



ПОДЖАТЬ ХВОСТЫ!



DUNGEONS & DRAGONS

Приключение для величайшей ролевой игры в мире
создано на конкурс 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
КРЫСИНЫЕ ХВОСТЫ	5
СОСТАВ БАНДЫ	5
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ	5
ЧАСТЬ 1. БОЛЬШОЙ КУШ	6
ЮСТ, ОБИТЕЛЬ ХВОСТОВ	6
1А. ПОБЕГ	6
1Б. ПОГОНЯ	8
ПРАВИЛА ПОГОНИ	8
МИКРОРАЙОНЫ ЮСТА	9
1В. ПЛЕН.....	10
ОКОНЧАНИЕ ПОГОНИ.....	10
ЧАСТЬ 2. ПЕРЕВЕСТИ ДУХ	11
ШТАБ ХВОСТОВ	11
<i>Жилые и складские помещения</i>	11
<i>Гаражные помещения</i>	11
<i>Командный центр</i>	11
<i>Медицинский блок</i>	11
<i>Паб</i>	11
МОРТИМУС «КХИР НАР» ЦТОШ	11
2А. ВОЗВРАЩЕНИЕ.....	12
2Б. ПЕРЕДЫШКА.....	12
2В. В ПЛЕНУ	12
ЧАСТЬ 3. ПРЕДАТЕЛЬСТВО?	13
ПЛАН МОРТИМУСА	13
МИЛУН «ЗЕППИ» ХЕТЦЕНАУР.....	13
СПАСИ РЯДОВЫХ ХВОСТОВ.....	13
<i>Препятствия</i>	14
<i>Спасение</i>	14
МОРТИМУС НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР	15
<i>Подготовка к сражению</i>	15
<i>Сражение</i>	15
<i>Окончание сражения</i>	15
ЧАСТЬ 4. СУДЬБА ХВОСТОВ	16
ПОДЖАТЬ ХВОСТЫ!	16
ПОДЖАТЫЕ ХВОСТЫ.....	16
ХВОСТ УМЕР ДА ЗДРАВСТВУЕТ ХВОСТ	16



ВВЕДЕНИЕ

«Тёмные пары уличного дыма разрываются звуками мотора. Под свист шин автомобиль вылетает из-за поворота, за ним раздаётся очередь из автомата, и по рыхлой грунтовой дороге в ритме грохота следуют ещё несколько машин. Свободно парящие дирижабли в этой титанической пещере начинают выискивать добычу, освещающая прожекторами улочки, заполненные трупами отдающим пронизывающим смрадом, сирены кричат, что началась погоня. Одновременно с этим первые пары химических облаков образуются в тяжёлый кислотный дождь, а где-то вдали пролетает одинокий вертолёт. Добро пожаловать в Райлин!»

Добро пожаловать в приключение «Поджечь хвосты!» в системе Dungeons & Dragons 5-й редакции. Действие приключения происходит в авторском сеттинге «Ребра: Тень прогресса» в подземном городе Райлине, что будет описан в соответствующем разделе.

Это приключение продолжительностью 3-4 часа предназначено для 4 персонажей 7 уровня.

Этот документ предназначен только для Вас — Мастера подземелий.

АННОТАЦИЯ

«Приветствуем в шуме улиц Райлина, подземной жемчужины туннелей Трейна, огромном городе, выбитом среди пещер. Готовы окунуться в динамическое приключение и стать частью преступной банды, что выживает на опасных улицах этого, кипящей жизнью, мегаполиса? Переживёте ли вы погони, перестрелки со взрывами на пару с тяжёлой судьбой человека в этой пищевой цепочке?»

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.)

В этой истории будут рассмотрена тема: «Личный мотив или благо банды?»

ГАНГСТЕРЫ И ХИМПАНК

«Поджечь хвосты» — приключение, что довольно сильно отличается от привычных сюжетов и может затрагивать не очень этичные темы. 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 предполагается вступительным для будущих приключений в Райлине. Оно создано, чтобы познакомить Игроков с этими местами в лучших тонах местных сюжетов.

Быстро ознакомиться с сеттингом вы можете [здесь](#).

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.
- 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: [Поджечь хвосты!](#), дополнительные материалы будут представлены в виде гиперссылок на источники и будут оформлены **вот так**. Если материал будет ссылааться на новые блоки статистики, то цвет ссылки будет окрашен соответствующим образом. Наконец, если после «странного» слова будет в скобках идти уточнение, то это перевод с языка трейна на котором разговаривают местные.
- 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. Таковую информацию нужно либо переформулировать, либо скрыть.

СВОДКА ПО ПРИКЛЮЧЕНИЮ

В этом разделе представлена предыстория приключения и его обзор.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

«Крысиные хвосты», одна из многочисленных банд района Юст за предводительством Мортимуса «Кхир Нар» (*с языка трейна — Чёрный клык*) Цтоша переживает не лучшие времена.

Другие банды начинают набирать силу параллельно тому, как барон Юста — Фож Морт — пытается взять под контроль Крысиные хвосты.

Месяц назад Мортимус, в попытках сделать хоть что-то для спасения банды, организовал атаку на завод по производству Кайхара. К сожалению, новые средства защиты, людей Фожа сделали своё — огромные потери живой силы, несколько кварталов вышли из-под контроля. Даже другие банды стали чаще досажать Хвостам. Барон почти добился своего — банда попала в ужасное положение. Мортимус чувствовал давление. Ему нужно было действовать, чтобы не подвести своих людей.

Он был в раздумьях о том, как же ему быть. Хвосты на грани пропасти, банды давят со всех сторон. И вот Фож предлагает Мортимусу влиться своей бандой в состав его синдиката, что буквально противоречило всему за что боролись Хвосты — свою самоидентификацию и свободное общество, подобно первым Кротам Трейна. Прошлые неудачи поселили страх в сердце Мортимуса, он сопротивлялся как мог, но под давлением решился на ужасный для самого себя поступок в попытке сохранить власть и вновь не кануть в бездну. Но Мортимус прекрасно понимал, что не все его люди будут согласны на этот шаг. Он для себя выделил лучших и доверенных ребят, с которыми провёл не один год, а остальных готов отправить на убийственное поручение, чтобы избавиться от них по-простому без случайных предательств. Этой задачей стала операция «Чёрный рубин» с кражей одноимённого предмета прямо из лап «Глубинных змиев». И независимо от результата операции жалкие крохи выживших больше не смогут представлять угрозу для власти Мортимуса.

Спустя две недели бездействия, неожиданно для всех Мортимус предлагает опасную операцию «Чёрный рубин». Сложное ограбление, множество тяжелых жертв, но это успех, несколько опытных членов банды с трудом сумели ускользнуть с нужным дипломатом прямо из лап «Глубинных змиев», но сумеют ли они покинуть территорию их базы, когда за ними активная погоня законных владельцев?

