5E

НОЧЬ КРОВАВОЙ ЛУНЫ

5E HOMEBREW

Мрачный, таинственный ваншот Анатолия Зайцева для величайшей в мире ролевой игры

Содержание

Глава 1. Про книгу_____2
Глава 2. Лор и сюжет_____4
Глава 3. Персонажи_____11
Глава 4. Игра_____14
Глава 5. Статистика_____34
Глава 6. Раздатка_____39

Глава 1. Про книгу

Эта книга представлет собой приключение для 3-4 игроков 1 уровня (система ДнД 5е). Здесь вы найдёте сюжет истории, а также дополнения к нему, такие как блоки статистики существ, описание отыгрыша героев и т.п. Эта глава вводная и здесь рассказывается о содержании других глав, а также об использовании книги.

Использование

Большинство текста этой книги выполнено чёрным цветом по пергаменту. То, что так записано предназначается исключительно для мастера и это не должны видеть игроки.

Всё, что написано в такой рамке предназначено для чтения игрокам вслух

Также в книге могут втретиться таблицы (вырезки зелёного цвета) и блоки статистики персонажей (вы их узнаете).

Ещё тут применяются сокращения:

КО – класс опастности;

ПО – пункты опыта;

КД – класс доспеха;

НИП – неигровой персонаж (персонаж, управляетмый мастером);

Сл – сложность.

Если в книге написано напимер:

… совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 15,

то это значит, что в указанной ситуации игрок(и) должен(ны) совершить проверку храктеристики Сила, навыка Атлетика сложностью 15.

Ещё в тексте может встретиться [__]. Это значит, что в квадратных скобках нужно указать что-то, что не предопределено заранее, например: [имя персонажа].

Главы

Данная книга состоит из пяти глав, указанных в содержании. Первую главу вы читаете сейчас. Она является инструкцией по использованию книги.

Вторая глава вкратце рассказывает о сюжете, предыстории и месте действия.

Третья содержит информацию о НИПах, учасвующих в приключении и советы по их отыгрышу.

Последующие главы повествуют о самом сюжете подробно, описывая каждую сцену и концовки истории.

Предпоследняя глава представляет собой набор блоков статистики уникальных монстров, советы по балансу и прочие ценные таблицы. Также там есть советы по переносу приключения в иные миры.

Последняя же, содержит тексты и внешний вид раздаточных материалов.

Вперёд

Теперь, когда вы ознакомлены с книгой и правилами её использования, открываёте следующую старинцу и готовьте лучшее приключение для ваших игроков!

Глава 2. Лор и сюжет

Данное приключение – таинственный, даже чуть жуткий детективно-героический ваншот для 3-4 игроков по системе ДнД 5е. Здесь вы найдёте каткий пересказ сюжета, немного информации о мире, в котором он происходит и собсвенно месте действия.

Мир Эверен

Действие ваншота происходит в личном сеттинге, созданном автором модуля – Эверене. Этот мир представляет собой классическое место для проведения таких жанров как героическое, эпическое, тёмное фэнтези (киберпанк и космос отклонены сеттингом). Здесь будет краткая информация о сеттинге, нужная для создания персонажей игроков и отыгрыша.

Расы

В Эверене есть все расы из книги игрока (думаю их не надо описывать, кроме как расы драконорождённых, эльфов и тиффлингов), а также раса из официального дополнения.

Эльфы Эверена делятся на три подрасы: Эрбери (высшие), Аэлон (лесные) и Ирни (тёмные). Эрбери – это аристократичные, возвышенные существа

(нередко с манией величия). Аэлон – загадочные любители луны и тайной магии. Ирни – простые эльфы, близкие по характеру к людям (их страна – марионетка человеческой империи).

Драконорождённые – потомки союза человека и драконьего отродья (полудракона). Нарративно делятся на четыре великие общины: Дракхан (северные воины, щиты драконов, стоящие в рядах защитников), Ийдун (правящие аристократы драконьего государства, прекрасные дипломаты и шпионы, которые скорее полезут за словом в карман, чем за мечём в ножны), Райван (прирождённые жрецы и священники, взывающие к силе богов), Архан (маги и заклинатели, способные на столь многое, что перечислить это невозможно).

Тиффлинги (демонорожденные) – раса, родившаяся из пламени преисподней, в которой бог войны обжёг тела людей. На севере их презирают, но на юге могут и радушно принять.

Полувампир (дампир) – это существа, о которых мало кто знает. Даже сильнейши искатели приключений могли не слышать об этих наследниках нежити. Они рождаются по разному, но сохраняют человеческую природу, не теряя мёртвой силы.

Боги

Мир Эверен изначально был создан Высшим Богом. Это было

сильнейшее существо, рождённое после столкновения тьмы и света. Создав планы бытия, он сотворил 11 низших богов, которые создали всех живых существ и покинул границы известного. Сейчас низшие боги правят миром. Они слышат направленные к ним молитвы, посылают ангелов.

Божество	Миро-Воз.	Домен
Ардан, бог природы и леса	ЗН	Природа
Аурос, бог мира и любви	НД	Мир
Валор, бог бури и огня	ХД	Буря
Змей, бог обмана и ядов	НЗ	Обман
Ирреон, бог сумерек и звёзд	ЗД	Сумерки
Ландер, бог жизни и плодородия	ЗД	Жизнь
Мортрос, бог смерти и боли	ЗЗ	Смерть
Ордус, бог порядка и закона	ЗН	Порядок
Рэндал, бог знаний и магии	ХН	Знание
Холг, бог войны и разрушения	ХЗ	Война
Эрдан, бог света и времени	НД	Свет

Монастыри

Многие сеттинги учитывают монастыри – места жизни монахов (как класса). В Эверене же монахи – это отшельники, живущие в одиночку или натренированные одним мастером. Монастыри (аббатства) представляют собой религиозный оплот священников.

