

Dungeons & Dragons 4 Редакция

Темные Сны

Рекомендуемая группа/уровень
5 игроков 1-3 уровня

Автор:

Dennis Dollins – www.keyourcars.com

Перевод: Lindar Olostur

**Дизайн •**

Dennis Dollins www.keyourcars.com

Оформление •

Dennis Dollins www.keyourcars.com

Редактор •

Dennis Dollins www.keyourcars.com

Художники •

Помойный Ползун -

<http://orangehusky.deviantart.com/art/let-s-cuddle-50864938>

Фон -

<http://emperorsuppra.deviantart.com/art/Darkness-57240868>

Гоблин Мастер Оружия -

<http://www.asikuzun.com/goblin-weapon-master.jpg>

Гоблин -

<http://maquinafantasma.deviantart.com/art/Goblin-Warrior-26239208>

Тестеры •

Laura, Temple, Scott, Greg, Brandon, Marcel, Rachel

Перевод •

Lindar Olostur - pop-lindar@ya.ru

DUNGEONS & DRAGONS, the DUNGEONS & DRAGONS Compatibility Logo, D&D, PLAYER'S HANDBOOK, DUNGEON MASTER'S GUIDE, and MONSTER MANUAL are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the USA and other countries and are used with permission. Certain materials, including 4E References in this publication, D&D core rules mechanics, and all D&D characters and their distinctive likenesses, are property of Wizards of the Coast, Inc., and are used with permission under the Dungeons & Dragons 4th Edition Game System License. All 4E References are listed in the 4E System Reference Document, available at www.wizards.com/d20. DUNGEONS & DRAGONS 4th Edition PLAYER'S HANDBOOK, written by Rob Heinsoo, Andy Collins, and James Wyatt; DUNGEON MASTER'S GUIDE, written by James Wyatt; and MONSTER MANUAL, written by Mike Mearls, Stephen Schubert and James Wyatt. © 2008 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved

DUNGEONS & DRAGONS Compatibility Logo™ & © Wizards of the Coast in the USA and other countries. Used with permission.

ДРЕВНЕЕ, СПЯЩЕЕ ЗЛО захоронено в темных глубинах городских стоков. Несчастный случай или непредсказуемый поворот Судьбы, вовлекает группу алкоголиков, трактирных хулиганов и других начинающих героев в это путешествие.

Они встретятся со злом, чтобы стать безымянной грудой костей, или просто обрушить ад на свой город?

Что относительно похищенных женщин? Они сообщат о найденной информации властям, или будут пытаться найти их сами, что бы заслужить большую славу? Только Вы и ваши игроки в состоянии ответить на эти вопросы ...

«Темные Сны» - приключение, разработанное, чтобы позволить, неизвестной миру, группе молодых авантюристов начать их отважную карьеру. Приключение разработано для 5 персонажей 1 уровня.

Приключения легко позволяет изменять количество игроков, при помощи удаления или добавления дополнительных существ в столкновения (Глава 7 DMG). Введение высокоуровневых персонажей потребует немного большего количества работы, но добавленные существа или миньоны, должны быть приблизительно 3 уровня.

Приключение должно происходить в развитом городе, среднего размера, достаточно большим, чтобы иметь систему канализаций, и что бы исчезновение нескольких граждан не были бы причиной для волнения, за исключением кругов их общения.

Город должен иметь различные гильдии и авторитетные персоны, которые смогут участвовать в линии заговоров в данном модуле.



Предыстория Приключения

Комплекс канализаций, который наши игроки обнаружат в конечном счете – это древняя могила, в которой сотни лет назад, было заключено злое исчадие хаоса. История заточения существа, должна быть приспособлена к вашему миру, по крайней мере несколько столетий, вполне подходящий срок.

Тогда, древний ритуал, исполненный местным шаманом вышел из под контроля, и в шамана вселился темной дух, известной как Ш'гаук из Мира Теней. Сначала шаман пытался скрыть это происшествие, но в конечном счете злая сила взяла верх, благодаря своей хаотической природе.

Ш'гаук питался темными эмоциями, и испытывая голод в теле шамана, он начал сеять среди людей племени раздор и ненависть, и втягивать их в войну. Но старая, мудрая женщину смогла увидеть злой корень несчастий своего народа. Она смогла выполнить свой собственный ритуал, чтобы заточить злой дух в центре кристалла, и обернула его силу таким образом, что чем сильнее дух будет пытаться выбраться на волю, тем большую боль он будет причинять себе. Женщина узнала истинное имя духа, и смогла изгнать его обратно, в Мир теней, откуда он прибыл.