В это же время Мортимус прознал про успех и в шоке меняет свои планы, чтобы выжившие не стали проблемой.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение разбито на 4 части:

Часть 1 *Большой куш!* Персонажи на украденном вертолёте сбегают из лап «Глубинных змиев», но терпят крушение.

Часть 2 *Перевести дух.* Кажется бы успех, но все ли пережили побег? Персонажи готовят операцию спасения.

Часть 3 *Предательство?* Только-только хвосты освободили товарищей их предаёт свой же Босс.

Часть 4 *Судьба хвостов.* Выживут ли хвосты, сумеют ли они вразумить Мортимуса или же просто сбегут? В этом разделе описан финал приключения.

КРЫСИНЫЕ ХВОСТЫ

В этой части описана банда, в которой состоят персонажи игроков.

Дополнительную информацию о банде вместе с прегенами для ПМ вы сможете найти [здесь](#).

СОСТАВ БАНДЫ

В состав хвостов входят по меньшей мере около 120 человек из них:

- **Голова.** Лидер Мортимус «Кхир Нар» Цтош и три его ближайших подчинённых,
- **Лапы.** Эксперты в определённой области — магии, механизмов, взрывчатки и тд. Персонажи игроков скорее всего входят именно в эту категорию — 12 человек,
- **Хвосты.** Грубая сила и руки банды — 100 человек.

Банда в большинстве состоит из низших слоев общества, которые не могут позволить себе даже оплатить жильё семье, но есть и исключения, для которых преступления является смыслом жизни.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

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

- Вы можете разрешить любую игровую расу — она нарративно найдёт место в Райлине;
- Персонажи — специалисты, что имеют не очень близкие отношения с Боссом;
- Персонажи ввязались в операцию «Чёрный рубин» и успешно с ней справились;
- Персонажи обладают 2 необычными и обычными магическими предметами и дополнительно снаряжением на сумму в 2к зм, которую могут потратить на обычное снаряжение из книги игрока и на дополнительное снаряжение, предоставленные в сеттинговых материалах вроде огнестрельного оружия;
- Наконец, специально для Райлина существует архетип для варвара и чародея. Вы можете рассмотреть их для большего погружения.



Часть 1. БОЛЬШОЙ КУШ

Начало большой игры и последнего шанса крысиных хвостов. Их последняя вылазка описана в этом разделе и затрагивает собой погоню к штабу, и попытку скрыться.

Юст, обитель хвостов

Юст это относительно новый район Райлина, что был выкопан не так давно относительно остальных районов, но тем не менее тридцать лет с момента застройки уже за плечами. Площадь Юста сложно оценить напрямую, но по меньшей мере это десятки квадратных миль с высотой свода в одну милю.

Архитектура в районе напоминает собой хаотичную застройку в большей мере жилыми зданиями. Это высокие 4-5 этажные здания, где иногда на нижних этажах царит торговля, а ещё ниже видны проходы в городскую канализацию. Здания несмотря на относительную новизну — сырые, углы отколоты, а стены разрисованы граффити вперемешку со знаками банд.

В трущобах между зданиями узкие закоулки и перебраться с одного здания на другое довольно легко. Чем ближе к центру района, тем улицы шире. Между зданиями часто что-то подвешено, множество вывесок из нижних этажей и небольшие, почти всегда закрытые окна на этажах выше, создают часто неряшливый внешний вид, что контрастирует с другими районами.

«В небе» почти всегда можно наблюдать один дирижабль Кротов, что «патрулирует» местность.

ОСНОВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ЮСТА

Юст обладает следующими особенностями:

Ландшафт. Юст выбит из скал на рукотворном плато, что имеет лишь небольшие основные перепады высот, чтобы токсичные осадки могли стекать в канавы.

Погода. Идёт кислотный дождь. Местные привыкли к нему, и он не вызывает проблем если не находится под ним слишком долго. Дождь ограничивает обзор 300 фт.

Свет. Освещение в городе в основном уличное, но во время дождя туча токсинов в небе начинает отдавать тусклым свечением, освещая город.

Атмосфера. Токсины, гниль, порох и табак. Такие запахи стоят в Юсте. Приятная пряная погода и холодный дождь вокруг подчёркивает окружение.

Географическая база «Глубинных змиев» — запад района. Штаб Хвостов — северо-восток.

1А. ПОБЕГ

Территория за складом Змиев. Открытое пространство, окружённое лишь голыми стенами их базы. На земле множество гильз, свежие пятна крови, запах которой перебивает стойкую вонь отходов. Поодаль стоит вертолёт и другая техника.

Группа выбегает из склада полным составом, вместе с ними 3 случайных Хвоста. Вертолёт — единственная возможность сбежать в полном составе, забрать Чёрный рубин и выбраться за стены базы Змиев. Спросите у Игроков у кого и где находится дипломат с чёрным рубином — это сыграет роль в конце сцены.



Вы успели забраться в вертолёт! «Глубинные змиев» только-только выходят к посадочной площадке, когда движок начинает набирать обороты.

Несколько секунд и вертолёт вздымается ввысь, рассекая лопастями капли острого вечернего дождя. Мощные лопасти сразу вызывают бурную реакцию внутри салона, приглушая любые разговоры. И немного поднявшись вы замечаете уличные фонари, которые словно плеяды украшают разбитые городские трущобы и, казалось бы, отличный момент насладиться видами, но не стоит расслабляться.

Змиев не оставляют попытки вернуть «Чёрный рубин». Одни стреляют по вам с крыш, а кто-то уже и вовсе садится на байки, вокруг чтобы начать преследование. Медлить нельзя. Только вперёд!

Спросите у персонажей кто чем занимается во время подъема: кто за рулём, кто держит в руках дипломат с целью операции, а кто с сигарой во рту из окна отстреливается, может быть, кто-то уже раскрыл карту города и прокладывает дорогу домой? Это лишь нарративные описания пока без механических последствий и фактически идеальный момент, чтобы представить персонажей непосредственно в игре.

Как только персонажи игроков поднимаются достаточно высоко и, казалось бы, начинают отрываться, то случается непоправимое: попадание прямо в борт!

Шум дождя полностью перекрывается рёвом мотора и лопастей. Капли дождя ухудшают видимость, а тряска в салоне всё никак не уляжется. Качество вашего транспорта оставляет желать лучшего.

И тут, как обвал среди крепкой пещеры, молнией, разрезая воздух, мимо пролетает пуля из крупного калибра (*противотанковая винтовка*), а за ней и вторая, прямо в двигатель! Вертолёт начинает трясти и крениться.