Магия

В магии заключаеся уникальность Эверена. Вокруг Материального плана и Туманного моста (аналога эфирного) в дикой, хаотичной магии плавают 8 магических планов, каждый из которых связан с определённой школой. Это места обитания различных фей, а также источник всей магии мира. Волшебники познают пути к подключению, чародеи становятся мини-порталами с рождения, для колдунов проводник магии – покровитель, друиды приносят клятву природе, а изобретатели наделяют силой свои предметы.

Территория

Действие приключения происходит в Иллусканской империи – южном человеческом государстве. Климат тут почти всегда летний и тёплый. Правит государством император-самодержец.

Контполис

Контполис – город среднего размера (около 15 тыс. жителей), находящийся в Герцогстве

Карфорстком (подчиняется лорду Карфорта). Это житница региона с развитой культурой и славящаяся виноделием. У города есть несколько предместий (таких как Бальторан, о котором мы поговорим дальше) в которых расположены виноградники.

Бальторан

Бальторан – дальнее предместье Контполиса. Здесь находится главный виноградник «Винное море». Жители здесь обыкновенно простоваты и суеверны. Также сюда стекается много искателей приключений, но уже несколько недель как они пропадают. Игроки – последние из них.

Деньги

У денег в государстве есть свои названия

Металл	Название
мм	Пентол
см	Дарон
эм	Нету
зм	Эран
пм	Кардо

Предыстория

Давным-давно под Бальторанским полем были построены кровавые катакомбы – таинственный храм злого бога войны Холга. Старинный культ поклоняющийся ему особенно почитает ночь, когда луна на небе становится алой. Потом над катакомбами раскинулись виноградники и был построен Бальторан. Жители даже не подозревали, что на протяжении сотен лет

перед заветной ночью пропадали люди…

Культ сохранился до сих пор. В Бальторан начали стекаться авантюристы. Часть жила тут временно, часть просто была проездом, часть оставалась насовсем. В частности в деревушке жили Лернан, Дрейк и Галар. Незадолго до прключения на дорогах появилась шайка разбойников. Городские власти сразу объявили награду за их головы. Искатели приключений один за другим отправлялись на поиски разбойников. За три недели до приключения ушёл Галар. Он не вернулся, но мальчик принёс его жене письмо, якобы от Галара. Через неделю пропал Дрейк, потом Лернан. Все они «отправляли» письма через одного и того-же мальчика. В реальности все они были схвачены культистами, а письма сфальфицированы. Галар и Дрейк уже принесены в жертву, Лернана планируют принести в жертву в заветную ночь вместе с персонажами игроков…

Краткий сюжет

Сцена 1. Начало

Игроки возвращаются из города после ночной пирушки на телеге дядюшки Июлиса. От него они узнают, что на дороге водятся разбойники и отправляюся в город. Там они видят, как местные задиры избивают мальчика и узнают, что они – последние искатели приключений в деревне.

К ним приезжает гонец из города, предлагая рассследовать пропажи Лернана, Дрейка и Галора.

Сцена 2. Следствие

Игроки могут как пойти к домам пропавших, так и обследовать виноградники. Они могут познакомится с женами Дрейка и Галора, сыном Галора и двушкой Лернана Марией. В ходе расследования можно понять, что всё слишком одинаково и что-то тут нечисто. Игроков просят сразится с разбойниками.

Сцена 3. Катакомбы

В поле на игроков нападают разбойники . Они заманивают их в ловушку и те попадают в катакомбы культа. Исследуя локации они могут найти личные вещи пропавших, наткнуться на ловушки и получить сокровища.

Сцена 4. Ночь крови

Игроки столкнутся с культом в ночь кровавой луны. Это будет битва, которая определит будут ли жить игроки, а также встретит ли Лернана его возлюбленная.

Глава 3. Персонажи

В течении игры, игроки встретят несколько НИПов. В этой главе вы найдёте характер, внешний вид, советы по отыгрышу большинства из них. Если вы ищите наборы боевых характеристик – вам не сюда. Характеристики особых противников указаны в главе 5. Не указанные тут персонажи могут встретиться в главе 4. Описание их будет там.

Дядюшка Июлис

Дядюшка Июлис – всем известный Контполисский извозчик. Это пожилой коренастый полуросли, никогда не выпускающий изо рта свою трубку.

Он всё происходящее связывает с высшими силами, судьбой и т.п. Он очень суеверен.

Гонец

Гонец – второстепенный герой, задача которого дать игрокам миссию – разыскать пропавших. Его имя (которое ему скорее всего не понадобится) – ВАльдер.

Это высокий молодой человек с огненно-рыжими волосами. Он силён, но тощ как тростинка.

Вальдер – вечно запыхавшийся юноша, имеющий представление о чести и долге. Для отыгрыша старайтесь делать слова отрывистыми,

некоторые чуть менее чёткими.

Эдда

Эдда – жена Галора. Это умная женщина лет тридцати или тридцати пяти, очень любящая мужа и сына Алдрика. Она уже слабо верит в его возвращение, носит траурное чёрное платье и чепец, закрывающий волосы.

Эдда часто вздыхает и вспоминает о днях, когда была вместе с мужем. Она помнит, о том что он любил красивые пейзажи природы.

Алианора

Алианора – двадцатилетняя жена Дрейка. Обыкновенно это женщина с весёлым характером и прекрасным чувством юмора.