Племя вырыло глубокую могилу под землей, и поставило мощную защиту, чтобы захоронить великое зло и лишить его шанса на побег. В течение долгого времени, легенды о древнем существе хаоса, исчезли вместе с племенем, могила была забыта, и время шло своим чередом.

Новое племя поселилось в этой области, и спустя некоторое время, их небольшая деревня превратилась в город. Но люди не знали того, что лежит у них под ногами.

Древняя защита, которую оставила мудрая

женщиной, все еще была достаточно сильной, что бы дварфы, которые прокладывали туннели канализации не смогли обнаружить древнюю могилу.

Зло может быть забыто, но если оно не уничтожено навсегда, рано или поздно наступит время, когда проклятье снова вернется на землю.

Описание Приключения

В течение этого модуля игроки смогут полностью оценить все достоинства системы Подземелья и Драконы 4-ой Редакции.

Персонажи, которые принимают участие в этом приключении, могут выполнять задания для городских гильдий, как часть оплаты за свое пребывание в городе, они могут попасть в городскую тюрьму из-за мелких преступлений, таких как пьяная драка и пр. В городе редко можно встретить наемников, но при необходимости низкоуровневые воины, за определенную плату, проводят людей через коллекторы, где и начинается приключение.

Во время приключения, игроки столкнутся с мусорщиками, похитителями, ворами, и смогут освободить древнее зло, которое может поставить под угрозу существование города, или по крайней мере будет приносить разрушение в течение многих лет.

Если все идет по плану, и зло окажется на свободе, Ш'гаук сможет сбежать и стать причиной для серии новых приключений. Так как злой дух, вскоре начнет чувствовать голод, и будет искать для себя большой и густонаселенный источник пищи.

Обычно игроки должны получать один расширенный отдых в сутки, и желательно, один перед тем, как они спустятся в старые туннели, если конечно не происходит какое-либо незапланированное событий. Более частое использование расширенного отдыха может повлечь волнение



властей, которые будут посылать на поиски игроков канализационных уборщиков. Это может сорвать естественный ход приключения, поскольку игроков могут отстранить от этого задания. Тогда официальная, и более опытная группа будет исследовать систему коллекторов, что бы получить информацию о гоблинах и других событиях.

Это можно преодолеть, если персонажи, продолжают выполнять задание тайно.

Если игроки успешно заканчивают каждое столкновение, вызов умений и получают все дополнительные очки опыта, они должны закончить приключение на 2 уровне, и с дополнительными связями в городе.

Подготовка к приключению

Прежде, чем начать это приключение, просмотрите приведенные ниже зацепки и определите насколько хорошо они подходят для вашей группы.

Зацепка: Отряд «Добровольцев»

Игроки вступили в отряде «добровольцев», который состоит из студентов, обычно самых молодых, или из мелких преступников, которых поймали за незначительные правонарушения, и отправили как рабочую силу, чтобы вычистить коллекторы.

Этим «добровольцам» дают магические инструменты, которое разлагают, засохшие в трубах отбросы.

Альтернатива: Игроки могут быть просто группой молодых друзей, которые представляют себе авантюристами и отправляются в коллекторы, чтобы доказать, что гигантские крысы действительно существуют.

XP за Задание: 1000 XP за исследование Древних могил.

Зацепка: Потерянный Ребенок

К одному из игроков подходит его старый друг семьи, и просит найти потерянного ребенка, который предположительно исчез в коллекторах. Другие игроки могут случайно услышать этот разговор и предложить свою помощь.

Альтернатива: Как и в первой зацепке, игроки могут быть группой друзей, которые по какой-то причине был отправляются на поиски пропавшего ребенка.

XP за Задание: 1000 XP будут даны за то, что игроки вернут ребенка в целости и сохранности.

ДМ: Используя зацепку: Потерянный Ребенок, вы можете выдать похищение, за проделку гоблинов, и тогда ребенок будет находиться в их логове. При этом игроков может ожидать ряд могильных столкновений, когда они будут останавливаться, чтобы позволить ребенку отдохнуть.