Падение. Вертолёт находится на высоте 60 футов над крышами (всего 110 фт) и опускается на 30 фт в конце раунда, пролетая также 20 фт вперёд. Персонажи падают ничком, когда в вертолёт попадают, и могут сразу же подняться.

Мир мгновенно замирает. Громкий свист воздуха, проходящего мимо, заглушает другие звуки. Мелькающие извне огни теперь кажутся такими блеклыми. Капли дождя будто остановились, а крыши зданий приближаются всё ближе и ближе. Система безопасности вопит, но ещё не поздно что-то исправить.

Суэта. Персонажи не смогут нормально посадить вертолёт после прямого попадания. Выпрыгнуть или попытаться сгладить последствия это два наиболее вероятных исхода. При первом варианте всё предельно просто, а при втором персонажи могут действовать следующим образом совершая указанные проверки характеристик Сл 15. Записывайте общее количество успехов, что позволит сгладить посадку. Персонажи могут совершать проверки примерно такого характера:

- **Сила:** выровнять руль и сгладить угол посадки;
- **Ловкость (Ловкость рук):** быстро отрегулировать уровни тяги на приборной панели, чтобы снизить скорость падения и выровнять вертолёт;
- **Мудрость (Восприятие):** внимательно осмотреть крыши в поисках самого лучшего места для посадки;
- **Интеллект (Расследование):** попытаться разобраться, что именно вышло из строя и объяснить это окружающим. Кроме общего успеха, совершающий эту проверку может предоставить указания для товарищей в остальных проверках. Персонаж должен выбрать союзное существо. Его следующая проверка, в попытке остановить крушение, будет совершена с преимуществом;
- **Харизма (Убеждение):** убедить товарищей и других Хвостов в том, что всё в порядке, никакой паники. После второй такой успешной проверки, кроме общих успехов, случайные хвосты начинают помогать группе начиная со второго раунда, и персонажи больше не могут совершать эту проверку;

Крушение. Вертолёт с треском приземляется на крышу.

Столкновение! Грохот и треск металла о бетон. Искры летят во все стороны. Вертолёт разрывает тишину вечернего Райлина, поднимая в воздух мусор, скопившийся на крыше.

Металл начинает трескаться, лопасти ротора визжат и скрипят, оставляя после себя отметины на крыше. Вокруг начинает пробиваться запах горячей резины.

После крушения совершите новый бросок инициативы. В зависимости от того сколько успехов группа смогла получить во время суэты зависит и смертельность крушения. Определите количество успехов и результат крушения по таблице ниже:

Крушение

Успехи	Результат
0-1	Все внутри должны с помехой совершить спасбросок Ловкости Сл 15. При провале существо получает 3к6 дробящего урона и падает ничком, а если бросок провален на 5 и более, то существо также становится ошеломлённым до конца своего следующего хода. В следующий раунд при значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) вертолёт взрывается.
2-4	Как и результат выше, но персонажи не получают урон при провале и не смогут стать ошеломлёнными.
5-7	Как и результат выше, но спасбросок ловкости без помехи.
8-10	Как и результат выше, но взрыв происходит при результате инициативы «0»
11-22	Как и результат выше, но спасбросок ловкости с преимуществом.
23+	Вертолёт не терпит крушение! Персонажи долетают до базы, переходите ко второй части.

Итоговый урон. Существа в момент взрыва вертолёта, что находятся в области поражения (80 футов), должны совершить спасбросок Ловкости Сл 15, при провале существо получает режущий урон и такой же урон огнём, зависящий от того, как далеко оно находится от исходной точки взрыва, как показано в таблице. При успехе существо получает половину этого урона.

Расстояние до вертолёта	Урон
10 футов и ближе	5к10
от 11 до 30 футов	4к10
от 31 до 50 футов	2к10
от 51 до 80 футов	1к10

После попадания из винтовки, если персонаж не заявил о том, что целенаправленно присматривает за Чёрным рубином, то существует 20% вероятность, что он будет утерян и 2%, что взорван. Если персонаж вспомнит про него после взрыва, то группа может потратить время на поиски. При таком исходе в следующей части переходите к разделу «поиски».

1Б. Погоня

Персонажи остались живы и готовы продолжить побег. Теперь им предстоит добраться своего штаба, пытаясь сбросить со своего хвоста глубинных змиев.

Взрыв вертолёт, грохотом разносится по Юсту, вокруг стоит запах гари, а пепел только-только начинает оседать вместе с каплями дождя. Но это ещё не конец! Преследование ещё не закончилось. Змии уже рядом и готовы продолжить погоню. Если не поспешить, то они будут рядом уже совсем скоро.

Правила погони

Погоня начинается! Персонажи должны оторваться от Змиев, что бегут за ними по крышам. Погоня состоит из 3-х этапов, во время которых персонажи смогут непосредственно миновать три различные застройки Юста прежде, чем доберутся до своего штаба.

Начало погони. Действие персонажей происходит по очереди в рамках групповой инициативы. Сначала все персонажи в свободном порядке описывают свои действия — пусть сначала действуют активные Игроки и дают время товарищам придумать свою заявку — после чего происходящее вокруг описывается в виде осложнений. Другие хвосты действуют параллельно группе и напрямую в погоне не участвуют.

Каждый раунд погони занимает 1 минуту времени, а этап — 10 минут.

Этапы. Этап — отрезок погони, происходящий в одном микрорайоне, Юста. Во время этапа персонажи в свой ход могут действовать как обычно за исключением того, что их скорость напрямую не участвует в передвижении (описано ниже). Группа продолжает этап пока успешно не совершит 6 действий. В случае же 3 провалов персонажи оказываются в ситуации, где их могут поймать в любой момент. Персонажи могут импровизировать почти как угодно, придумывая всевозможные стратегии, чтобы оторваться от преследования. Но не все эти стратегии имеют одинаковый шанс на успех. 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 Змиев, 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.

«Воин разворачивается и выпускает очередь из автоматической винтовки в ближайших преследователей, чтобы выиграть время — результат спасброска против автоматического огня 12, провал спасброска. Вы записываете в общий счётчик 1 успех. Волшебник использует [огненную стену](#) [Wall of fire], чтобы отрезать преследователей — фактически автоматический успех, уже 2. Наконец, плут пытается найти лучшую дорогу используя проверку Мудрости (Восприятие), без дополнительных деталей, Сл 15. Результат 11, провал. 2 успеха и 1 провал».

Главной особенностью погони является то, что персонажи НЕ могут повторять свои действия и

обязаны каждый раз придумывать что-то новое, чтобы продвигаться дальше. Нарративно же это означает, что для примера выше Змии не будут так легко подставляться под атаки; будут готовы к тому, что нужно перейти огненную стену; для плута не найдётся возможности искать путь из-за интенсивности действий. Сразу дайте знать игрокам об этом.