После пропажи мужа она сломлена и расстроена, ищет утешения у Эдды. Это сломленная женщина, которая будет пытаться шутить, но шутки удачными не выйдут. У неё густые, каштановые волосы, украшеные завитками и кудряшками.

Мари

Мари – возлюбленная Лернана, самого молодого из пропавших искателей приключений. Это красивая, хрупкая, златоволосая девушка, которой лишь недавно суткнуло семнадцать. Она обеспокоена пропажей Лернана, не выходит из дому, но искренне надеется на его возвращение.

У неё лёгкий, податливый харктер.

Она доверчива и простодушна.

Лернан

Восемнадцатилетний искатель приключений. Он высок, крепок, ловок и очень храбр. Юноша очень любит Мари. Несмотря на хорошие физические качества, юноша не сможет придумать интересную боевую идею.

Отыгрывайте его как отчаянного, бесстрашного человека, готового на всё, чтобы встретить возлюбленную. У него также есть характерный жест – он рубит ребром ладони воздух при разговоре.

Глава 4. Игра

Теперь, когда вы ознакомлены с предысторией, действующими лицами и сеттингом приключения, мы перейдём к самому сюжету.

Сцена 1. Начало

12 октября 1307 года. После вчерашней пирушки игроки возвращаются в Бальторан. Возможно кто-то из них тут родился, кто-то переехал сюда, а кто-то просто остановился. Групу объединяет то, что все её участники – друзья. Они едут на телеге дядюшки Июлиса

Вы возвращаетесь в Бальторан после вчерашней пирушки. Телега, на которой вы едете скрипит. Солнце только начинает восходить, пылая на небе. Недавно выпавшая утренняя роса смачивает солому, на которой вы сидите. Телегу ведёт полуросли. Вы видите кончик трубки, торчащий из его рта, и пахнущие табаком кольца дыма долетают до вас.

Во время поездки игроки могут расспрашивать дядюшку Июлиса о местности или о чём нибудь другом. Он не очень осведомлён о Бальторане, знает только про разьойников на дорогах. В науке, магии и истории он не сведущ (кроме местных легенд).

Также хитрый полуросли захочет больше денег за проезд и будет торговаться.

Базоая цена, которую он предлагает – 2 зм.

На телеге игроки подъезжают к винограднику.

> Вы подъезжаете к виноградному полю. Сотни, тысячи лоз устилают обе стороны дороги, разрезающей виноградник. Телеге останавливается.
>
> - С вас [результат торговли]. Я дальше не поеду, ведь по злому року на дороге завелись разбойники. Будьте осторожнее. Кстати, сегодня кровавая луна выпадает на полнолуние. Такое бывает раз в столетие. И по поверьям в такой день нередко пропадаю люди, особенно здесь.

Как бы игроки не вернулись в Бальторан (через виноградник, в обход и т.д.) их не настигает никакой опастности.

Последние

Возвращаясь в деревню игроки натыкаются на толпу людей вокруг чего-то. В самом центре двое сильных мужчин избивают слабого, больного ребёнка, за то, что тот не дал им денег и не уступил дорогу.

В толпе стоит дряхый, седобородый, почти лысый старик. Он кряхтит, и говорит как хорошо было раньше, когда тут было много искателей приключений. Так игроки узнают – что они последние из искателей приключений в Бальторане (если догадаются из этих слов или спросят напрямую).

Герои могут вмешаться и помочь мальчику. Старик отреагирует с одобрением и скажет, что остались ещё хорошие люди. Громилы используют характеристики простолюдинов (Энциклопедия чудовищ, стр. 348).

Вместо дубинок они используют рални от телег.

Если они решат не вмешиваться, то увидят, как громила бьёт юношу палкой.

Задание

После окончания сцены с толпой игроки встречают гонца.

> Вы видите, как по улице галопом мчится на чёрном коне рыжеволосый юноша. Он скачет с невероятной скоростью, будто разрезая воздух и заставляя мирно идущих жителей бросаться в стороны. Парень подгоняет лошадь хлыстом, а на его боку висит свиток. Он несётся прямо на вас, но останавливается всего в нескольких футах.
>
> - Уф! Здравствуйте. Не вы ли искатели приключений? Уф!

Эти слова гонец должен говорить запыхавшись и устало, глатая часть букв в сложных словах.

Гонец должен сообщить

Они – последние искатели прикючений Бальторана. Совсем недавно, ровно неделю назад пропал молодой авантюрист – Лернан. За неделю до этого – Дрейк. Ещё за неделю – Галор. Губернатор Контполиса поручил гонцу дать игрокам ответственное задание – расследовать пропажи. Губернатор обещает за выполнение награду.

Гонец должен передать героям свиток (раздатка). В нём карта деревни с указаниями домов, где жили пропавшие и некоторых подробностей дела (даты пропаж, информация, о том, что люди ушли из дома и не вернулись).

Сцена 2. Следствие

Здесь самым логичным ходом игроков будет

наведаться в дома пропавших. Также они могут пытаться искать на улицах инофрмацию или спрашивать у других НИПов. Но это успехом не закночится.

Улицы

Если герои решат таки пройти непроторенным путём – искать информацию где-то, то расположите в локации нескольких НИПов.

> Перед вами почти пустая улица. Тут идут всего несколько прохожих. Один – крупный толстяк едет на осле и то и дело поворачивает голову назад; Старик, которого вы видели в толпе идёт по другой стороне, опираясь на дряхлую деревянную палку. Также вы видите черноволосого мальчика с веснушками на щеках, идущего по улице со сжатыми губами, очень строгой походкой.

