окончить погоню миновав поезд. Чтобы сделать это необходимо своими действиями набрать результат 50 и более. То есть если у каждого из четырёх персонажей получается 13 и более, то группа минует поезд. Это успех, в случае провала машина разворачивается, и чтобы не быть пойманными остаётся только прыгать на движущийся вагон. Подробнее данные исходы описаны ниже.

Успех

Последние секунды. Всё вокруг продолжает трястись, сзади в бешеном темпе мелькают вагоны. Пассажиры в шоке выглядывают из-за окон, а автомобиль продолжает своё движение. Они остались там, здесь уже нет их людей, можно сбавить темп. Люди Мэттью проиграли.

Группа скрылась, переходите к разделу 1Д. окончание погони, когда персонажи будут готовы.

Провал

Поезд оказался быстрее! Вы не успеваете миновать заграждение как мощная волна пара ударяет в лицо. Руль выворачивает в сторону, машину начинает клонить в сторону, когда как вдали вы уже на мушке ракетной установки. Либо прыжок, либо смерть. Пассажиры с трепетом наблюдают за происходящим, как же вы поступите?

Все персонажи могут зацепиться за поезд и когда это опишет последний, то продолжайте с того, как их транспорт взрывается и переходите к разделу 1Г. Поезд.

1Г. Поезд

Группа на крыше поезда, казалось бы, долгожданный отдых, но что делать, если кто-то из преследователей успел забраться к персонажам на крышу. Время дать последний бой. Этот этап погони будет проходить в виде сражения. Разыграйте случайное столкновение, описанное в Части 3. Активные действия — Напряжение на крыше поезда. Вариацию транспорта для созданий карты вы можете найти [здесь](#).

Когда инициатива будет брошена, то каждый раунд при значении инициативы «10» (при ничьей проигрывает всем конкурентам) будет происходить осложнение. В отличии от описанных ранее оно действует сразу, и персонажи могут лишь противостоять эффекту.

кб	Осложнение на крыше
1	Резкий порыв ветра пронесётся вокруг. Все существа на крыше должны совершить спасбросок Силы или Ловкости Сл 10, падая ничком при провале.
2	Один из противников запускает механический дрон. Случайный персонаж должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, становясь парализованным до конца своего следующего хода
3	Поезд приближается к туннелю. Персонажи должны упасть ничком иначе получают 4к12 дробящего урона. Персонажи не могут встать пока поезд находится в туннеле — вплоть до нового осложнения.
4	Открывается люк крыши со словами «Что вы тут устроили?!». Если персонаж обращает на это внимание, то следующая атака по нему будет иметь преимущество.
5	Внезапная, граната выходит из строя у одного из противников. Все существа в пределах 30 футов от него должны совершить спасбросок Телосложения Сл 13, становясь при провале ослеплёнными до конца своего следующего хода.
6	Крыша загорается. Расположите на крыше 1к4 областей огня в пределах куба с ребром в 5 футов. В начале хода каждого существа увеличивайте область огня на одну, соединяя соседнее пространство. Если существо начинает свой ход в огне либо впервые за ход касается его, то оно получает 1к10 урона огнём.

Наконец, когда противников одолеют, то группа сможет сойти с пути и спокойно продолжить. Переходите к разделу к разделу 1Д. окончание погони.

1Д. Окончание погони

Персонажи скрылись, преследователи не отступили, но дали передышку.

Сирена всё ещё вопит, на улице становится темнее, время близиться к дождю. Небольшая улочка, по которой вы продвигаетесь кажется такой родной. Несмотря на пронизывающую сырость и противный встречный ветер, необходимо двигаться вперёд, осталось ещё несколько кварталов и покажется родной штаб.

Дайте возможность группе высказать всё что они думают о случившемся и задайте вопрос: «Что будете делать теперь?». Вам необходимо понять желание группы. Наведите группу на мысли о том, что Мэттью точно захочет отомстить. Необходимо быть готовым ко всему. Когда эта мысль будет исчерпана, то переходите к Части 2. Передышка.

1Е. Пленённые

Персонажа или может даже всю группу скрутили и готовятся пленить. Если хотя бы один персонаж попал в плен, то разыграйте эту сцену во время смены этапов.

Группа не смогла спасти товарища и того, скрутив, закинули в багажник автомобиля. Персонажа везут в одну из фракций потенциальных союзников, определите её случайно либо выберите фракцию Теней. Описание направлено на одного персонажа, если схватили всю группу, то продолжайте соответствующим образом:

Сознание возвращается медленно, с ощущением, будто просыпаешься от глубокого недосыпа. Сначала давящая тяжесть темноты, которую приносит плотно натянутый мешок на голове. А за ним вдох, воздух тяжёлый и влажный, чёткий запах пыли и старой ткани.

Руки неподатливы и онемели, они связаны за спиной, напоминая тебе о своём положении. Сложно сказать сколько времени прошло как тебя схватили.

Наконец, в уши вгрызается мотор, а за ним слышны разговоры водителя с подчинённым. Тебя везут к людям из [Выбранная фракция]. Они будут на месте через 10 минут.

У персонажа связаны руки, область в багажнике позволяет действовать самостоятельно. Оружие и снаряжение у персонажа отобрали, что очевидно. Оно будет находиться на складе у фракции.

Если персонаж проявляет инициативу к побегу, то помните про высокие нарративные права. Чем раньше игрок себя освободит, тем раньше он сможет вернуться в игру.

Когда персонаж успешно сбегает, то он может добраться штаба сам, либо же присоединиться к погоне снова.

Если любого персонажа берут в плен повторно, то игрок меры предосторожности будут куда выше. Персонажа запрут в тюрьме одной из Фракций. Другие игроки же смогут вызвать своего товарища, договорившись с лидером об этом. См часть 3, чтобы детальней ознакомиться с работой этой части истории.

Часть 2. Передышка

Персонажи наконец-то дома. В этом небольшом разделе описывается приближение группы к штабу, местный быт и команда группы.

Среди высоких зданий центральных улиц Кайджина вы вышли к трущобам. Стойкий запах отходов перемешивается с исходящими из заводов химикатами. Люди прячутся в свободные норы, ночь становится всё ближе и ближе, как вы приближаетесь к родному штабу.

Невысокое одноэтажное здание почти полностью скрывается за построенным из подручных средств ограждением

Персонажей встречает один из десяти «рядовых» членов банды персонажей. Спросите у персонажей как он выглядит, какие у него повадки и как именно их банда зовёт младшее звено.

Персонажи могут пройти к себе и отдохнуть, совершив короткий отдых. На протяжении этого часа персонажи развлечь себя либо же просто обсудить планы, когда группа будет готова продолжать, то переходите к следующему разделу.

Для этой сцены вы уже можете использовать **штаб персонажей** как карту для перемещения.

ЛОГОВО

Логово банды состоит из трёх помещений и внешнего двора.

ПЕРЕГОВОРНАЯ

Маленькая, но функциональная комната заметно отличается от остальных помещений логова. Стены обшиты темным деревом, создающим иллюзию важности обсуждаемых тем. Небольшой круглый стол в центре комнаты с особыми скрытыми отсеками для хранения важных документов и оружия. Единственное освещение исходит от жесткого света над столом. Узкие щели окон позволяют держать взгляд на улице, но предотвращают попадание посторонних глаз внутрь.

СПАЛЬНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

Большое помещение с высокими потолками и грубыми каменными стенами, что добавляет ему закрытости и защищённости. Угловые диваны, обшарпанные от многократного использования, приглашают для отдыха после долгих «рабочих» дней. В центре комнаты стоит бильярдный стол, который используют не только для игры, но и для неформальных встреч. Стены украшены газетными вырезками о подвигах банды и различной другой меморabiliaей.

На втором же этаже расположились несколько комнат. У каждого персонажа есть своя личная комната, оставьте их описание на них.

СКЛАД

Здесь хранятся стратегически важные активы банды, включая оружие и специальное оборудование. Стены укреплены, а двери оснащены сложными замками. Вдоль стен расположены стеллажи с оружием, каждый предмет аккуратно размещён и готов к использованию. В центре комнаты — рабочий стол для обслуживания и ремонта оружия.

ВНЕШНИЙ ДВОР

Внешний двор логова служит как общее место для сборов. Поверхность двора неровная и покрыта слоем гравия, что обеспечивает хороший сток воды во время кислотных дождей, характерных для Райлина. В центре двора расположен просторный, но потрёпанный временем деревянный стол с лавками. Вокруг зданий расставлены бочки для хранения воды и ящики с базовыми припасами.

РЯДОВЫЕ БОЙЦЫ

В первую очередь это история о персонажах, а лишь после о их банде. Поэтому сведём к минимуму аспект механического взаимодействия группы с рядовыми.

В банду входит 10 рядовых бойцов. Они используют блок статистики **Стража [Guard]**, но вместо копия обычно какое-то оружие из подручных средств — дубина с гвоздями, ржавая труба и тд.