Успех. Нарративно персонажи лишь меняют декорации и двигаются дальше. Опишите окончание этапа как нечто крутое и эффектное, как действие что даёт секундную передышку в погоне, обнуляя провалы и успехи. Переходите к следующей локации, описанной ниже. Если группа закончила этап со счётом 6-0, то следующий этап они могут пройти без проверок, автоматически преуспевая в нём после чего Змии нагоняют их, продолжая погоню как обычно. После успешного 3-го этапа переходите к Окончанию погони.

Провал. При накоплении 3-х провалов погоня не заканчивается. Случайного, либо выполняющего последнюю заявку персонажа догоняют Змии 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. Чётко объясните Игроку, что после этого броска персонаж уже ничего не сможет сделать.

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

Если спасбросок провален, то Змии останавливают персонажа и берут его в плен. Судьба взятых в плен персонажей описана в 1В. Другие персонажи могут помешать этому — персонаж реакцией может совершить уместное действие, что помешает действиям Змиев. При успешной проверке первый персонаж может повторить спасбросок, чтобы не попасть в плен, а в случае провала проверки, уже второй персонаж должен совершить спасбросок, чтобы его не поймали вместе с первым.

Когда персонаж попадает в плен объясните Игроку, что это ещё не всё и его к его персонажу вернуться позже. Вы можете передать Игроку управление случайным Хвостом, что присоединился к группе после этого, чтобы Игрок не скучал в ожидании.

При успешном спасброске персонажу удаётся на мгновение пронестись вперёд. Начинается новый раунд, и персонажи могут действовать в рамках погони пытаясь набрать 6 успехов. В конце раунда Змии вновь будут пытаться схватить случайного персонажа. За каждый дополнительный провал после 3 Сл спасброска увеличивается на 1.

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.

Поиски. Если персонажи замечают пропажу Чёрного рубина, то в начале погони вместо побега они могут искать рубин. Персонаж, что занят поисками должен совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15. При успехе он сможет забрать рубин. В любом случае запишите в процесс погони один провал. Поиски забирают драгоценное время.

Скорость персонажей. Скорость персонажа не влияет на то, как быстро он убегает от Змиев, но служит нарративным подспорьем так считать. Если персонаж имеет базовую скорость выше 30 фт, например, персонаж лесной эльф (35 футов) или эффект заклипания **скороход [Longstrider]** (+10 футов), **туманный шаг [Misty step]** (+30 футов), то один раз за этап персонаж может добавить бонус +1 к проверке характеристики за каждые 5 футов скорости после 30. В примерах выше это +1, +2 и +6 соответственно.

Это правило работает в обе стороны, то есть если скорость персонажа уменьшилась, то штраф применяется к каждой проверке.

Цель Змиев. Змии ведут погоню не сколько за группой, сколько за рубином. Если они по описанным выше правилам догонят персонажа с рубином, то погоня останавливается.

Микрорайоны Юста

В этом разделе описаны Микрорайоны Юста, которые вы сможете использовать для своей погони. Каждый микрорайон обладает уникальной архитектурой и целью в городе. Старайтесь создавать аутентичное описание для сцен в действующих локациях. Для погони предоставлено соответственно 3 района, по 1 на этап.

Осложнения. После действий персонажей бросьте к20 и прибавьте количество успехов группы. При результате 10 и более происходит осложнение. Осложнения влияют на погоню и могут как помешать группе, так и за редким исключением даже помочь. Пока не сказано обратного, эффект осложнений действует один раунд до окончания следующего хода персонажей. В каждом районе описано несколько примеров осложнений.

Старый квартал

Вы выходите на рубежи смены районов быстро и резко этажи становятся порядком ниже.

Вокруг воняет мертвечиной и гнилью, странные твари ползают в переулках под звуки выстрелов, что раздаются теперь не только сзади, но и среди стен этого массива.

Осложнения:

- **Снайпер.** Из позиции за пределами застройки устроился ранее уже знакомый снайпер. Для точности стрельбы он целится не сколько в группу, сколько в препятствия, которые смогут их остановить. Точное выстрел и защёлка мусорной ямы открываются. Двум случайным персонажам необходимо совершить спасбросок Телосложения Сл 13. При провале они получают состояние «Отравленный» до конца текущего этапа.

- **Крушение.** Здание, на котором стоят персонажи, начинается коситься под силой взрыва взрывчатки Змиев. Оно плавно опускается, вызывая целую цепочку разрушений, мешающей координировать движения. Все персонажи должны совершить спасбросок Силы или Ловкости Сл 13 при провале персонаж получает помеху на действие, совершаемое в следующем раунде.

Промышленный район

Высокие здания, движущиеся механизмы, шестерни и громкие хлопки выходящего пара. Вы в промышленном районе. Мощные опоры бетонных цехов и просторные крыши вокруг.

Шум города здесь почти полностью перекрыт работой фабрик, но даже среди него можно услышать лестные слова в вашу сторону от догоняющих Змиев!

Осложнения:

- **Кран.** Большой строительный кран, захваченный Змиями, тащит широкую стальную балку в сторону группы. Все персонажи на его пути должны каким-либо образом миновать это препятствие. Если его НЕ миновало больше половины группы, то запишите 1 провал.
- **Падающие балки.** Крушение и треск, из высоты на персонажей летят стальные балки. Всем персонажам необходимо совершить спасбросок Ловкости Сл 15, чтобы избежать падения. При провале персонаж получает 4к6 дробящего урона и падает ничком и половину урона при успехе.
- **Тревога!** Полицейские патрули, в районе подняли тревогу. Вокруг начинает бродить стража в поисках нарушителей спокойствия. Двигаться становится сложнее. После действия персонажа бросьте кб, при нечётном значении это бонус к проверке, а при чётном — штраф. Полиция может мешать как действиям персонажа, так и Змиев.

Торговый квартал

Низкие здания, натянутые палатки. Свежие жареные насекомые. Играет гитара, вокруг все спорят о том за сколько продавать своё барахло, и никто даже бровью не ведёт на заливающий полки дождь и на ваше приближение, в частности. Торговый квартал что тут взять.

Осложнения:

- **Новые преследователи.** На рынке есть агенты Змиев. Они подключаются к погоне и мешают группе с разных направлений. До конца этапа осложнения должны происходить в каждом раунде. Кроме этого, если у группы есть хотя бы 1 провал, то Змии появляются буквально из ближайшей щели и пытаются взять персонажа в плен, будто в конце раунда провалов уже 3.
- **Зеваки.** На шум крыш всё же обратило внимание какая-то часть местных. Они забираются на крыши, мешают осматриваться, тычут пальцами и мешают группе действовать свободно. Пока персонажи не разогнали зевак успешным действием,

то они получают помехи на все свои действия, кроме непосредственно разгона зевак.