Гэр (толстяк на осле) – развозчик вина. Он сружу будет к игрокам дружелюбен. Он ничего не скажет по поводу дела, но может отправить игроков к Эдде. Примерно так: «Ой, простите, не знаю. Но каждется я слыхал, что у старшего, как там его. Г..., Го..., Га...,Галора, есть жена. У неё спросите, она то больше знает.»

Старик будет к группе дружелюбен, если они помогли ребёнку в толпе. Он с радостью скажет, что у Галора была жена и ребёнок, Дрейк имел только жену, а Лернан доволися возлюбленной. Он покажет на ккарте где они живут и расскажет, о том, что искатели приключений пропадали ровно один за другим, каждую неделю и кажется писали жёнам письма.

Если игроки не помогли ребёнку, то чтобы убедить его сказать данную выше информацию, нужна проверка Харизмы (Убеждение) Сл. 20 или Харизмы (Запугивание) Сл. 15. Сам старик будет относиться к группе враждебно.

Мальчик (в реальности обращённый культист) ничего не скажет, кроме того, что не знает никаких сведений. Также он не будет давать прикасаться к себе. При проверке Мудрости (Внимательность) Сл. 10, или при пассивной мудрости 12, игроки видят следующее:

Вы видите, как юноша уходит на другую улицу и будто растворяется в воздухе… Его как будто и не было тут…

«Винное море»

Второй непроторенный путь – виноградник.

Перед вами раскинулся виноградник. По дороге едет одинокий всадник на осле. С листьев винограда стекают последние капли росы, аромат винограда заполняет всю дорогу.

Тут игроки встречают Гэра. Он скажет им то же самое. Если они шли к винограднику после улиц, то назовите имя Гэра сразу и не показывайте следующую картину (такие же проверки как и на улицах):

Вы видите, как по виноградному полю быстро бежит мальчик с чёрными густыми волосами. Он подходит с чему-то и вдруг рассеивается в воздухе, будто тут его и не было…

Любые попытки поиска мальчика успехом не увенчаются – нкто в Бальторане его не знает.

Поэтому переходим к наиболее логичным с самого начала путям.

Дом Галора

Вы открываете дверью. Перед вами аккуратно убранный дом. Всё разложено на свои места, почти нету пыли.

Вы видите комнату. В центре стоит круглый стол, за которым сидят две женщины. Одна, по виду примерно тридцати лет одета в матовое чёрное платье, волосы закрыты чепцом траурного цвета. Напротив, сидит женщина с густыми вьющимися каштановыми волосами. Она плачет. Рядом, на полу играет маленький мальчик, лет шести или семи.

Такая картина в доме Галора и Эдды. Тут сидят собственно Эдда, Алианора и Алдрик. Алдрик – простдушный, доверчивый мальчик, сын Эдды и Галора.

Информация, которую может дать Эдда: Галор пропал три недели назад, отправившись на поиски разбойников, за головы которых городские власти назначили награду. Он не взял с собой никаких денег, только старый меч и охотничий кинжал. Через три дня черноволосый, веснусчатый мальчик (игроки могли встретить его).

Также Эдда передаст игрокам письмо:

«Здравствуй, милая. Мне придётся задержаться, разбойники обобрали меня до нитки. Представляешь, забрали всё моё золото. Ну я им покажу! Скоро вернусь и мы вместе сможем посмотреть кровавую луну

Галор».

Алианора тоже может рассказать несколько

важных деталей: Дрейк покинул дом через неделю после Галора, также что-бы разобраться с разбойниками. Такой-же мальчик принёс письмо через три дня. Дрейк взял с собой всего пару медяков. Также он взял с собой из оружия только любимый меч и нож.

Прежде чем показать группе письмо, она предупреждает, что Дрейк всегда писал с ошибками «розбойник», «горот». Она специально не говорила ему об ошибках. Письмо Алианоры:

«Привет, Алинора. Я не смогу вернуться быстро, разбойники украли мою секиру. Вернусь через несколько дней, через город. Эти гады похитили у меня десять эранов. Пока. В ночь кровавой луны я уже буду дома.

Твой Дрейк».

Алдрик встаёт с пола и начинает теребить подол платья Эдды.

- Мама, а правда, что сегодня ночью будет кровавая луна?

- Да, сынок. Как твой отец любил её. Он хотел посмотреть на неё в полнолуние. Но он также говорил, что в этих местах её надо смотреть из окон с запертыми дверьми.

Женщины предложат игрокам осмотреть дом Лернана.

Если же они пришли в этот дом после жилища юноши, то они попросят разобраться с разбойниками. Тем самым они направят игроков к сцене 3.

Дом Дрейка

Вы подходите к небольшой деревенской лачуге. На дорогу смотрит два небольших окна, на двери висит тяжёлый замок, а в окнах темно. Дом явно закрыт, а его жители в нём отсутствуют.

Любые попытки выломать замок, войти через окно, сделать подкоп и т.п. приведёт игроков в бедный домишко. Дом выглядит так, как будто кто-то ненадолго вышел. На стене висит секира.

Дом Лернана

Перед вами старый, заросший паутиной дом. Дверь открыта почти нараспашку, изнутри исходит сильный запах пыли и плесени. Дом явно давно не убирали.

Внутри два этажа. На первом расположена кухня, на втором – спальня. В спальне игроки могут обнаружить лежащую на кровати Мари.

Вы видите аккуратно убранную постель. На ней почти неподвижно, будто труп лежит прекрасная девушка. Золотые локоны рассыпаны по подушке и свисают с кровати. Лишь тяжёлые вздохи выдают в ней жизнь.