Рядовые не будут выполнять опасные поручения из-за страха смерти. Они озвучат свои мысли напрямую, но будут готовы работать на штабе, подготавливая его к худшему.



Часть 3. Активные действия

В этом разделе описана активная фаза приключения, во время которого персонажи смогут выстроить план будущих действий и подготовить себя к защите родных стен, а также механики с помощью которых это будет оформлено.

И вот Переговорная, на стол вытаскивают карту Кайджина, разделённую на микрорайоны. Покажите игрокам именно такую карту, найти её вы сможете [здесь](#). И продолжайте:

На столе в переговорной раскладывают карту. Кайджин в своём привычном виде, сколько возможностей, но сколько ограничений. Кому повезло сохранить себя во время беззакония Мэтью?

Ознакомьтесь с **картой мастера**. Расположите в один из 10 микрорайонов у дороги логово Мэтью. Сделать это вы можете, положив Фишку или иной Token логова на нужное место. Таким же образом вы сможете изобразить на карте и другие объекты. Пример готовой карты будет описан ниже.

Когда группа видит, где расположено логово противника попросите их расположить и свой штаб в любом другом районе.

Наконец, когда у вас есть Штаб группы и Логово Мэтью, то останется лишь выставить остальные объекты по одному в каждый район, которые подробно будут описаны ниже. В них входит:

- Рынок Чёрных зонтов
- Таверна «Последний Вздох»
- Клиника Коггинса
- Лавка Левана, Мастера ядов
- Мастерская Мёрфи
- Логово 1-й банды (Сердце Вуллона)
- Логово 2-й банды (Сырные Мишени)
- Логово 3-й банды (Шепчущие тени)
- Логово 4-й банды (Огненные волки)

Вместе с логовом Мэтью у вас должно получиться 11 отметок на карте. Для отображения текущей позиции персонажей рекомендуем использовать **ещё одну фишку**, которую они смогут двигать по карте города.

Итоговый вариант карты может **выглядеть так**. Если вы играете на виртуальном столе, то вы можете добавить надписи к Tokenам локаций, чтобы улучшить взаимодействие.

Путешествие по городу

Вся активная фаза Активных действия должна занять у вас 2 часа игры. Это ограничение, о котором персонажи не должны знать, но вы всё ещё можете давать подсказки через элементы окружения. Частично, эту функцию выполняют Маркеры времени, описанные ниже. По их истечению времени персонажи получают Послание, что Мэтью готовит штурм их штаба, нужно спешить, чтобы закончить подготовку.

Если группа действует размерено, и вы не ограничены по времени, то рассмотрите увеличение таймера до 3 часов. В этой части приключения достаточно много событий и персонажей и вероятнее всего группа не сможет за одну игру всё это нормально.

Пока группа путешествует по городу вы можете использовать изображения **пейзажей Кайджина**.



Наконец, перемещение из одного района в другой занимает 2x10 минут. Во время этого перемещения группа движется по улочкам, минуя явные следы слежки. Во время путешествия вы можете использовать Городские столкновения, описанные ниже, чтобы разнообразить дорогу.

НАПРЯЖЕНИЕ

Мэтью не остановился в попытках схватить группу, хотя и оставил это на третий план. Каждый раз, когда группа пересекает границу района или совершает какое-то открытое опасное действие как стрельба на центральной улице положите один кубик «к8» в чашу в центре стола — это куб напряжения, что символизирует собой нарастающую опасность.

Когда в чаше накапливается шесть кубиков, то пусть один из игроков бросит их. Запишите количество выпавших единиц и обратитесь к таблице ниже, чтобы определить проблемы, которые выпали на группу.

Вы можете бросить кубики и раньше, если происходит ответственный момент, такой как Провал важной проверки характеристики.

«1» Результат

- | | |
|---|--|
| 1 | Персонажей засекают. Каждый персонаж должен совершить уместное действие чтобы скрыться. Сл таких действий, как и в погоне равна 13. Если бросок провалила половина группы и более, то происходит случайное нападение, совершите бросок по таблице ниже с модификатором -2. |
| 2 | Происходит случайное нападение, совершите бросок по таблице ниже. |
| 3 | Происходит случайное нападение, совершите бросок по таблице ниже с модификатором +2 и ещё +1 за каждую дополнительную единицу после третьей. |

Случайные столкновения. Когда вам необходимо совершить случайное столкновение, то совершите бросок по таблице. Враги расположены от простых к сложным. Случайные столкновения намерено упрощены. Старайтесь передать дух гангстерских перестрелок во время этих столкновений.

кб + мод	Существа
1	Панк Райлина [Raylin's Punk] x3
2	Ветеран [Veteran] + Панк Райлина [Raylin's Punk] x5
3	Гигантский паук [Giant spider] + Панк Райлина [Raylin's Punk] x2
4	Гигантская оса [Giant wasp] x3 + Панк Райлина [Raylin's Punk] x3 — Маленькие наездники
5	Невидимый охотник [Invisible stalker]
6	Наёмный убийца [Assassin] + Рой летучих мышей [Swarm of bats]
7	Маг [Mage] + Ветеран [Veteran] x2
8	Канолот [Canoloth], служащий Мэттью

Мэттью Лукказе

Наконец, своё веское слово скажет тот, кто разложил карты. Мэттью, строгий и сладкоречивый руководитель взявшийся словно из ниоткуда на деле же является древней феей, которую в Райлин привела случайность. В прошлом его дух захватили, доставив в Райлин для исследования. Лишь с помощью манипуляций разумом ближайших подчинённых фее удалось освободиться, захватив личину своего обидчика.

Приняв новый лик, мужчина поставил перед собой цель отомстить местному населению и вернуться домой.



Персонализация Мэттью

Идеал. «Не родился ещё человек, что сможет доказать свою честность, верность и преданность. Их лживое и циничное поведение вызывает жалость».

Привязанность. «Мой дом — это место куда я хочу вернуться, я никогда не забуду тех, кому я обязан жизнью».

Слабость. «Я слишком зациклен на мести, я не вижу того, что находится прямо под моим носом и могу не до конца понимать чувства своих подчинённых».

Цели Мэттью. В первую очередь Мэттью ставит перед собой уничтожение врагов, которых он встретил в Кайджине. Для этого он решил подобно своим захватчикам набрать последователей, чтобы отомстить химическим синдикатам. После того как эта цель будет достигнута Мэттью покинет город в поисках дома.

Персонажи игроков должны были со своей бандой стать частью его плана. К этому моменту мы уже знаем почему переговоры провалились. Теперь Мэттью постарается отомстить в том числе и им.

Отыгрыш Мэттью. Полностью опрятный Мэттью на фоне крыс из Кайджина кажется дикостью, но именно этим он и заслуживает доверие своих людей. Он говорит чётко с лёгким акцентом и старательно считает себя из-за своей природы важнее остальных. Мэттью до последнего будет высокомерным.

Перспектива персонажей. Персонажи не до конца будут понимать мотивы Мэттью и почему всё происходит именно так, единственной точкой соприкосновения станет то, что они назвали сами во время побега. Старайтесь раскрыть именно эту тему, показывая последствия описанных ниже Маркеров времени через эти действия. Мэттью — опасный и из-за него в опасности близкие.

База Мэттью. Возможно, что персонажей будут беспокоить мысли о том, что избавиться от Мэттью на его земле это определённо хорошая идея. Предупредите от игроков от лица любых ближайших персонажей мастера, что это плохая идея. Особенно фракции, они точно не готовы пойти на такие убийственные меры.

Слабости Мэттью. Как Фейя Мэттью обладает некоторыми слабостями, которые могут влиять на его способности.

- **Уязвимость к Кайхару.** Будучи феей, Мэттью подвергся ужасным опытам с кайхаром с другими феейми. Если в его тело попадёт Кайхар, то на 1 час Мэттью станет Отравленным и будет получить 1к4 урона кислотой к началу своего хода пока отравлен таким образом. Обычно, вокруг Мэттью находятся люди способные быстро его излечить от подобных недугов.
- **Восприимчивость к психике.** Мэттью имеет сопротивление к урону психической энергией, но если Мэттью за один раунд получит только урон психической энергией, то это сопротивление меняется на уязвимость на 10 минут. Это вызвано инородностью происхождения фей в Райлине.

Не все знают о слабостях Мэттью, а те, кто знают держат это в строжайшем секрете. Или же так думает Мэттью? Персонажи смогут в процессе исследований собрать информацию в разных местах. Если кто-то из персонажей мастера будет оперировать информацией о слабостях Мэттью, то озвучьте Игрокам одну из двух слабостей как награду, это детальней будет описано ниже.

[Блок статистики Мэттью](#)

Локации

Кайджин имеет огромное количество интересных мест, которое персонажи могли бы посетить, но в рамках одной сессии сократим их численность, повысив важность отдельных мест.