1В. ПЛЕН

Если кого-то взяли в плен, то разыграйте эту сцену, когда группа завершает этап, чтобы она не выбивалась из повествования и не портила динамику.

Обращаясь к персонажу, которого берут в плен:

Змии догоняют тебя. Один удар и ты на коленях. Другой и уже лежишь на земле. Они что-то говорят, но всё будто проносится мимо ушей (*Заклинание Тишина*). Руки, почти ломая, выкручивают за спину и цепляют кандалы. Капли дождя омывают бетонные крошки, что крепко въедаются в лицо.

Часть змиев уже впереди, а другие проверяют карманы поисках Рубина и:

- 1) Не найдя его там, бегут вперёд;
- 2) Выхватывают его, громко крича о находке, подзывая товарищей вернуться;

А параллельно тому из толпы выходит непримечательный высокий седой мужчина в возрасте с тяжёлой крупнокалиберной винтовкой на плече, что беспристрастно оценивает тебя, поправляя очки. По губам можно прочесть отчётливое «Вяжите его» с явной ухмылкой. Это последнее, что ты видишь перед тем, как тебе накидывают мешок на голову.

Персонажа встречает Снайпер Милун «Зеппи» (Вспышка) Хетценаур, человек, что разрушил идеальный план Мортимуса.

[Блок статистики Зеппи.](#)

ОКОНЧАНИЕ ПОГОНИ

Это, казалось бы, продолжается вечно. Сердце бьётся безумно быстро, глаза бродят из стороны в сторону и наконец цепляются за заветный выцарапанный на стене хвост. Ещё немного и вы будете в безопасности.

Змии понемногу сбавляют темп. Слышна стрельба сзади. Уже началось. Мимо пробегает один из Хвостов, молча указывая за угол... Вот он, родной штаб. Здесь можно сбавить темп.

Персонажи добираются до штаба. Возможно, с потерями, возможно без Чёрного рубина.

Персонажи в плену. Как было описано выше персонажей ведут к штабу Змиев, где они будут ждать своего спасения. Во время второй части разыграйте сцену 2В в плену, когда посчитаете нужным сменить темп повествования (примерно в середине) и уделить внимание Игрокам, чьих персонажей поймали.

Может случиться так, что вся группа в плену. В этом случае начинайте с этой сцены и продолжайте сюжет в обычном ключе. Хвосты придут спасать товарищей. После 2В переходите сразу к третьей части, финал раздела спасти рядовых Хвостов.

Чёрный рубин. Если Чёрный рубин у Змиев, то его будет использовать Зеппи, и Мортимус, если персонажи отдадут его. Если персонажи оставляют Рубин у себя, то они смогут использовать его сами.



Часть 2. Перевести дух

Вторая часть куда меньше первой по содержанию, но не менее важна. В этой части Игроки смогут познакомиться со своим боссом Мортимусом, а также построить дальнейший планы действий во время отдыха и общении с другой частью Команды.

Штаб Хвостов

Штаб Хвостов — целый комплекс зданий в привычной жилой застройке. В улочках между ними высокие ограждения, а на крышах круглосуточная стража. Со стороны это действительно похоже на неприступную крепость.

Жилые и складские помещения

Расположенные вокруг штаба они служат стеной между внешней частью района и внутренней частью базы, оставаясь функциональными. В них живут Хвосты и в них хранятся припасы. Часто их не разделяют между собой.

Пространство этих помещений функционально и скромно обустроено. Мебель простая, часто сделанная своими руками из подручных материалов. Стены украшены разнообразными трофеями из прошлых операций и личными вещами. Складские помещения хаотичны, и почти пусты.

Гаражные помещения

В гараже у хвостов находится около 20-ти байков и других машин, работающих на кайхаре.

Здание пыльное, пахнущее маслом и кайхаром. Вокруг кроме транспорта куча инструмента и станков. Стены увешаны полками с оружием и разными запчастями. Гараж никогда не спит, летят искры, работа кипит. Матерные слова летят из каждого угла.

Командный центр

Отдельное помещение, где Мортимус вместе со своим ближайшим окружением планирует операции и ведёт переговоры.

Командный центр строг и на удивление чистый. Карты с кучей миниатюр, диаграммы и планы операций размещены на большом потёртом столе, вокруг которого расставлены удобные кресла. Часто отсюда слышны попойки и вечеринки вместо работы.

Медицинский блок

Кустарная медицина с несколькими специалистами из местной больницы.

Скромный, но чистый и упорядоченный. Здесь есть все основные медицинскими инструменты. В воздухе витает запах спирта, горелой крови и кайхара. Отсюда слышны крики.

Паб

Одновременно столовая и место для отдыха, где Хвосты могут перекинуться словами, сыграть в бильярд или просто выпить.

Большая барная стойка, приглушённое освещение и круглые столики. Приятный запах алкоголя и табака. Слышны грязные разговоры местных постояльцев на пару со звуками катящихся шаров и патефона, играющего импортную наземную музыку.

Мортимус «Кхир Нар» Цтош

Персонализация Мортимуса

Идеал. «Я верю, что истинное мерило силы лидера не в том, как он борется за собственные устремления, а в его способности ставить потребности своих людей выше личных амбиций. Мой наивысший приоритет — это благополучие Хвостов. Все мои решения, даже если они кажутся эгоистичными, на самом деле направлены на обеспечение и защиту моей банды, по крайней мере большей её части».

Привязанность. «Моя банда, «Крысиные хвосты» — это мой настоящий дом, моя семья. Их благополучие и верность — это то, что делает меня тем, кто я есть».

Слабость. «Страх стать ненужным и потерять то, что я построил — худшее, что я пережил. Я сражаюсь, защищая своих, иногда рискуя слишком многим, чтобы избежать позора и унижения».

Мортимус «Кхир Нар» Цтош, лидер «Крысиных хвостов», воплощает в себе противоречивого, но принципиального антагониста. Его манера руководства — это смесь жесткости и заботы. Он стремится к благу банды, даже если это требует жертв. Он понимает, что лидерство — это не только власть, но и ответственность. Его решения, порой кажутся жестокими, но на самом деле направлены на защиту и выживание банды. Мортимус смотрит на мир через призму своего болезненного прошлого, которое оставило на его душе неизгладимые шрамы.

Его привязанность к Хвостам неукоснительна, но именно эта преданность подталкивает его к самым сложным решениям — предательство части своих ради блага банды.