Мари может рассказать игрокам, что она – вощлюбленная Лернана и они собирались пожениться, но он ушёл разобраться с разбойниками неделю назад. Лернана всегда носил с собой кошель и больше не имел никаких денег, но перед уходом от одтал кошель Мари. Через три после пропажи письмо принёс черноволосый веснусчатый мальчик.

У девушки также есть письмо:

«Привет, Мари. Я уже четвёртый день дерусь с

разбойниками. Они срезали у меня кошель с пояса и несколько раз нападали на меня ночью. Пришлось построить шалаш, чтобы от них укрыться. Вернусь к утру кровавой луны. Жди, Мари.».

Девушка направит игроков в дом Дрейка и Галора. Если там они уже были, то попросит разобраться с разбойниками. Главным аргументом будет: «Ну вас же [трое/четверо], а он был один».

Правило трёх улик

Так как это частично детективное приключение, будет неправильно не использовать основополагающее правило ролевого детектива – правило трёх улик. Каждый важный факт расследования подтверждается не менее чем тремя уликами.

Этот этап расследования показывает, что что-то в пропажах не так.

I. Письма не написаны теми, от чьего имени присланы:

- Все письма написаны одним почерком.
- Во всех письмах сказано о куче пропавших денег, хотя никто их исчезнувших не взял крупной суммы.
- Дрейк всегда писал с характерными ошибками («розбойник», «горот»). В письме «от него» данных ошибок нет.

- Также «Дрейк» пишет о топоре, хотя из оружия взял с собой только меч.
- «Лернан» пишет в письме про четвёртый день борьбы с разбойниками, хотя письмо пришло на третий.

II. Всё слишком циклично:

- Письма каждый раз приносит один и тот-же мальчик. (бонусом, если игроки не сразу пошли в дома они могли увидеть ключ – мальчик будто растворяется в воздухе).
- Пропажи происходят ровно через неделю, одна за другой.
- Письма всегда приходят на третий день.

III. Пропажи связаны с кровавой луной:

- Эдда говорит сыну, что Галор очень любил это явление природы, но говорил, что в этих местах кровавую луну в полнолуние нужно быть осторожными и не выходить из дома.
- Кровавая луна выпадает на полнолуние раз в сто лет, и всегда в это время в окрестностях города пропадают люди.
- В конце каждого письма упомянута кровавая луна.

Сцена 3. Катакомбы

Слова близких к пропавшим женщин должны побудить игроков отправиться на дороги, где есть разбойники. Но для укрепления сюжета вы можете добавить сцену, которая направит игроков в нужное русло и не потребует от вас, как от мастера больших усилий, дабы сохранять канву.

Убегающий мальчик

После выхода из дома игрок с максимальной пассивной внимательностью (или игроки с пасс. Внимательностью более 12), могут заметить черноволосого веснусчатого мальчика.

> Вы видите осторожно идущего, прислоняющего к стенам мальчика. У него густые чёрные волосы и яркие веснушки.

При попытке бежать за ребёнком он оказывается далеко впереди. Подходя к полю ребёнок будто растворяется в воздухе.

Если игроки хотят проследить за мальчиком, то он также раствориться в воздухе.

При попытке допросить мальчика, он будет выворачиваться. Если игроки схватят мальчика, он пырнёт их ножом или раствориться в воздухе как можно ближе к винограднику.

Разбойники

Если игроки сразу идут к винограднику, сцену с мальчиком пожно пропустить.

На дороге игроки могут обнаружить обломок ржавого меча (сломаный меч Галора). На рукояти выгравированна надпись «Галору от Контполиса» (проверка Мудрости (Внимательность) Сл. 10).

Проверка Мудрости (Внимательность) Сл. 15 игроки могут обнаружить застывшую кровь и полусгнивший обрубок стопы (при сражении у Дрейка обрубили ногу). Проверка Интеллекта (Анализ) или Мудрости (Медецина) Сл. 15 игроки смогут определить возраст стопы – ровно две недели.

В этот момент на игроков нападают трое разбойников (параметры бандитов, Энциклопедия чудовищ стр. 343). Они будут пытаться заманить игроков к камню в центре поля. Когда он подойдут туда, откроется большой люк и игрок провалятся в катакомбы. Люк закрывается, игроки без сознания.

Вход в катакомбы

Вы просыпаетесь. Перед вами старое, крепкое помещение. Стены сделаны из камня и разукрашены неизвестными вам символами. Тут стоит затхлый аромат пыли и камня, помещение освещено десятками факелов. Вы не знаете сколько времени вы тут провели, не знаете который час.

Игроки оказываются заперты в катакомбах. Покинуть их, сломав стены невозможно – они защищены заклинанием. Из этого места можно направиться далее по

катакомбам (схематическая карта приведена в последней главе).

Здесь игроки не найдут ничего особенно интерессного.

Комната Галора

Вы заходите в небольшую комнату. Тут душно. Каменный пол изрезан, будто по нему проели ножом. Также недалеко от стены вы видите лужицу багровой жижи - крови.

В этой комнате обитал Галор до своей смерти. Проверка Мудрости (Внимательность) Сл. 10 или значение пассивной внимательности 12 дадут игрокам важную информацию: в дальнем углу они обнаружат металлический стержень с остатками крови и волос. Также там находится затупившийя охотничий нож.

При попытке покинуть комнату потолок начинает опускаться. Перед игроками появляются пять предметов – книга, бумага, нож для бумаги, ржавый меч и плошка с кровью. На полу появляется надпись: «Выложи от зания к разрушению и узнаешь путь силы». Задача игроков сложитб предмееты в указанном порядке. Опишите это так:

Вдруг проход закрывается. Вы видите, как потолок на несколько футов приближается к полу. Перед вами всплывают несколько предметов: чаша с кровью, книга, ржавый меч, лист пергамента, нож для резки бумаг. На полу красным высвечивается надпись: «Сложи от созидания к разрушению».