Локации условно разделены на 2 типа — статичные и фракции. Разница лишь в том, что вторые вы можете настраивать самостоятельно. В приключении предоставлено базовое описание локаций, которые были упрощены намерено. Персонажи должны представлять место, которое посещают, но не должны останавливаться здесь слишком надолго.

Персонажи. Для некоторых локаций описаны персонажи функции, которые помогут создать более живое описание рынка. Они намерено упрощены, чтобы не занимать слишком много времени.

Маркеры времени. Так как группа будет путешествовать по городу некоторое время, параллельно тому, как Мэттью будет действовать сам, то для каждой локации мы будем использовать маркеры времени изображая таким образом течение истории. Когда группа выполняет первое поручение описанные ниже, то исправьте локацию соответствующим первому маркеру образом, когда выполняет второе, то используйте второй маркер и тд. Возьмите во внимание, что этот подход требует комплексной подготовки локаций из-за их влияния их друг на друга.

В каждой локации маркеры времени описаны в виде списка с каждым выполненным Основным поручением. Исходя из скорости выполнения поручений рассчитывайте, что один шаг маркера — это примерно 1 час времени в Райлине.

Также вы можете спросить у игроков о локациях, когда они к ней приближаются: как давно они были здесь в последний раз? Какие воспоминания вызывает это место? Скольких здесь обокрали или кого завербовали? По одному вопросу подобного рода каждому персонажу позволит создать атмосферу знакомого и родного города

Рынок Чёрных зонтов

Сердце торговли Кайджина, место, где пересекаются дороги и судьбы. Это кипящий котёл, где можно найти всё, от редких наземных вещей до запрещённых алхимических препаратов. Рынок получил своё название из-за характерных темных зонтов, которые защищают прилавки от влаги и токсичных осадков.

Расположившийся на площади небольшой, но такой плотный рынок чёрных зонтов. Палатки, укрывающие от капель дождя, множество торговцев разных рас: склизкие оболочки, множество глаз смотрящий из тьмы и хищные улыбки, манящие своими острыми когтями подойти ближе

Для персонажей рынок выполняет не только естественную функцию, но и в меньшей мере служит источником сбора информации.

Функция рынка. Персонаж может купить на рынке любой элемент снаряжения из книги игрока. Кроме этого, группа может выполнить на рынке лёгкое поручение, описанное ниже, чтобы заработать дополнительные Монеты.

Персонажи. Вы можете использовать следующих персонажей:

- **Аллара, старая торгашка.** Владелица антикварной лавки, продающая загадочные побрякушки. Она — гномиха проживающая в Райлине с момента его основания.

Персонажи могут купить у Аллары магические предметы такие как Зелья обычной и необычной редкости за 2 или 3 Монеты.

- **Мясник Grimm.** Здоровый двухметровый орк с таким же здоровым тесаком. Торгует уличной едой и за пару золотых монет не прочь угостить своим фирменным жареным мхом.
- **Филис, информатор.** Молодая женщина, торгующая слухами и информацией. Может найти или раздобыть почти любую информацию. Готова работать за Монеты и в зависимости от сложности работы просит от 1 до 3 Монет. Возвращается на рынок к следующему маркеру времени с двумя фактами, один из которых правда, а другой ложь.

Маркеры времени. Изменяйте Рынок соответствующим образом.

1) На рынке становиться меньше палаток, люди начинают уходить, цены растут на глазах. Любые покупки снаряжения становятся в два раза дороже.

2) Из рынка уходит один из персонажей. Если к этому моменту Филис отправилась собирать информацию, то она не возвращается, вокруг ходят слухи, что её забрали Кроты.

3) На рынке появляются люди Мэттью, персонажи повышают Напряжение если пытаются взять Лёгкое поручение или же получить за его вознаграждение. Все торговцы отказываются вести дела и на рынке остаётся только один из персонажей.

ТАВЕРНА «Последний Вдох»

Расположенное в укромном уголке, вдали от городской суеты «Последний вздох» является местом куда стягиваются работники после тяжёлой смены. Ниже описано внутреннее помещение таверны. Здание таверны расположено рядом с жилыми зданиями.

Городская суета остаётся за спиной, когда приглушённый свет горящих свечей показывается внутри. Дорогущие деревянные столы, такие же бокалы. Слово место это не в Кайджине вовсе, а осталось где-то на поверхности в центре столицы.

Лишь лёгкий аромат эля на пару с ароматным душистым, запахом, жареных насекомых, напоминает о том, где вы находитесь.

Функции таверны. В «Последнем вздохе» персонажи смогут передохнуть, пообедать и обсудить планы — настоящая таверна. Кроме этого, трактирщик знает много всего. Выполнив его Простое поручение, он может поделиться с группой одной слабостью Мэттью о которой ходят слухи среди его подчинённых.

Персонажи. Вместо того, чтобы создавать новых персонажей поместите сюда персонажей из других локаций. Каждый раз это разные персонажи.

Меню таверны. Еда Райлина сильно отличается от наземных аналогов, покажите это через местное меню.

Блюдо	Цена
Хрустящие листья, подаваемые с пикантным соусом из чернильных грибов.	2 см
Холодный суп из пещерных огурцов, приправленный светящейся водорослью.	1 см
Салат из мха с добавлением кристаллического сыра, добытого из глубинных пещер.	3 зм

Тушёные грибные шляпки с корнями мандрагоры в ароматной подземной подливке.	1 зм
Жареный змий, поданный со стеблями глубинного хмеля и каплями мёда гигантских пчёл.	10 зм
Хрустящая корочка краба, сбрызнутые соусом из светлячков.	7 зм
Квас из тёмных корней, выращенных в лаборатории.	3 зм
Горячий эликсир из настойки Кайхара (Он может навредить Мэттью)	10 зм
Холодный чай из светящихся трав	5 зм

Маркеры времени. Изменяйте «Последний вздох» соответствующим образом.

- 1) В таверне появятся незнакомые люди, атмосфера становится тяжелее.
- 2) В таверне больше не приходят персонажи. Вместо этого здесь лишь какая-то шпана.
- 3) Таверна закрывается. Внутри никого, лишь разбросанная мебель.

Клиника Коггинса

На скользких улицах Райлина помощь не бывает бесплатной, особенно медицинская. Единственный врач здесь работает качественно, но и знает себе цену. Для клиники подобно таверне описан внутренний вид

Спирт, горящая плоть и запах мертвечины. Народные средства Райлина дают о себе знать. «Варварские» методы бывают действенней любых препаратов...

Но сейчас внутри тихо, лишь лампа плавно пошатнулась вместе с исходящим снаружи ветром. Тёмный длинный коридор и пустые палаты с обеих сторон. Вдали лишь кабинет мистера Коггинса.

Функции клиники. Приключение предполагает достаточно много событий, которые могут из-за череды случайностей привести сложные столкновения так и вообще убить персонажа. В клинике персонажи могут получить лечение за определённую плату и даже могут единожды надеется на воскрешение.

Персонажи. В клинике обитает лишь доктор Коггинс. Здоровый двухметровый жаболюд изверг, что не против подкрепиться мертвечиной. Он циничен и работает лишь из-за денег. Коггинс предоставляет следующие услуги:

- **Лечение.** За 20 зм доктор перевязывает раны и обрабатывает их — аналогично эффекту заклинания **Лечение ран [Cure wounds]** наложенным 2-й ячейкой.
- **Детоксикация.** За 50 зм персонажу проводят детоксикацию — аналогично эффекту заклинания **Малое восстановление [Lesser restoration]**
- **Оживление.** Коггинс готов использовать своё сокровище — **татуировку заклинания [Spellwrought Tattoo]**, чтобы вернуть к жизни персонажа с помощью заклинания **Оживление [Raise dead]**. После этого Коггинс попросит выполнить его Простое поручение или же сдаст персонажей страже.

Маркеры времени. Изменяйте Клинику соответствующим образом.

- 1) В клинике много посетителей, все имеют травмы от сражения.
- 2) Цены на лечение увеличиваются вдвое.

Лавка Левана, Мастера Ядов

Непримечательная лавка с редкими травами служит оплотом смерти в Кайдджине, его контакты знают по всему городу, а его товар разошёлся далеко за пределы города. Лавка расположилась на втором этаже затхлого дома прямо в частной квартире. Ниже описан интерьер квартиры.

За дверью почти сразу встречает аромат цветов вместе с попытками огромной мухоловки ухватить пролетающего жука.

Впереди же целая прорва разного рода настоек стоят на полках, а за ними яркие цветы, которые освещают множество специальных ламп. Большая часть из них в Райлине не могли бы существовать физически, но всё лишь благодаря хозяину, который молча читает книгу за столом. Два небольших оживших ростка бегают, вокруг помогая тому с делами по дому, что он не сразу замечает гостей.