Характер Мортимуса. Мортимус решительный, осторожный и расчётливый. Он очень скептически: каждый свой шаг он дважды взвешивает, обдумывая каждую деталь; скрывает многое от своих подчинённых, показывая лишь фальшивую маску.

[Блок статистики Мортимуса.](#)



2А. ВОЗВРАЩЕНИЕ

Штаб уже показывается рядом. Вы медленно проходите по улочке шириной 15 футов между высоких зданий. Сколотые углы, выбитые окна и стоящий запах гнили вперемешку с человеческими отходами и мертвечиной. В поворотах уже оттаскивают павших товарищей. Продолжая движение по скользкой земле, что уже начинает хлюпать под ногами, вы слышите кислотный дождь, мелодично отбивающий каплями по крышам. Вы подбираетесь к хорошо знакомым вратам. Стальная решётка, сверху колючая проволока и несколько патрульных на посту.

Быстрый осмотр, которые никто уже и не контролирует, и вы дома. Парень указывает на командный центр со словами, что Мортимус уже ждёт вас.

Персонажи скорее всего направятся к Мортимусу иначе охранники *мягко* попросят их не тянуть.

Командный пункт — небольшое двухэтажное здание, построенное здесь несколько лет назад. Оно выглядит намного чище и опрятней, чем всё, что здесь есть.

Охранник открывает дверь и по тусклому коридору, воняющему плесенью и сырой бумагой проводит вас по скрипящему полу к самой дальней двери на первом этаже. За ней не слышно ничего. Провожжающий выходит наружу, закрывая дверь с характерным хлопком, оставляя вас наедине со стуком часов.

Отыгрыш Мортимуса. Мортимус сидит за столом своего кабинета. Его руки сложены вместе в виде замка на хмуром лице. Он точно знает, что выжившие персонажи — проблема и её нужно решать. В диалоге он ведёт себя холодно независимо от результата миссии, но всё ещё «Рад», что персонажи выжили и вернулись, нервно повторяя, что это самое важное.

В диалоге Мортимус узнает, как всё произошло и на словах о вертолёте и снайпере Мортимус будто осознаёт почему всё произошло — деталь почему план пошёл по...

После, узнав судьбу Чёрного рубина, Мортимус либо заберёт его, либо ограничится фразами, что для **них** (Мортимус говорит это неопределённо) всё кончено.

Диалог должен закончиться тем, что Мортимус ударяет рукой по столу со словами, что это ещё не конец. Мортимус запутался.

Выберите что-то одно из этого списка, что Мортимус выберет в качестве оправдания: нужно спасти пленных Хвостов; Спасти ваших товарищей.

И последнее, Мортимус говорит помочь другим Хвостам с подготовкой операции.

2Б. ПЕРЕДЫШКА

Когда группа возвращается, то на базе находится примерно 40 Хвостов. Они разбросаны по разным помещениям. В зависимости от помещения они могут заниматься различным бытом: от переноски ящиков и перебора оружия до починки транспорта и перевязки товарищей. Во время этой части покажите, Игрокам, как банда существует, уделяя внимания мелкому быту, чтобы немного сбавить темп повествования.

Помощь персонажей. Пока персонажи на базе они могут совершить короткий отдых и после к ним обращаются случайные Хвосты с просьбами о помощи на базе. Пусть персонажи распределят кто чем

занимается. Эти просьбы происходят одновременно, если персонаж берётся за более чем одно поручение, то он совершает свои проверки с помехой.

- **Склад.** Персонажа просят помочь с переносом ящиков на складе для подготовки операции. Проверка Силы Сл 15.
- **Крыши.** Персонаж должен установить защитные ловушки по бордюру зданий, совершая проверку Ловкости (Акробатика) Сл 15
- **Гараж.** Персонаж участвует в ремонте байка и выявлении слабых мест. Проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15.
- **Медпункт.** В медпункте персонаж помогает с перевязкой раненых и оказанием первой помощи. Проверка Мудрости (Медицина) Сл 15.

Подготовка занимает время. Если в плену Змиев был хотя бы 1 персонаж, то он вместе с заключёнными получает за время пребывания в плену 5к10 урона ядом. Каждый успех группы во время этих проверок ускоряет подготовку операции и соответственно уменьшает время пребывания в плену и урон на 1к10.

Предательство? Во время описания заявок персонажей постарайтесь дать им намёки на предательство Мортимуса будь то сообщение Фожа или просто слухи от других Хвостов или может даже тихий разговор его самых близких подчинённых, которые знают о плане. Не нужно делать из этого полноценную детективную линию, это сильно замедлит темп игры и займёт головы Игроков. Если персонажи поймут в чём дело, то после спасения товарищей они смогут действовать свободно, либо же сразу сбегут, поджав хвосты. В таком случае переходите к концовке Поджатые хвосты.

2В. В ПЛЕНУ

Разыграйте эту сцену, если хотя бы 1 персонаж в плену.

Мешок стягивают с головы. Кандалы так и остаются висеть перед руками. Снова база Змиев. Небольшое тёмное помещение, одиночные камеры и аппетитные ползающие вокруг насекомые. Тебя заперли здесь вместе с другими пойманными Хвостами.

Камеру закрывают и несколько мужчин скрываются за углом. Камера пустая, вокруг нет даже койки. Всё пропитано сыростью и гнилью с улиц.

Персонаж внутри беспомощен. Кандалы волшебные и запрещают накладывать заклинания. Сл их взлома из-за заклинания **волшебный замок [Arcane lock]** равна 30-ти и, очевидно, что всё снаряжение персонажа где-то на складе.

Проходите около часа, даже больше. Сложно сказать наверняка, но дождь ещё не затих и мелодично стекает с крыши рядом. И вот ты слышишь шаги, что перебивают шёпот твоих коллег. Уже знакомый беловолосый мужчина направляется к тебе.

Он, улыбаясь, подходит к тебе и садится на корточки у решётки твоей камеры.

«Давно не виделись, как поживает Мортимус?»

Если Зеппи дождётся ответа, то он также может надумать персонажа задуматься о том, что творит его босс. Если же персонаж не отвечает, то снайпер может, ухмыляясь, сказать о том, что Хвостам нужно быть аккуратней, иначе они закончат как бывшая группа Мортимуса, которую он бросил, когда Зеппи его подстрелил.

После диалога снайпер молча уходит, пересчитывая людей.

Часть 3. Предательство?

Кульминация истории, новый план Мортимуса, спасение пленных и финальное столкновение давних врагов.

План Мортимуса

Как только персонажи покинули Мортимуса, он в размышлениях пришёл к тому, что нужно действовать «открыто». Скорее всего он мог бы убить персонажей прямо на базе, но ведь на базе Змиев он сможет покататься со своим старым другом, убив таким образом двух зайцев одним выстрелом.