Каждое неправильное расположение предметов, когда предмет не на своём

месте приближает полотолок на 1 фут. Всего 15 футов. Когда загадка будет решена, проход откроется.

Комната Дрейка

В коридоре находится маленькая кровавая лужа. От неё идет след, будто эту кровь тащили в комнату. Сама комната схожа со всем подземельем. Только на полу лежит почти сточенный меч, а на стене видны коряво начертанные буквы: «Где я? Что это за розбойники? Скоро ли я увижу жену? Вернусь ли в горот?».

В комнате можно найти лужу крови, заствшей в одном месте (ей 2 недели). Ничего иного в комнате нету.

Комната Лернана

Вы заходите в комнату. Перед вами затхлое, пыльное помещение, дышать трудно. В стену вставлены металлические кольца. Через кольца продета верёвка.

Осмотр комнаты (проверка Мудрости (Внимательность) Сл. 10 или 15). Если игрок прходит проверку Сл. 10, то он может обнаружить обрывок красной ткани со следами укуса. Те, кто прошли проверку Сл. 15 обрнаружат укусы и на верёвке. Поверка Интеллекта (Анализ) Сл. 15, позволит определить, что верёвка не прокушена, а разрезана ножом. Укусы – попытка её порвать.

Тёмная зала

Это самая пыльная комната всего подземелья, в котором вы побывали. Да ветхом деревянном столе лежит несколько листов пергамента, чернильница. А на дальней стене нарисованы непонятные символы.

Проверка Интеллекта (Анализ) или Интеллекта (Религия) Сл. 15

позволят понять, что тут высчитаны даты кровавых лун и фазы луны, на которые она выпадает. Самая ранняя дата – 400 лет назад (1000 год от начала времён), что совпадет с примерным временем создания катакомб.

Но это ещё не всё. Среди бумаг игроки смогут обраружить черновики писем от «пропавших» (они приведены в последней главе) и вырванную из книги теней страницу:

«Если Ночь Крови выпадает на полнолуние принеси три жертвы к ней. Каждый из убиенных должен умереть от удара кинжалом на алтаре, дабы его кровь пролилась на него и стекла в священную чашу. А если жертва не удалась, то пусть будут принесены в жертву ещё [количество игроков]». Вся остальная страница представляет собой символы и рисунки (в последней главе).

«Кладбище»

Вы входите в слабо освещённое помещение. Здесь смрадно пахнет гнилью и разложением. Пол как будто чуть выше, чем везде. Вдруг ты, [имя игрока, идущего впереди], падаешь. Ты инстинктивно хватаешься за пол и понимаешь, что держишь в руках кость. Весь пол выложен из человеческих костей!

В комнате есть много скелетов: черепов, костей, рёбер. Есть два более «свежих» трупа.

Один (труп Галора), уже почти разложился. В черепе есть пробоина, по форме подходящая к металлической трубке в «его» комнате. Также на

шее есть ножевой порез. Проверка Мудрости (Медицина) Сл. 15 позволит определить, что он погиб от пробитого черепа, а на момент нанесения раны ножом был уже мёртв.

Второй труп (Дрейк) сгнил меньше. У него отрублена половина стопы и есть тяжёлая ножевая рана на шее.

Далее

«Кладбище» - последняя из основных комнат катакомб. Дальше у игроков есть фактически один путь (та как иначе покинуть подземелье не получится) – идти вперёд.

Нужно напомнить, что игроки могут ходить по комнатам в любом порядке, разделяться и т.п. То есть они не обязани идти по комнатам в указанном порядке.

Последняя комната – Алтарный зал.

Сцена 4. Ночь крови

Вы входите в последний зал. Перед вами, по настоящему огромная, круглая комната, завершающаяся куполом. В дальнем конце стоит массивный каменный алтарь, освещённый свечами и жаровнями. Над ним возвышается человек в красном плаще с капюшоном, закрывающим лицо. Его правый рукав чуть порван. По бокам от него стоят двое людей в такой-же одежде, но целой. Перед алтарём на коленях стоит связанный молодой человек. Всё это зрелище освещает через окно в потолке кроваво-красная луна.

Тот, кто стоит за алтарём поднимает в воздух золотую чашу, наполненную красной жидкостью.

- О Холг, к тебе я взываю. Чаша эта наполнена лишь наполовину живой кровью. Сегодня мы наполним её до конца, принося тебя в жертву этого человека!

Культисты замечают игроков. Начинается бой.

Тактика

Культисты будут помогать друг другу. Их основная цель – не убить игроков, а принести в жертву Лернана.

Освобождение юноши состоит в перерезании верёвок (верёвки очень крепкие и потребуют проверки Силы или Ловкости (Ловксть рук) Сл. 15. На это придётся потратить действие). Молодой человек очень ослаблен и не сможет помочь игрокам.

Фазы

Первая фаза – Лернан жив. В этот момент культ пытается принести его в жертву. Для этого они должны схватить его.

Сам обряд длится 2 раунда, за который игроки могут вырвать юношу. Обряд можно прервать и после смерти Лернана, забрав чашу.

Если Лернан погибает, культ перключается на игроков и кость урона увеличевается на 1 ранг (1d6-1d8; 1d8-1d10). Тут высока вероятность гибели всей группы (ТРК).

Игроки могут избежать второй фазы, если Лернан убежит с поля боя. В таком случае культисты не усиляются, но атакуют игроков.

От конца этой суровой битвы зависит и финал приключения.