Функции лавки. Может стать местом, где персонажи смогут найти разного рода усиления и эликсиры, а также именно здесь они смогут достать чистый Кайхар.

Персонажи. В лавке персонажи смогут встретить лишь хозяина Левана Вертрига. Леван — человек, что из-за обилия ядов стал похож на эльфа, весь в синяках и зелёных пятнах. Постоянно готов идти на контакт лишь бы попробовать новые яды. Леван использует блок статистики **Носящего пурпур Неронвейна [Neronvain]**, а две спутницы Левана это — **Лесные Вайды [Wood Woad]** в которых заключены души его родителей.

Содержимое лавки

Товар (количество)	Цена
Зелье яда [Potion of poison] (2)	1 монета
Дыхание Бизы (1)	2 монеты
Масло тагита (1)	2 монеты
Ступор (1)	1 монета
Сыворотка правды (1)	1 монета
Эссенция эфира (1)	2 монеты
Шприц с кайхаром. При использовании на 1 минуту повышает физические качества. Употребивший получает бонус +4 к любым проверкам Силы и Телосложения (1)	1 монета

Описание Ядов вы можете найти **здесь**. Леван модифицирует яды, увеличьте Сл спасброска от любого яда, купленного в этой лавке на 4.

Маркеры времени. Изменяйте лавку соответствующим образом.

- 1) В лавке выкупают 2 случайных лота.
- 2) Выкупают ещё 2 случайных лота. Если персонажи до этого момента ещё не навещали Левана, но пришли сейчас, то он скажет, что к нему приходили люди Мэттью.
- 3) Из лавки точно исчезает **Шприц с кайхаром**. Если персонажи пришли сюда впервые только сейчас, то это значит, что Мэттью создал антидот и избавился от своей Уязвимости к Кайхару. Леван же скажет, что приходили странные люди.

Мастерская Мёрфи

Место, известное своими выдающимися изобретениями и мастерством в области механики и инженерии, именно здесь смешиваются запахи металла, масла и огня.

Мастерская даже внешне с лихвой выдаёт себя: рядом со входом стоят готовые изделия, разного рода движки и монотонный звон автоматического молота. Вёдра уличной воды стоят у входа, подмастерья обсуждают улицы докуривая дорогие сигары, косо смотря в сторону уходящих уличных огней.

Функция мастерской. Персонажи могут прийти к идее, что необходимо усовершенствовать защиту штаба, чтобы быть готовым ко всему. Именно в мастерской они смогут обо всём договориться.

Персонажи. В мастерской персонажей будут ждать следующие персонажи:

- **Мёрфи Мауг.** Отец своей мастерской, гений, создающий такие вещи, которые и не все дварфы способны представить.
- **Эдвин Торн.** Добрый молодой парень, подмастерье шефа. Если персонажи образуют с Эдвином хорошие отношения, то Эдвин сможет выбить из Мёрфи скидку в 1 монету на самые дорогие товары.

Детально вы сможете ознакомиться с услугами и товарами Мёрфи в разделе Улучшение штаба, описанному ниже. Стоимость услуги в монетах предполагает, что их необходимо заплатить и договориться именно здесь.

Маркеры времени. Изменяйте Мастерскую соответствующим образом.

- 1) Мёрфи убирает все готовые изделия внутрь — участились случаи кражи.
- 2) Мёрфи нигде нет, по словам местных, его подстрелили. Его до следующего маркера можно найти в клинике Коггинса, там же можно договориться об улучшении.
- 3) Мастерскую ограбили гангстеры. Они украли весь материал. Персонажи больше не смогут запрашивать новые улучшения пока не выполнят лёгкое поручения Мёрфи, чтобы вернуть поставки.

Ниже начинается описание логов банд. Они отличаются от обычных локаций содержанием. Одной из основных целей персонажей станет поддержание контакта с бандой. Персонажи смогут оформить его, выполнив одно из Поручений, описанных ниже, заручаясь поддержкой в случае успеха. Измените поручения таким образом, чтобы они лучше подходили вашим бандам.

Наконец, поручений представлено лишь 3, когда банд 4 — персонажи не успеют заключить свою со всеми. Последняя банда сделает выбор в пользу Мэттью, и их лидер встанет в последнем сражении на его сторону.

Ниже лишь примеры того, как вы можете создать локацию, персонализируя ваши фракции.

Логово 1-й банды (Сердце Вуллона)

Мрачное и тихое место, где стены украшены древними символами и изображениями ритуалов. Слабый свет тлеющих свечей едва освещает темные углы зала, где верующие в молитвенном экстазе повторяют загадочные стихотворения. В центре же стоит массивный алтарь, на котором иногда можно заметить следы свежих жертвоприношений.

Здесь постоянно слышен шёпот молитв, а символы на стенах пульсируют тусклым светом, когда кто-то произносит имя Вуллона.

Персонажи. Все в этой фракции фанатики, которые не то, чтобы хотят идти на контакт. Лишь с лидером группа сможет найти общий язык. Остальные же имеют в мыслях в первую очередь служение.

Поручение. Выполнив поручение этой фракции, персонажи смогут получить её Полезное умение.

Маркеры времени. Изменяйте Сердце Вуллона соответствующим образом:

- 1) Верующих становится куда меньше, они ведут себя странно
- 2) На стенах яростно пульсируют руны, и они набирают цвет крови. Лидер говорит, что скоро всё случится.
- 3) На месте культа кровавая баня и одинокий лидер, что воздал приношение. Он в полном порядке, но пользы от фракции больше не будет.

Логово 2-й банды (Сырные Мишени)

Логово Мишеней является одним из центров просвещения и искусства в Райлине. Стеллажи с книгами от пола до потолка, тайные запретные труды и уютные места для просвещения. Вокруг стоит запах свежих страниц и тёплого воска, а стены украшают картины, ярко контрастирующие с мрачной атмосферой города.

Персонажи. Каждый член банды вносит свой вклад в культурное наследие Райлина, будучи открытым и дружелюбным. Лидер является главой и душой компании, приветлив и готов помочь людям.

Поручение. Выполнив поручение этой фракции, персонажи смогут получить её Полезное умение, но только если отношение к персонажам 0 и более. В противном случае потребуется выполнить ещё простое поручение.

Маркеры времени. Изменяйте Сырные мишени соответствующим образом:

- 1) Люди кучкуются внутри, образуются толпы, начинаются какие-то переговоры
- 2) Полки медленно пустеют, книги убирают
- 3) У входа к фракции произошла стрельба, много жертв среди населения. Лидер ранен, он в клинике Коггинса, если персонажи помогут здесь, то в благодарность смогут заработать 1 монету.

Логово 3-й банды (Шепчущие тени)

Логово «Шепчущих теней» скрыто от глаз любопытных в одном из заброшенных частей района. Здесь, среди полуразрушенных зданий и затенённых улиц, находится их убежище. Неприметное со стороны, внутри оно превращается в лабиринт коридоров и комнат, каждая из которых лишь сильнее запутывает. Свет фонарей едва проникает сквозь запылённые стекла, создавая атмосферу внешнего вида глубокого тумана.

Персонажи. В отличии от похожих фракций, Тени совсем не идут на контакт с группой и лишь молча бы провели их к своему лидеру, показывая свою профессиональность.

Поручение. Выполнив поручение этой фракции, персонажи смогут получить её Полезное умение. Если персонажи выполняют их к последнему маркеру, то Тени могут помочь возвести дополнительно 1 ловушку.

Маркеры времени. Изменяйте Теней следующим образом:

- 1) Тени показывают мощную активность, словно сами готовятся к новой вылазке
- 2) В логове нет лидера, лишь сторожевые сохраняют порядок
- 3) Тени возвращаются с гордостью и новыми трофеями. В этот момент проще всего найти с ними контакт.

Логово 4-й банды (Огненные волки)

Огонь словно сама лава горит вокруг, выжигая драгоценный воздух и поднимая в небо Кайхар, образуя естественную защиту. Жилища внутри скрыты за маскировочными сетями, а внутренние помещения облицованы камнем, который сохраняет тепло и создаёт уют в этом опасном месте. Воздух здесь вибрирует от тепла, а стены украшены трофеями и символами племени.

Поручение. Выполнив поручение этой фракции, персонажи смогут получить её Полезное умение.

Маркеры времени. Изменяйте Волков соответствующим образом:

- 1) Огонь разгорается ещё сильнее, люди вокруг насторожены
- 2) В местных краях начался пожар, ходят слухи, что это поджог. До 3-го маркера Лидер фракции не впускает к себе никого.

Поручения

Поручения это небольшие и чаще всего простые задания, которые персонажи смогут выполнить, чтобы заполучить доверие фракций. Преимущество, которое получают персонажи были описаны выше.

Кроме этого, персонажи игроков могут выполнить простое поручение, чтобы помочь уже персонажу мастера. Вы можете менять и дополнять поручения, чтобы они лучше подходили под текущие реалии игры.