Группа должна будет отправиться спасать своих товарищей и если у них получится, то Мортимус сам объявит их предателями, что изначально решили пожертвовать товарищами ради карьерной лестницы или которые намеренно потеряли Черный рубин, что позволит ему убедить верных ему Хвостов в необходимости уничтожения «предателей».

Теперь в мотивацию Мортимуса мы добавляем не только необходимость в убийстве части хвостов, но и попытка убить Зеппи.

Милун «Зеппи» Хетценаур

Персонализация Зеппи

Идеал. «Сила лидера не в его мощи или власти, а в способности оставаться умеренным и рациональным в любой ситуации».

Привязанность. «Я ценю свою независимость и способность принимать решения, основанные на собственном опыте и убеждениях, а не на чьем-то влиянии».

Слабость. «Мой скептицизм и недоверие к тем, кто обладает властью, включая Мортимуса и Фожа, иногда мешают мне видеть их действия объективно».

Зеппи — зрелый человек, что в прошлом был с Мортимусом в одной банде. Он как наставник обучал его всему, что сам знал, но их пути разошлись из-за жажды власти Мортимуса. Закончилось всё тем, что он самолично чуть не убил своего бывшего ученика, пожалев молодого парня, надеясь, что тот усвоит урок и не повторит его ошибки. Время прошло, а Мортимус снова взялся за старое. Зеппи тоже покинул все банды, и следующие несколько лет посвятил партизанской борьбе с властью Баронов.

С этой же целью он на время присоединился к Глубинным Змиям, чтобы помешать плану Фожа и уже в процессе узнал о Хвостах и их безумной операции. Эти события совпали почти идеально.

Отгрыш Зеппи. Зеппи мудрый, переживший не одно сражение. Он независимый и скептически настроенный к власти персонаж, что отражается в его предпочтении действовать самостоятельно и его умеренном, рациональном подходе к проблемам. Он зеркало Мортимуса, что раскрывает его внутренний конфликт и противоречия.

Конфликт Зеппи и Мортимуса. Зеппи безусловно доверяет своим людям, своей семье, а Мортимус имеет сомнения. В прошлом именно это послужило причиной столкновения, когда Мортимус попытался ухватиться за власть для решения проблем банды. Зеппи считает такой подход тупиковым.

Сейчас же отношения между ними остались такими же, а ситуация повторяется.



Спасти рядовых Хвостов

Площадь у штаба. Хвосты плотно собрались вокруг, полущёпотом слышны разговоры о предстоящей операции. Но как только двери командного пункта открываются, то все затихают. Мортимус выходит лично. Он останавливается на лестнице так, чтобы все могли его видеть и прочистив горло поднимает кулак вверх:

«Они хотели нашей смерти. Они взяли наших братьев и сестёр в плен. Мы покажем им что бывает с нашими врагами!»

Далее Мортимус кратко объясняет суть миссии. Основной ударный кулак из лучших бойцов отправится на отвлекающий манёвр, а группа персонажей Игроков должна будет скрытно добраться до заключённых и, освободив их, скрыться, дав сигнал об успехе. После этого ударный кулак отступит.

Персонажам предоставляют примерное место расположения заключённых. Придумать подробный план не выйдет, медлить нельзя.

Когда персонажи будут готовы, то переходите далее. За 1 час путешествий по городу они сумеют добраться до базы Змиев, остановившись на возвышении в примерно 300 футах.

База Змиев, их тыл. Здесь вы ещё не были. Высокие стены на которых невооружённым взглядом можно насчитать с десятков патрульных. Большой прожектор исследует улочки время от времени, а вдали слышны выстрелы, видимо перестрелки уже начались. Нужно действовать быстро.

Для вторжения мы будем использовать уже знакомую Игрокам механику погони, конечно, с небольшими изменениями:

- Вместо 6 успехов / 3 провалов существует 5 препятствий, которые группа должна преодолеть.
- Вместо одиночных заявок в групповой инициативе используйте командные, где действия одного персонажа могут упростить проверку другого.
- Группа переходит к дальнейшему препятствию после успешного решения текущего. Но даже при провале, если заявки группы были логичными и последовательными, но не повезло с кубами, то вы можете переходить дальше, описав всё как «привлекли охрану», чтобы не затягивать этот этап.
- Во время этих сцен осложнений не происходит.
- Только один этап, который в общей сложности занимает ~10 минут.
- Несмотря на это нарративные права всё ещё высокие, персонажи могут и должны использовать это для решения задач.
- Скорость больше не предоставляет бонусы/штрафы к проверкам.

Успехи и провалы. Используйте Сл 15 для проверки как стандартную и меняйте её в зависимости от заявок персонажей. Нарративно описывайте провалы не только как неудачи группы, но и как постороннее влияние — персонаж провалил проверку не потому, что он некомпетентный, а потому что помешал патруль. За каждый накопленный провал увеличивайте нормальную Сл проверок на 1.

ПРЕПЯТСТВИЯ

Персонажи двигаются к темнице, где держат заложников. Им необходимо преодолеть следующие препятствия:

Прожекторы. Узкие улочки перед базой, мимо них пролетают прожекторы в поисках незваных гостей.

Внешняя стена. Высокая 15-ти фт стена собранная из всякого хлама, слепого в бетоне. По ней иногда проходит патруль, что с фонарями осматривают стены.

Патрули. Внутри базы они иногда проходят за зданиями в поисках беглецов.

Забраться в темницу. Темница — это подвал, вход в который охраняет несколько патрульных. Вокруг кроме них ни единой живой души.

Открыть камеры. Открыть один замок — это не проблема, но замков с десятков. Где же в этой большой темнице ключи от всех камер?



СПАСЕНИЕ

Персонажи открывают все камеры, освобождая 2к8+4 рядовых Хвостов, использующих блок статистики **обывателя [Commoner]** за исключением того, что у них Ловкость равна 12 и есть атака огнестрельным оружием.

Если в плену были игровые персонажи, то их снаряжение можно найти в хранилище темницы.

Развитие событий. Дальнейшие события выглядят как встреча трёх сторон конфликта — Мортимус, Зеппи и Игроки. В зависимости от того как группа справилась, встреча может завязаться как с Мортимусом, где Зеппи догоняет всех, так и наоборот.

Если у группы есть хотя бы один провал, то их раскрыли! Зеппи начинает двигаться, как только персонажи выходят и догонит их одновременно с Мортимусом.

Если их не раскрыли, то о факте взлома узнали позже и Зеппи нагонит группу через пару минут после встречи с Мортимусом.

Если же группа заработала больше 5-ти провалов, то уже Мортимус опаздывает и подключится со своими парнями. В свою очередь за каждые два провала после 5-го добавляйте к Зеппи 1-го Змия, что идёт вместе с ним.