Концовка

Игроки победили

Игроки живы. Лернан жив.

Это наилучшая из возможных концовок. Катакомбы открываются, и герои спокойно могут их покинуть. Также с главного культиста они получают магический предмет.

В Бальторане Лернан воссоединяется с Мари и игроки получают от гонца награду.

Игроки живы. Лернан мёртв.

Если культисты принесли Лернана в жертву, а сами победили, то они получают магический предмет.

В Бальторане гонец даёт им награду, а все пропавшие искатели приключений никогда не встретят своих близких…

Игроки пали

Игроки пали. Лернан жив.

Вы пали в этой непростой битве. Но вам известно одно – Лернан воссоединится Мари. Вы принесли себя в жертву ради любви этих двух сердец. Сколько ещё могло быть приключений впереди… Но нет, ибо вы пали в ночь, когда луна окрасилась кровью….

Игроки пали. Лернан жив.

Вы пали в этой непростой битве, и с вами пал Лернан. Никогда больше Мари не увидит его. Ночь кровавой луны забрала несколько жизней и счастье двух влюблённых.

Особые варианты

Попытка договора

При попытке договориться с культом, культисты слушать не будут и продолжат свой ритуал. Битва продолжиться, и концовка будет зависеть от её результатов.

Попытка бегства

Сами катакомбы будут возвращать игроков внутрь. Покинуть их через окошко не получиться. Битва продолжиться, и игроки получат 1d6 дробящего урона от падения или удара об стену.

Глава 5. Статистика

Весь основной сюжет остался позади. Но в этой главе вы найдёте множество советов по балансу, чтобы за игровым столом вам не пришлось менять статистику монстров.

Баланс боя

Сюжет предустмастривает сражение с разбойниками и этот бой не требует изменений в зависимости от количества героев. Блоки статистики для каждого из них одинаковы.

Бой с культом

Это наиболее трудное боевое столкновение за весь сюжет.

Официальные характеристики (Энциклопедия чудовищ, стр. 347) требуют сильных изменений.

Каждый из культитстов, в оригинале использующий скимитар, будет использовать ритуальный нож с таким же уроном.

Хиты

Хиты, которые будет иметь каждый из культистов, зависят от размера группы.

3 игрока	4 игрока
30 хитов	38 хитов

Вы можете добавить 2-3 хита, если хотите или уменьшить их на такое же число.

Механика культа

Культ – это как ковен у карг. Пока живы хотя бы два культиста, культ существует. Также культ можно уничтожить разрушив алтарь.

Пока существует культ, все его участники получают слдующие преимущетсва:

- Если на одного из культистов действует положительный эффект, он передаётся всем остальным.
- Один раз за раунд, в конце хода существа, не входящего в культ, культисты могут заставить это существо совершить спасбросок Телосложения Сл. 13. При провале этому существу некротический урон, при успехе – эго половина. Кость этого урона зависит от кол-ва игроков и от фазы. Если ваши игроки очень опытны, вы можете взять кость следуещего размера.

	3 игрока	4 игрока
Фаза 1	1d6	1d8
Фаза 2	1d8	1d10

Магический лут

В тексте игры сказано про получение игроками некоего магического предмета. Но именно он может сильно повлиять на ход битвы.

Два варианта

Вы можете выбрать один из вариантов магического предмета:

- Оберег затягивания ран (Руководство мастера поздемелий, стр. 184).

- Плащ защиты (Руководство мастера поздемелий, стр. 187).

Базово игроки обнаружат оберег затягивая ран (т.к. он не даст противникам никаких преимуществ).

Выбирайте плащ защиты, если вы хотите дать противникам группы небольшое преимущество.

Быстрая замена

Изменить выбор магического предмета можно прямо во время битвы. Если вы понимаете, что игрокам слишком легко, дайте главному из культистов (с чашей) плащ защиты, тем самым предоставив культу преимущество в виде бонуса +1 к КД и спасброскам.

Если же вы понимаете, что слишком трудно игрокам, заберите у главы культистов плащ, и пусть у одного из игроков, который попытается его атаковать в руке останется амулет культа. Он выглядит как флакон, аполненный кровью.

После боя

Игроки могут обнаружить выбранный вами магический предмет. Не изменяйте его после битвы и не берите иные магические предметы (эти предметы выбраны по сложной формуле).

Лут

В модуле используется комплектная система выдачи сокровищ. Ниже приведена таблица, котора покажет размер каждого комплекта в зависимости от количества игроков.

Комплекты	3 игрока	4 игрока
1 комплект	18 зм.	24 зм.
2 комплект	6 зм; 28 см.	12 зм; 28 см.
3 комплект	Золотая чаша стоимостью 20 зм.	Золотая чаша стоимость 25 зм.
4 комплект	+ 16 зм к стоимости чаши	+ 25 к стоимости чаши

Базово выдайте игрокам первые 3 комплекта. Если игроки очень хорошо отыгрывают, выдайте им 4й комплект.

Но если игроки отыгрывают плохо, вычтите из стоимости чаши 10 зм.

Глава 6. Раздатка

Для этого приключения подготовлено множество раздаточных материалов.