Срочная доставка

Необходимо доставить ящик с редкими ингредиентами к Лавке Левана. Пакет имеет стоимость в 4 Монеты, персонажи могут продать его на Рынке чёрных зонтов. Поручение состоит из двух частей:

- 1) Персонажи добираются к Лавке Левана и отдают товар. Леван скажет, что это не конец, он дополнит заказ и уже теперь попросит персонажей доставить ящик в случайный район. Бросьте 1к10, чтобы определить его. Ящик необходимо доставить к частному клиенту, тот отдаст особый флакон в знак выполненной доставки.
- 2) У дома заказчика персонажи поймут, что не всё так просто. Мужчина стоит на коленях, мешок на голове, он по телосложению похож на описанного Леваном человека. Вокруг же стража, люди Кротов.

Когда необходимый дом уже показывается рядом мысли прерывает резкий орочий рык. На улице посреди дороги на коленях стоит, судя по всему, ваш заказчик, мешок на голове, руки за спиной. Здоровый орк в форме стражи медленно шагает вокруг него, когда как другие подчинённые лишь молча смотрят.

В зависимости от действий персонажей эта сцена может кардинально отличаться. Используйте **карту улиц**, расположите персонажей у ближайшего

угла, заказчица вместе с людьми вокруг у одного из домов.

Отряд стражи небольшой, в него входят: **боевой вождь орков [Orc war chief]** + **страж [Guard] x4**. В свою очередь заказчик — **Обыватель [Commoner]**. Во время сражения он будет Ослеплён пока у него мешок на голове.

Цель стражников — забрать у него **Флакон с кровью +1 [Bloodwell Vial]**. Это именно тот предмет, который персонажи должны принести обратно в фракцию.

Стражники готовы на диалог и легко обменяют ящик с товаром на флакон. Не коррупция, а выгодная сделка.

В случае сражения в первом раунде боя вождь орков использует свой Боевой клич и позовёт на подмогу. В начале каждого следующего раунда добавляйте в инициативу ещё 1к4 стражей пока персонажи не скроются либо не одолеют в общей сложности 10 Стражей. Если в начале раунда приходит 4 Стража, то также добавьте 1 кубик Напряжения.

Если заказчик погибнет, то персонажи могут забрать как флакон, так и ящик с товаром. Раскрыть обман за столь короткое время не успеют.

УСТРАНЕНИЕ ИНФОРМАТОРА

Цель — устранить информатора Кротов в районе. Человек работает на местную власть и его убийство позволит легко выдохнуть. Основная задача этого поручения состоит в том, чтобы раскрыть этого человека. Группе лишь скажут о том, что информатор должен появиться на рынке Чёрных зонтов, где он обычно себя показывает.

Информатором является **Эдвин Торн** из Мастерской Мёрфи, чтобы группа точно смогла напасть на его след, мы воспользуемся методом трёх улик. Будучи на рынке, персонажи могут:

- **Общение.** Добыть информацию через свидетелей. Это может быть как подслушать разговоры, убедить кого-то раскрыть человека за вознаграждение или может быть запугать их? Используя подобные методы попросите персонажей совершить проверку наиболее подходящего навыка. Сл такой проверки равна 15.

Успех. Чёткая наводка, что в мастерской что-то не чисто.

Провал. Информация тянется к **Филис**, информатору рынка. Если Филис будет на месте, то она лишь опровергнет слухи и поможет воспользоваться другим методом. Персонажи смогут совершить следующую проверку с преимуществом.

- **Осмотр.** Обискать местность или направить свои силы на поиск здесь зацепок или чего-либо. В зависимости от заявок также попросите персонажей совершить проверку характеристики, основанной на навыке Сл 15. Эту проверку можно совершить два раза.

Успех. Персонажам удается найти следы кротов на стенах. При успешной второй проверке удастся обнаружить, что следы около лавок с механизмами и подобным сырьём.

Провал. Группа привлекает внимание стражи (Кротов). В ходе короткого диалога стражник угрожает и просит персонажей оставить рынок, прекратить тут рыскать, а тем более не приближаться к мастерской. Такие разговоры привлекают внимание, добавьте 1 кубик напряжения. Кроме этого Эдвина успеют предупредить и тот сбежит из лавки

самолично, но так как на месте его уже не было, то и убрать за собой он не успеет.

Когда группа достигнет мастерской, то продолжайте расследование. Персонажи могут получить прогресс используя следующие методы:

- **Магия.** Если персонажи обойдут мастерскую используя **Обнаружение магии [Detect magic]**, то правда легко вскроется. Вместе с документами Кротов Эдвин держал при себе магический инструмент, от которого и исходила аура.
- **Обыск.** Персонажи могут попытаться найти зацепки хотя и для подобных действий необходима веская причина. Чтобы обыск разрешили персонажи могут постараться убедить Мёрфи, используя свои навыки, основанные на Харизме. Сл таких проверок равна 13. При успехе персонажи могут начать обыск и даже поможет, а в случае провала Мёрфи сочтёт это за грубость и запретит тут рыскать. После начала обыска подобно рынку используйте разные навыки в зависимости от завыок игроков.

Успех. Персонажи находят лазейку, описанную выше без магии.

Провал. Персонажи ничего не находят, но вовремя вернувшийся Эдвин ведёт себя достаточно подозрительно.

- **Выход на диалог.** Если персонажи стараются найти решение вопроса через прямой диалог, то Мёрфи с радостью согласится и за чашечкой настойки попросит всех присутствующих поговорить. В этом диалоге персонажи могут заподозрить ложь Эдвина по-разному, но всё сведётся к тому, что так или иначе он может себя раскрыть.

Наконец, когда группа точно знает, что крыса — это Эдвин, то они могут как забрать его с собой, так и оставить на Мёрфи. Эдвин — это **Обыватель [Commoner]**, он никак не сопротивляется.

СБОР ИНФОРМАЦИИ

В местной библиотеке есть множество полезной информации, заказ состоит в том, чтобы найти необходимые книги на закрытой к посещению библиотеке. Для персонажей поручение состоит из двух частей:

- 1) Достичь библиотеки — бросьте 1к10, чтобы определить район, в котором она находится. И уже на месте необходимо скрытно пробраться мимо стражи. Позвольте игрокам импровизировать с нарративными правами, сведя всё к нескольким проверкам или же броскам атаки Сл 15. При успехе персонажи легко добиваются внутрь, а при провале персонажи находят силы отступить, когда их замечают. Добавьте 1 кубик Напряжения. Если персонажи проваливают проверку второй раз, то больше они пробраться в библиотеку не смогут.

Здание библиотеки невысокое, но достаточно больше, плоская крыша и узкие высокие окна, за которыми даже отсюда видны статуи Кротов-основателей. Вокруг же люди уже настоящих Кротов, держат всё под своим контролем, вход закрыт.

- 2) Когда персонажи будут внутри, то необходимо лишь найти необходимую книгу из картотеки.

Оказавшись внутри сразу же, отдаёт чётким сырным запахом старых книг. Лёгкий ветер сквозняком пронесётся сквозь главный зал перелистывая разбросанные по полу страницы, когда как высокие шкафы всё ещё неприступно стоят, сохраняя форму помещения.

Для библиотеки используйте **эту карту**. Внутри библиотеки крошечная тьма. Шкафы высотой 15 футов, потолок 25 футов, а сломанная мебель является труднопроходимой местностью. Секрет библиотеки в том, что некоторые книги здесь это — **Ожившие книги**. Именно это затруднит персонажам поиски необходимой.

Любой персонаж может обнаружить магию, исходящую от такой книги используя **Обнаружение магии [Detect magic]**, но по-другому раскрыть её не выйдет.

Когда персонажи будут исследовать библиотеку минуя полки, то взаимодействуя с двумя центральными шкафами персонажи спровоцируют атаку книг. Бросьте инициативу, книги застигают персонажей врасплох. Расположите прямо на шкафах 10 Оживших книг по всей длине двух шкафов. Книги могут действовать на одну инициативу, но обязательно разделите атаки книг по разным персонажам.

Только рука ложиться на очередную книгу как на ней загорается печать, а обложка, открываясь, оскалывает клыки. Вместе с тем с других полок подобные книги срываются на вас!

Книги не должны стать серьёзной проблемой для группы, но могут серьёзно напугать некоторых персонажей в случае удачных бросков атаки. После того как персонаж опишет книгу, которая на него набросилась предупредите, что эта книга именно та, что им нужна. Если хиты этой книги опустят до 0 без объявления не летальной атаки, то она разрушается, лишь **Починка [Mending]** или подобный эффект сможет привести книгу в порядок.

В любом случае отнеся либо останки, либо целую книгу персонажи успешно выполнят поручение.