МОРТИМУС НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Вот и финальное столкновение с Мортимусом. Останется ли он жить, останется ли он верен Фожу или поймёт за что он на самом деле борется? Всё решится здесь и сейчас.

Вы с Хвостами бежите по улочкам, сирена вопит, а вдали стрельба. Грязь под ногами хлюпает, дома быстро меняются. Грязный воздух забивает лёгкие и уже становится трудно дышать, но вот яркий свет ударяет в глаза, и вы выбираетесь на широкую площадь.

(В зависимости от того, кто именно догоняет персонажей редактируйте ваше описание)

И уже здесь вы слышите, как кто-то приближается.

ПОДГОТОВКА К СРАЖЕНИЮ

Группа стоит в центре площади. Либо сзади их нагоняет Зеппи, либо спереди Мортимус.

Мортимус и Зеппи НЕ нападают сразу. У персонажей будет время, чтобы перекинуться парой фраз перед тем, как придёт другая сторона.

- **Что хочет сказать Мортимус:** Хвосты как самостоятельная банда умирает, подчиниться Фожу это единственный возможный вариант, чтобы выжить — Мортимус погружён в проблемы банды последних месяцев и не может поверить в самостоятельность Хвостов.
- **Что хочет сказать Зеппи:** Мортимус предатель, что продался Фожу, вы с ним?

Постарайтесь дать прибыть другой стороне до начала драки, но если этого не получилось, то другая сторона присоединяется к битве сразу начиная со второго раунда инициативы.

Мортимус и Зеппи. Это столкновение не столько прямая битва, сколько межличностный конфликт. Активно общайтесь между Мортимусом и Зеппи, показывая их старые отношения. Если персонажи готовы вмешаться, то в конце концов они могут и переубедить Мортимуса в том, что предательство не необходимо... Или может быть они сами захотят принять сторону Фожа и покажут своему Боссу насколько они в действительности преданы, убив Зеппи. Внимательно

следите за всеми факторами в этом сражении и не позволяйте ему стать рядовой битвой.

Мотивация Мортимуса. Мортимус считает, что хвосты не могут выжить самостоятельно и потому считает, что им нужна крепкая рука сверху и он вместе с Фожем готов ею стать. Кроме этого, старые обиды к Зеппи заставляют его направить оружие и на него.

— **Что может её изменить?** Если убедить Мортимуса поверить в самостоятельность хвостов, то он поймёт глупость своего решения и откажется от сделки с Фожем.

— **Как это сделать?**

- 1) Если Мортимус исполнит сделку с Фожем, то он потеряет то, что хочет защитить — «семью».
- 2) Вдохновить тем, что хвосты всё ещё хороши, раскрыть ему глаза на то, что его сомнения в хвостах порождены заикленностью на проблемах последних месяцев.

Мотивация Зеппи. Самое важное — помешать усилению влияния Фожа. Второстепенное — доказать Мортимусу, что его подход в корне неверен.

СРАЖЕНИЕ

Для этой сцены используйте карту **Мортимус наносит ответный удар**. Как было описано ранее персонажи находятся в центре площади. Мортимус выходит сверху, а Зеппи снизу.

- **В отряд Зеппи входит:** [Зеппи](#), [3 Змия](#) (+1 за каждые 2 провала как было описано ранее),
- **В отряд Мортимуса входят:** [Мортимус](#), [Ксар](#), [Гром](#) и [4 Хвоста](#),
- **Персонажи:** со стороны персонажей только рядовые Хвосты.

Постарайтесь избавиться от «массовки» тем, что она вяжется в стычки между собой. Не добавляйте их в общую инициативу по крайней мере на протяжении одного-двух раундов, чтобы поддерживать динамику сражения.

ОКОНЧАНИЕ СРАЖЕНИЯ

Если персонажи одолеют противника или же придут к общему пониманию, то завершайте сражение и переходите к финалу.



Часть 4. Судьба хвостов

Самоотверженная вылазка Хвостов окончена, но их жизнь продолжается. В этом разделе вы сможете узнать и рассказать Игрокам что случилось с разными сторонами конфликта в зависимости от хода приключения.

Определите, в зависимости от действий Игроков, какая концовка подходит лучше всего либо на их основе придумайте свою.

Поджать хвосты!

Персонажи преуспели, Мортимус жив.

Персонажи помогли Мортимусу собраться мыслями и тот одумался. Никакого предательства не случилось, хвосты остались существовать в куда меньшем составе, проблемы никуда не делись, но со временем они смогли с ними разобраться и вернуть былое величие. Остался ли с ними Мортимус? Может быть его предали сду из-за своих поступков и выгнали из банды?

Если Зепси остался жив, то он присоединится к ним, чтобы бороться с Фожем.

Поджатые Хвосты

Персонажи погибают или сбегает, Мортимус жив.

Мортимус добивается своего. Остатки Хвостов служат Фожу. Хвосты уже не те, что были раньше. Они уже не семья. Мортимус в конце концов осознаёт это. В попытках вернуть остатки своей семьи он вступает в конфликт с Фожем и погибает от рук своих старых подчинённых, желающих занять его место.

Персонажи игроков либо погибают, либо могут начать новую жизнь среди банд Райлина, но из-за связи с Хвостами они будут иметь ужасную репутацию.

Хвост умер да здравствует хвост

Мортимус Мёртв. Персонажи сбегают?

Мортимус погибает. Успел ли он перед смертью осознать, что сотворил? Персонажи победили соратников Мортимуса. Помогут ли персонажи Хвостам, может быть, кто-то захочет стать их лидером или они за вознаграждение сдадут их Фожу. Спросите у Игроков чем занимаются их персонажи при таком исходе.



Все дополнительные материалы вы сможете найти здесь:

Поджать хвосты

Материалы по сеттингу:

Ребрея: Тень прогресса

Изображения, использованные в этом приключении, не принадлежат автору приключения, если у вас есть вопросы по их размещению и использованию прошу обратиться напрямую к автору:

Discord [ill_lich](#)

Дополнительные благодарности:

[batkonaparazike](#) — помощь со сценарием

[lina_in_ttrpg](#) — Генерация потрясающих артов

[dorendk](#) —

DnD.su и [jekijl](#) за предоставления места под блоки статистик для приключения и помощь в их оформлении

[Palant](#) (Киборги и Чародеи) – консультации по механике приключения.

[Hallgrif](#) – помощь с музыкой

Если вам понравилось приключение, то можете отблагодарить авторов материально:

Карта банковская, Украина - 5375414128683629

Счёт Юмани (Яндекс деньги) – 4100117289155681

© 2023, 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.