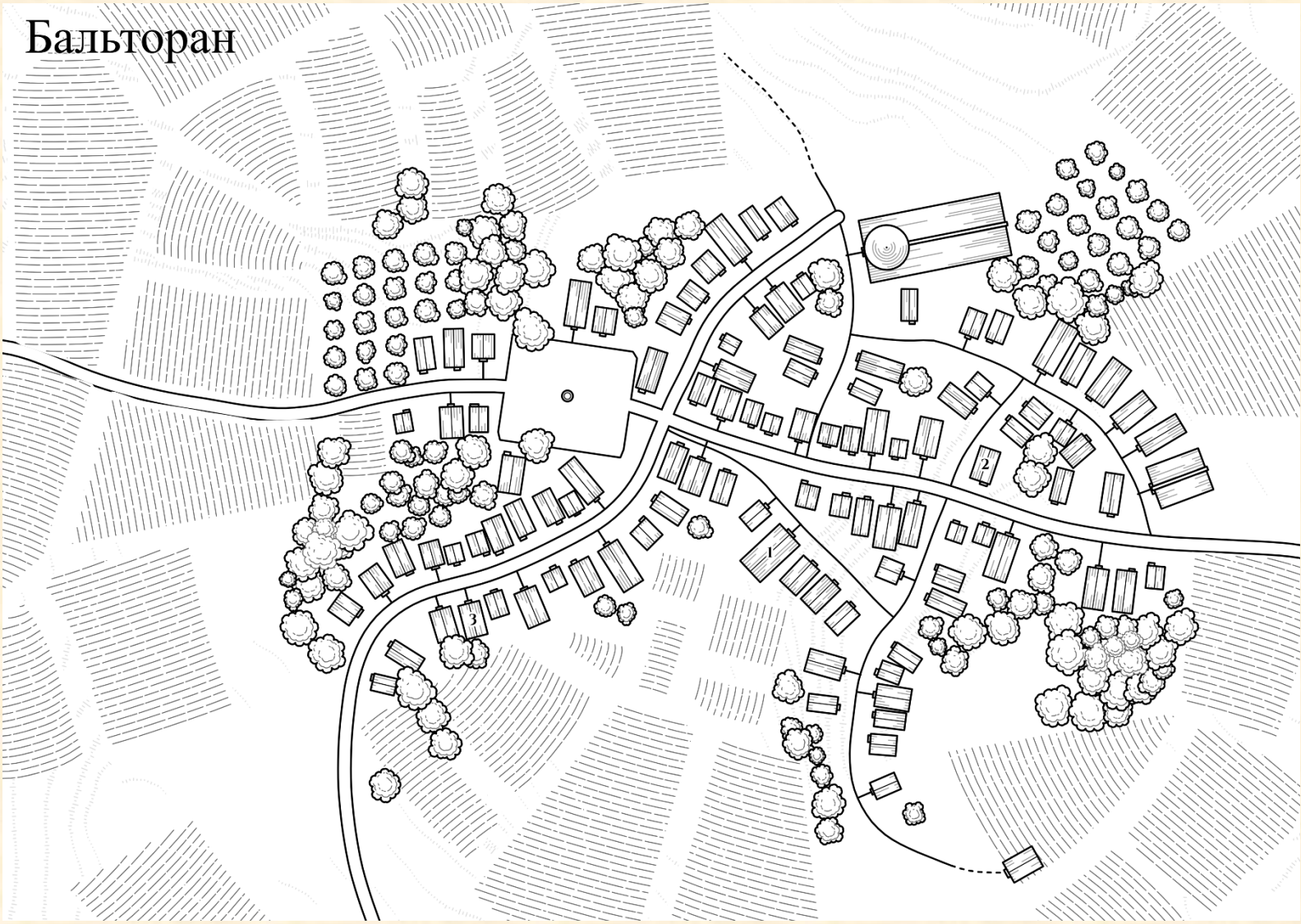
Первым из них будет письмо-карта для игроков, которое они получат от гонца.

Далее пойдут письма от «пропавших» к их близким (на одной странице может быть несколько писемразделённых подчёркиваем. Разрезайте по этой лии ножницами).

Потом будет страница из книги ритуалов и черновики поддельных писем.

Карты для этого приключения не требуют вставки в модуль.

Бальторан



Если вы читаете это, то вы приняли дело. Вот по нему краткая информация.

Недавно в городе пропали трое искателей приключений (их дома обозначены на плане выше цифрами): Галор (1), Дрейк (2) и Лернан (3).

Галор пропал три недели назад, 21 сентября и не вернулся. Женат, имеет сына, 37 лет

Дрейк пропал две недели назад, 28 сентября. Женат, 28 лет

Лернан ушёл из дому неделю назад, 5 октября и до сих пор не пришёл обряттно. Не женат, 18 лет.

Здравствуй, милая. Мне придётся задержаться, разбойники обобрали меня до нитки. Представляешь, забрали всё моё золото. Ну я им покажу! Скоро вернусь и мы вместе сможем посмотреть кровавую луну

Галор

Привет, Алинора. Я не смогу вернуться быстро, разбойники украли мою секиру. Вернусь через несколько дней, через город. Эти гады похитили у меня десять эранов. Пока. В ночь кровавой луны я уже буду дома.

Твой Дрейк

Привет, Мари. Я уже четвёртый день дерусь с разбойниками. Они срезали у меня кошель с пояса и несколько раз нападали на меня ночью. Пришлось построить шалаш, чтобы от них укрыться. Вернусь к утру кровавой луны. Жди, Мари.

Если Ночь Крови выпадает на полнолуние
принеси три жертвы к ней. Каждый из
убиенных должен умереть от удара кинжалом
на алтаре, дабы его кровь пролилась на него
и стекла в священную чашу. А если жертва
не удалась, то пусть будут принесены в
жертву ещё четверо

Приветвую, Эдда. Я уже долго ~~бью~~ борюсь с разбойниками. ~~А ты так?~~ Увидимся перед кровавой луной

~~Твой Гал~~ор

Здравствуй ~~жена,~~ Мари. Разбойники забрали у меня кошелёк. Вернусь к утру кровавой луны.

Лернан