Ниже описаны уже простые поручения, которые персонажи смогут выполнить, чтобы подзаработать и помочь местным персонажам. Такие квесты не привязаны к локациям, и вы вольны привязать их даже к случайной старушке, что готова позвать на помощь. Кроме награды, описанной в локациях простое поручение также предполагает награду в виде Монет. Такие поручения могут стать лёгким вызовом для персонажей и помогут сменить темп игры — хорошая городская история — это игра контрастов, где мощные горки уходят как к высотам, так и опускаются к низам.

РАСШИФРОВКА СТАРОЙ КНИГИ (ПРОСТОЕ)

У персонажа завалилась старая книга, написанная на языке людей поверхности и необходимо пролистать её, поделить содержание, чтобы можно было продолжить жить с чистой совестью.

Расшифровать книгу персонажи вероятнее всего смогут следующими способами:

- Воспользуются знаниями языка поверхности из своей предыстории.
- Используют заклинание **Понимание языков [Comprehend languages]**.

- Постараются использовать свои силы для обработки текста. В таком случае попросите персонажей совершить проверку Интеллекта (расследование) Сл 15. В случае успеха персонажам удаётся перенять смысл, а при провале он, наоборот, теряется. Если персонажи уже завершили поручение Сбор информации или завершает его позже, то эту проверку они совершают с преимуществом или получают возможность перебросить.

Когда тайна будет разгадана, то попросите Игроков вместе придумать что это за книга и чем она так выделялась, дополните их рассказ тем, как именно персонаж получил эту книгу.

Награда: 1 монета

ОЧИСТКА ПОДВАЛА (ПРОСТОЕ)

Крысы не редкость для жителей Райлина, но на деле — настоящая роскошь. Целый выводок поселился в подвале, если их перебить, то выйдет богатый ужин. Но крысы эти не просты, они будто более разумны и организованы?

Персонажи могут подойти к решению вопроса самыми разными путями, в любом случае сведите их действия к двум-трем уместным проверкам характеристик Сл 13. При успехе персонажи продвигаются и в итоге зачищают логово, а при провале часть крыс сбегает. Если персонажи завершили это поручение без провалов, то увеличьте награду на 1 Монету.

Когда персонажи будут обсуждать данных крыс, то пусть именно Игроки расскажут о том, что это именно за крысы, как они взялись в этом подвале и что побудило их вести себя именно так.

Награда: 1-2 Монеты, а также предложение перекусить.

ПОЧИНКА СТАРОГО ИЗОБРЕТЕНИЯ (ПРОСТОЕ)

Было найдено старое изобретение, которое, судя по всему, ранее служило достаточно полезным оборудованием. За его выполнение обещают обильно заплатить. Персонажи могут отнести предмет к мастерской Мёрфи и починить его там за 1 Монету либо же попытаться сделать всё самим. Починка происходит в 3 этапа:

- 1) **Анализ устройства.** Необходимо начать с того, чтобы определить слабость. Персонаж должен совершить проверку Мудрости (Расследование) Сл 13. При успехе все следующие проверки в ходе ремонта будут совершаться с преимуществом, а в противном случае с помехой.
- 2) **Поиск подручных материалов.** Лучше всего подойдёт то, что есть под рукой. Мусорки Кайджина хранят много всего. Персонаж должен совершить проверку Мудрости (Восприятие) или Интеллект (Расследование) Сл 12, чтобы найти похожие материалы. При успехе персонажи могут закончить работу, а при провале провести лишь частичный ремонт (Награда уменьшается на 1 Монету).
- 3) **Финальный ремонт.** Персонаж должен совершить проверку Ловкости (Ловкость рук) Сл 14, чтобы собрать всё вместе. При успехе всё получается, а при провале инструмент начинает загораться. Персонаж получает 1кб урона огнём и может повторить проверку. При повторном провале всё с хлопком взрывается и поручение проваливается, но без негативных последствий.

По окончании ремонта пусть персонажи опишут что это именно за изобретение, что оно делало в старом углу и почему здесь оказалось.

Награда. 1-2 Монеты

УЛУЧШЕНИЯ ШТАБА

Когда персонажам предстоит оборона, то всегда хочется организовать её лучшим образом. Для обороны используйте карту штаба персонажей. В процессе размещайте и дополняйте её элементами, которые персонажи построили.

Чтобы упростить процесс улучшения он был систематизирован. У группы есть выбор из нескольких направлений, и они могут тратить Монеты, чтобы улучшить свой штаб. Некоторые фракции улучшают штаб самостоятельно в виде награды, для этого не нужны монеты.

У каждого улучшения существует 3 уровня. Пока не сказано обратного, уровень каждого улучшения равен 0 и этот объект не построен. Предполагается, что группа может возвести укрепления 1-го или 2-го уровня, а укрепления 3-го построит союзная фракция. Ниже предоставлен список улучшений.

Улучшения предоставленные здесь сыграют свою роль в финале приключения, когда Мэттью будет атаковать штаб персонажей.

Стены. Изначально имеют 1-й уровень. Вокруг штаба существует достаточно простое, но тем не менее металлическое ограждение. Высотой стены 10 футов. Каждый 10-футовый участок стены считается большим предметом, который имеет 15 КД и 50 хитов с порогом урона 10. Стена имеет иммунитет к урону ядом и психической энергией.

- **1-й уровень.** Стена шириной 1 фут.
- **2-й уровень (2 монеты).** Ширина стены увеличивается до 5 футов, на стене можно передвигаться. КД стены увеличивается на 1, Хиты стены увеличиваются на 10.
- **3-й уровень (4 монеты).** На стену устанавливаются ограждения. Существа на стене имеют половину укрытия. КД стены увеличивается ещё на 1, хиты увеличиваются на 10.

Магия. Вокруг штаба есть возможность организовать волшебную защиту, которая поможет в обороне.

- **1-й уровень (2 монета).** Вокруг штаба поднимают волшебный барьер. Барьер имеет 20 хитов, и он останавливает любую дальнюю атаку, которая должна была пройти сквозь него, получая обычный урон этой атаки. Если хиты барьера опускаются до 0, то он разрушается.
- **2-й уровень (1 монета).** Хиты барьера увеличиваются до 40.
- **3-й уровень (4 монеты).** Барьер начинает блокировать также заклинания, теряя по 2 хита за каждый уровень заблокированного заклинания.

Снабжение и расходные компоненты. Персонажи заказывают товар, что поможет в обороне.

- **1-й уровень (1 монета).** К моменту нападения к штабу, в склад доставят **Зелье большого лечения [Potion of healing] x2.**
- **2-й уровень (1 монета).** Дополнительно к прошлому товару доставят также либо **Боеприпас +1 [Ammunition +1] x5** либо **Малое масло остроты [Small oil of sharpness].**

- **3-й уровень (1 монета).** Дополнительно к прошлому товару **Зелье увеличения [Potion of growth]** и противоязы для всех.

Ловушки. Защитить себя от нападения ловушками это определённо хорошая идея. Для упрощения враждебные существа не смогут обнаружить ловушку. Она устанавливается в 5-футовом кубе в виде капкана. Когда существо впервые за ход попадает в область ловушки, то она взрывается. Все существа в пределах 10 футов от ловушки должны совершить спасбросок Ловкости Сл 13, получая при провале 3кб урона огнём и 3кб дробящего урона и половину в случае успеха.

- **1-й уровень (1 монета).** Персонажи могут расположить у себя на базе одну ловушку.
- **2-й уровень (2 монеты).** Персонажи могут расположить ещё одну ловушку (всего 2). Сл спасброска от ловушки увеличивается до 15.
- **3-й уровень (3 монеты).** Персонажи могут расположить ещё одну ловушку (всего 3). Сл спасброска от ловушки увеличивается до 17.

Защитные турели. Расположить на крыше турель, на которой будет работать рядовой боец это точно верное решение. Турель имеет 50 хитов, 15 КД и действует при значении инициативы. При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам), совершая дальнюю атаку залповым огнём. Из-за плотности огня турель бьёт без промаха, нанося 2к8 колющего урона.

- **1-й уровень (2 монеты).** Персонажи устанавливают турель.
- **2-й уровень (2 монеты).** Урон турели увеличивается до 2к10.
- **3-й уровень (2 монеты).** Турель действует также на значении инициативы «10».

ГОРОДСКИЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Последним элементом, который поможет вам оживить путешествие по городу станут нарративные встречи, которые вы можете использовать, чтобы разнообразить перемещение между районами. Используйте и дополняйте их по своему усмотрению, добавляя контекст в зависимости от заинтересованности персонажей.

- 1) Стража арестовывает местного изобретателя, заламывая руки за спину.
- 2) Стража ругает ребёнка за кражу механических игрушек.
- 3) Группа детей проносится мимо, взволнованно крича о монстре, живущем в канализации.

- 4) Молодые артисты исполняют наземные песни
- 5) Дети окружают юного мага, либо одного из персонажей в характерном наряде
- 6) Издалека раздаётся нечленораздельный крик
- 7) Очень пьяный человек в одних лишь трусах вываливается из частного дома, за ним такая же женщина и лишь после показывается хозяйка
- 8) На углу улицы кто-то активно набирает последователей к своей вере
- 9) Пара кошек мчится мимо, издавая пронзительные крики, по ним стреляют местные из всего что есть. МЯСО.
- 10) С неба несколько небольших валунов осыпалось, ранив прохожего.

Необычный туман медленно расплывается по улице, меняя цвет.

- 11) Местный в противогазе торопится мимо персонажей, неся под мышкой бурлящий колбу с неизвестной жидкостью, почти разливая её.
- 12) Механический пёс, изрыгающий пар, игриво преследует своего хозяина, оставляя за собой след из искр.
- 13) Небольшая группа детей с марлевыми масками, собирающих образцы тумана.
- 14) Парящий дрон разбрызгивает в воздухе нечто, что мгновенно растворяет граффити на стене здания.
- 15) Паровой автомобиль внезапно взрывается на ходу, оставляя после себя облако пестрого дыма.
- 16) Один из Кротов в защитном костюме проверяет уровень загрязнения воздуха, используя сложный прибор.
- 17) Странные светящиеся растения пробиваются сквозь асфальт.

Подводя черту

По истечению 2-3 часов или когда группа завершает Зе поручение. Позвольте сделать ещё несколько перемещений прежде, чем двигаться дальше. Подведите короткий итог того, что они успели сделать и куда лапы Мэттью пристыгаются теперь.

Мэттью на все улицы даёт объявление о том, что скоро падёт последний оплот сопротивления и Кайджин найдёт покой, персонажам необходимо спешить. В зависимости от своего состояния персонажи успеют совершить короткий отдых разрабатывая план защиты, прежде чем штаб будет окончательно готов.

Может быть, персонажи всё же не уверены в своих силах и с позором сбегают? Переходите к концовке Сбежавшие. В ином варианте двигайтесь дальше к Лобовой атаке.



Часть 4. Лобовая атака

Этот раздел полностью посвящён финальному сражению приключения и описывает штурм Мэттью. Для этой сцены используйте **карту штаба персонажей**, последовательно добавив на неё все улучшения, которые необходимо было сделать. (Для широких стен существуют другой вариант карты)

Люди собрались вокруг в штабе, всё готово. Скоро всё должно начаться, либо сейчас, либо никогда. Пора отомстить за тех, кто стал жертвой страданий безумных планов Мэттью.

Пора занимать боевые позиции, слышны крики позывного.

План Мэттью состоит из двух частей — ослабить группу безудержной атакой толпы или даже уничтожить их и в случае необходимости отправиться на зачистку остатков.

Силы персонажей

Персонажи будут оборонять свой штаб в большей мере своими силами. Построенные сооружения, возможно работающая турель и поднятый барьер или даже Огонь с воздуха? Это всё лишь второстепенные вещи, которые не играют такой роли.

Ниже ещё раз перечислим основные особенности, которые будут иметь значение в бою:

- 1) **Стены.** служат прямой преградой во время атаки. После того как падёт 1-й участок стены, то все направляются именно в эту сторону.
- 2) **Магия.** Барьер поможет персонажам пережить атаки дальнобойные и может даже сможет уничтожить некоторые заклинания Мэттью.
- 3) **Снабжение.** Сильные расходные элементы персонажи смогут использовать после начала штурма. Они хранятся на складе и ждут своего часа. С их доставкой могут помочь рядовые бойцы.
- 4) **Ловушки.** Пусть персонажи расположат их северней своих стен там, где посчитают нужными. Постарайтесь активировать все ловушки, чтобы никто не остался не у дел.
- 5) **Турель.** Мощная защита, что будет помогать на протяжении всего штурма. Не старайтесь её обезвредить, она выполняет скорее роль устрашающего фактора.

Наконец, если персонажи получили помощь от фракции, которая имеет доступ к особенности «Огонь с воздуха», то персонажам в защите помогут и с городского дирижабля. Дирижабль функционирует также как и турель 3-го уровня. Они могут действовать параллельно, запуская 2 очереди. Дирижабль покинет свои позиции во время начала второй части плана Мэттью.

Лобовое сражение

Массированный штурм десятков бойцов. Которые бездумно надвигаются на персонажей. Это именно то, где не нужно будет использовать инициативу в своём привычном понимании. Чтобы показать более плавное течение времени в сражении и сделать вклад каждого персонажа более чётким мы применим некоторые элементы погони во время этой части.

Персонажи действуют по очереди и в свой ход вы описываете персонажу осложнение, которое замечает его персонаж — снайперы занимают боевые позиции, противники начинают тащить взрывчатку к воротам и тд. Если с осложнением не справился только один персонаж, то не спешите записывать провал — пусть попробуют и другие, лишь при 4 провалах случается непоправимое и осложнение принимает

постоянный вид пока его не устроят на примере снайперов или же примут как факт с разрушенными воротами. Ниже приведены лишь примеры осложнений для этого сражения. Импровизируйте, адаптируйтесь и слушайте пожеланий ваших игроков, лишь так эта сцена выйдет динамичной и последовательной, где вместо пошаговой инициативы сложится ощущение цельного процесса, где персонажи вместе не переставали действовать на протяжении всего сражения.

Сражение может начаться следующим образом:

Места заняты, тишину прерывают лишь работающие вдали заводы. Мощные клубы дыма так и поднимаются к своду, что уже вот-вот готовится разорваться кислотным дождём. Ни единой живой души вокруг, как из соседней улочки в 60 футах появляется мужчина с горящей сигнальной ракетой. Он лишь замахивается, крича «В атаку!» прежде, чем за его спиной хором начинается вопль.

Когда персонаж совершает проверку характеристики (Навыка), то установите её Сл равной **15** и меняйте в зависимости от правдоподобности и результативности используемых методов. Если же персонаж пытается атаковать нападающих, то используйте для этого блок статистики **Панка**, но редактируя бонусы/штрафы к атакам и спасброскам.

В итоге группа должна заработать 6 успехов, прежде чем нападающие будут разгромлены. Провалы больше фиксировать не нужно, они определяют состояние штаба. На кону жизни персонажей.

Список осложнений

- **Снайперы.** На крышу зданий в пределах 90 футов поднимаются 2 снайпера, укладываясь на боевые позиции. Пока снайперов не обезвредят, то каждый раунд они совершают по одному выстрелу по случайному персонажу в поле зрения. *Дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, одна цель. *Попадание:* 2к8+3 колющего урона.
- **Подрывники.** К стене бегут гоблины с поясами из динамита. 2к4 существа, каждый тащит на себе достаточно взрывчатки, чтобы нанести стене 30 урона.
- **Боевая техника.** Вылетает 1к4 байков со стрелками вокруг, останавливаясь в 30 футах. На байках разъезжают **Панки**. В конце хода персонажа один байк выпускает очередь из автомата. Существа на стене у врат должны совершить спасбросок Ловкости Сл 13, получая при провале 2к8 колющего урона и половину в случае успеха. Если персонажи имеют Стены хотя бы 2-го уровня, то при успехе также можно реакцией спрятаться за укрытие, не получая урона вообще.
- **Дымовые заряды.** Мощный орк тащит дымовую установку в центр пустыря, чтобы запустить дым. Орк имеет 70 хитов и 14 КД. (Если же выстрелить в установку, то это вызовет её срабатывание персонажи могут догадываться об этом). Когда установка срабатывает, то всё поле боя на 1 раунд окидывает дымом, который считается сильно заслонённой местностью.
- **Химическая атака.** Местные учёные пытаются установить установки, распыляющие опасный яд, убивающий всех, кто его вдохнёт. Этому осложнению необходимо 2 раунда, чтобы сработать. При провале персонажей в их сторону медленно ползёт газ, который достигнет их лишь ещё через раунд. Если вдохнуть такой газ, то персонаж получает 3к8 урона ядом и 3к8 урона

кислотой. Если персонажи задерживают дыхание, то все свои действия они будут совершать со штрафом -2. Газ продержится ещё раунд, после чего исчезнет.

- **Атакующая магия.** К сражению подключается **Маг [Mage]**. Он использует свои самые сильные заклинания.

Когда персонажи преодолеют 6 осложнений, то Мэттью, понимая, что дело идёт не по плану, начнёт действовать сам.

С ужасом люди разбегаются вокруг. Трупы вокруг, всё в крови. Первые капли дождя начинают окроплять поле брани, выжившие корчатся об боли, кто-то лишь неудачно подражает павшим товарищам рядом, но все как один оборачиваются на звук вертолёт, который показывается над штабом словно из ниоткуда. Несколько фигур на парашютах спрыгивают вниз.

После этих слов бросьте инициативу и переходите дальше.

Движение Мэттью

Мэттью, прыгает на парашюте из вертолёт, будучи на высоте в 300 футов. Парашют имеет 40 хитов и пока он существует, то существо падает со скоростью 150 футов в раунд, меняя при этом своё горизонтальное положение на расстояние вплоть до 20 футов. Существо не получает урон от падения, но при этом всё равно падает ничком, когда касается земли. Существо может бонусным действием отцепить парашют иначе его скорость уменьшается вдвое.

Вместе с **Мэттью** с ним прыгает лидер 4-й фракции, описанный ранее, а также **Бандерхобб [Banderhobb]** (У которого есть прядь волос одного из персонажей).

Как только инициатива дойдёт до одного из противников, то продолжайте:

Из-за спины Мэттью показывается здоровый ленточный пулемёт. Пули начинают вырывать, поливая горячей смертью всё вокруг, а вместе с тем огонь от столь продолжительной очереди формирует за Мэттью нечто напоминающее два крыла. Одно лишь слово проскакивает в мыслях: «Убью!»

Мэттью в свой первый ход, будучи в небе, спускает весь магазин пулемёта. Область поражения накрывает весь штаб. Все персонажи должны совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая при провале 4к6 колющего урона и половину в случае успеха, после чего тот выкинет оружие.

Тактика существ. В сражении Мэттью старается сразу же наложить **Страж природы [Guardian of nature]** (Великое древо), а после атаковать разных врагов своей Зачарованной саблей, чтобы опутать их. Он будет использовать свой Фейский шаг, чтобы избежать спровоцированных атак, и чтобы занять более выгодное положение. Если Мэттью не может атаковать, то он либо использует Подавление магии по возможности, либо же накладывает **Заражение [Contagion]**.

Бандерхобб же лишь активно пытается кого-то съесть, беря в первую очередь целью существ, которых Опутал Мэттью.

Критическая уязвимость. У штаба группы как оказалось есть одна небольшая слабость в виде

скрытого люка, который был в центральном дворе скрыт под слоем бетона. Его выламывают и к бою подключается ещё один **Ветеран [Veteran]**. Это происходит в конце второго раунда сражения.

Конец сражения. Сражение заканчивается со смертью Мэттью, если кто-то ещё останется жив, то он тут же сдаётся, поднимая руки. Лидер умер, сопротивляться нет сил. После того как последний персонаж опишет как он добивает Мэттью продолжайте, если это будет уместно.

Вокруг хаос битвы, пылает огонь, тлеют обломки Мэттью без сознания падает на колени. В глаза нет страха, лишь лёгкая улыбка на лице.

— Всё правда закончится именно, так? Хотел освободить город... Вернутся домой, а стал таким же...

Тело Мэттью медленно начинает рассыпаться на белые искры и словно пыль уходит с дуновением ветра.

Персонажи победили, переходите к финалу Увядший цветок. Если же персонажи погибают, то к следующему — Отец, я дома.

Предательство? В процессе боя Мэттью будет использовать фразы для устрашения, которые персонажи могут воспринять буквально как призыв к действию:

— Правда считаете, что бежать это выход? Вы всё ещё хотите сопротивляться

— Смерть — это действительно печально, а ведь могли быть куда полезней как слуги

— А я ведь хотел дать вам шанс...

Если персонажи для себя решат, что сражение бессмысленно и пора бы менять сторону, то в свою очередь Мэттью, показывая себя как настоящий лидер — заберёт свои слова назад и пока персонажи своими силами не убедят его в своей пользе, то он будет продолжать вести бой.

Чтобы у персонажей это получилось им необходимо набрать 2 успеха, совершая последовательные проверки Харизмы или Интеллекта (Обман или Убеждение), при накоплении же 2 провалов Мэттью стаёт куда злее и точно больше не будет вести диалог. Сл такой проверки равна 20 и на неё могут влиять Аргументы, описанные ниже.

Персонажи могут использовать разные аргументы, но если у них не получается придумать что-то особенное, то попросите персонажа сделать проверку Интеллекта (Расследование или История), чтобы найти в голове необходимые варианты. В первом столбце указан Аргумент, а во втором минимальный результат проверки, необходимый, чтобы Вы его озвучили. В третьем же — то, как он влияет на сложность изначальной проверки.

Описание	Рез.	Мод.
Твои убеждения ложь, вражда ведёт к разрухе	10	-1
Персонажи используют все свои связи, чтобы помочь Мэттью забрать своё	12	-2
Мэттью уже убедился в силе персонажей	14	-3
Мэттью уже перебил своих людей, ему нужна защита иначе его убьют другие.	16	-4
Слабость Мэттью к Кайхару и то, что персонажи знают как от этого избавиться. Аргумент не сработает, если Мэттью уже избавился от этой слабости.	18	-5
Слабость Мэттью к психическому урону и то, что персонажи готовы помочь скрыть это.	20	-5

Часть 5. ФИНАЛ?

В этом разделе описан финал приключения, то, как персонажи его встретят зависит от их решений.

Увядший цветок

Персонажи преуспели, Мэттью погибает

Персонажи смогли отстоять свой дом, смогли отстоять себя и показать кто является самой лучшей бандой в Кайджине. При таком финале жизнь налаживается, опишите всех персонажей, с которыми группа установила хоть какие-то взаимодействия и покажите, что те получили новые ветви развития, например:

- **Аллара (Рынок)** — наконец-то нашла молодого эльфа и переехала в другой район города, где счастливо живёт.
- **Доктор Коггинс (Клиника)** — решил расширять свои сети и теперь работает в соседнем районе.
- **Леван (Лавка)** — всё также продолжает варить яды, но теперь его помнят, как человека, чьи яды поразили фейское создание.

Так как приключение предполагает широкий спектр вариантов событий, то указать их все в полной мере мы не сможем. Действует в подобной манере. Наконец, спросите у персонажей как помнят их персонажи, чего они ищут и получилось ли у них в итоге достичь целей своей банды.

Отец, я дома

Персонажи проиграл, Мэттью исполнил план

Мэттью победил, база персонажей захвачена, разграблена, а их действия омрачены и их запомнят лишь в плохом ключе. Повторите пункт с памятью о других персонажах мастера, но теперь действуйте наоборот с худшими сторонами:

- **Аллара (Рынок)** — теперь живёт в нищете, лавку разграбили.

- **Доктор Коггинс (Клиника)** — погиб от своей же заразы.
- **Леван (Лавка)** — Ушёл в подполье, но поймали, отсидивает срок за продажу яда противникам Кротов.

Когда эта часть будет окончена, то продолжайте:

Мэттью же добившись своего лишь легко выдохнул. Кайджин в разрухе, месть совершена. Садясь на переднее сиденье новенькой импортной машины, Мэттью надевает защитные очки и заводит мотор.

Длинная дорога вперёд, дорога к поверхности, где не будет столь низких личностей и где жизнь вернётся к родному поселению. Долг, который он обещал отдать скоро будет исполнен.

Сбежавшие

Персонажи сбегают из города

Этот финал почти полностью повторяет предыдущий за тем лишь исключением, что вам необходимо дать персонажам описать свою дальнейшую судьбу — кто чем занимается после побега, как проходит их жизнь за пределами города, может быть они хотят вернуться? Или может быть персонажи будут жить нормально жизнь?

По другую сторону

Персонажи встали на сторону Мэттью, Мэттью исполняет план

Для подобного рода сценария спросите персонажей будут ли они поддерживать Мэттью в его планах с уничтожением инфраструктуры Кайджина или же попробуют найти средний вариант? В итоге используйте либо 1-й финал, либо 2-й для определений последствия по городу. Наконец, спросите отправляться ли персонажи с Мэттью к фейским деревням?



Все дополнительные материалы вы сможете найти здесь:

Крещённые в кислотах Райлина

Материалы по сеттингу:

Ребрея: Тень прогресса

Приключение было создано в Word 2019, некоторые изображения сгенерированы через DALL-E 3

Дополнительные благодарности:

batkoparazike — помощь со сценарием.

Nazgob — попросил, чтобы его указали в титрах.

Palant (Киборги и Чародеи) — консультации по механике приключения.

DnD.su и jekijl за предоставления места под блоки статистик для приключения и помощь в их оформлении

Vuurlia — Вычитка и свежий взгляд

Если вам понравилось приключение, то можете отблагодарить авторов материально:

Карта банковская, Украина - 5375414128683629

Счёт Юмани (Яндекс деньги) – 4100117289155681

Также нас можно найти здесь:

Boosty

Подробнее о будущих конкурсах

Пекарня творцов

© 2024, Илья Цикал.

Все ссылки на «Подземелья и Драконы» и его материалы принадлежат Wizards of the Coast. Данный материал не является официальным продуктом и не поддерживается или одобряется Wizards of the Coast. Все торговые марки и авторские права, связанные с «Подземелья и Драконы», принадлежат их владельцам.