Дополнительная награда XP

Наградите игроков за выполнение следующих заданий:

- **100 XP** – За возвращение платья в Дом Террал (Перерыв: Платье).
- **400 XP** – За привлечение внимания властей к похищениям. (СЗ: Гоблины).
- **200 XP** – Рассказ властям об обнаружении древней могилы. (Локация: Могила).
- **100 XP** – За возвращение кошелька владельцу (Перерыв: Кошелек).
- **500 XP** - Если модуль изменен, чтобы позволить игрокам обнаружить живую девушку (Перерыв: Платье / СЗ: Гоблины), тогда за возвращение девушки вы получаете 500XP вместо 100XP за платье.



Приключение начинается...

Вы сообщили игрокам причины, по которым они оказались в туннелях коллектора, и теперь игра может начаться. Прочитайте описание Канализации и двигайтесь дальше, по ходу событий.

Что вам нужно для игры

Это приключение лучше всего подходит для группы из 5 персонажей первого уровня. Если ваша группа не соответствует этим параметрам, Вы можете добавить или убрать существ из каждого столкновения, что бы изменить уровень сложности.

По желанию, если ваша группа состоит менее, чем из пяти игроков, Вы можете им позволить управлять двумя персонажами одновременно. Поясните им, что это не простая задача, которая больше подходит для более опытных игроков.

Так же, вам может понадобиться плоская поверхность, расчерченная на клетки 25х25 мм, и фигурки, которые будут представлять игроков, монстров и НИПов в игровом мире, и позволят значительно увеличить скорость игры. В роли фигурок могут выступать простые фишки или монеты, или набор специальных, раскрашенных миниатюр, главная цель которых представлять каждое существо на поле боя.

Вы должны хорошо знать правила системы «Подземелья и Драконы» 4 Редакции.

Тактические карты, для помощи ДМу, могут быть найдены в конце этого документа. Большие карты, для печати, находятся в дополнительном pdf-файле, вместе с этим документом.

Локация: Канализации

Описание

За эти годы городская канализация разрослась,

и теперь представляет собой двухуровневую систему коллекторов, нижний их которых самый древний.

Туннели под городом состоят из каменных блоков, толщиной 25 см, обычно 2-2,5 метра в высоту. Камни искусно обработаны и сложены, и каждый блок имеет серебристую руну, глубоко выбитую на поверхности.

Туннели, редко бывают прямыми, и через каждые 40-50 метров поворачивают или разделяются надвое.

Через каждые 100-200 метров в туннеле встречаются большие вентиляционные шахты или сливные решетки, которые фильтруют городские помои с помощью системы нисходящих баков, заполненных гравием и песком. Эта поверхность рассматривается как трудный ландшафт.

Все большие помещения, в зависимости от размера, будет обычно иметь одну, или более поддерживающих колонн.

DM: Отыграйте сырость, грязь, темноту, вонь, мусор и отбросы, плавающие в сточных водах, непрерывный звук капающей воды и отдаленные всплески.

Опорные колонны встречаются в туннелях каждые 3 метра, вдоль стен тянутся узкие выступы, на которые можно встать, но в лучшем случае вы сможете дотянуться до потолка.

Инструменты, которые дали игрокам, чтобы чистить коллекторы, посылают магические импульсы, которые растворяют, примерно 10 см отбросов в трубе, в течение 45-90 секунд, и превращают их в ядовитое облако (зона 1).

Хотя игрокам, в целях безопасности, были выданы амулеты защиты, газ вызывает слезоточивость, и дает штраф -1 к урону всем, кто находится в облаке. Газ рассеивается, после выключения аппарата, штраф проходит после сброса.



Вступление

Нижеприведенный текст может изменяться в соответствии с причиной, по которой персонажи попали в коллекторы.

«Оказавшись не в том месте, и не в то время, вас поймали за незначительное нарушение закона, и поэтому Вы находитесь здесь, на исправительных работах, очищая канализации.

Ваша задача состоит в том, что бы используя магический инструмент, заставить отбросы и нечистоты, скопившиеся в сточных водах, испаряться в ядовитое облако, которое выветривается из коллекторов благодаря постоянному движению воздуха.

Процесс уборки контролируют несколько операторов, которые так же охраняют работников от всевозможных мелких опасностей. Самые опасные существа в канализации – это крысы, некоторые из которых достигают до размера собаки и время от времени бывают чрезвычайно агрессивны.

Другая опасность – это большой червь пожиратель отходов, но их легко отпугнуть громкими звуками, например от Громовых Камней, которые вам дали для таких случаев. Если эти камни бросить об твердую поверхность, они произведут очень громкий хлопок, который можно услышать на большом расстоянии.

Вы будете находиться в канализации десять часов, и за это время должны очистить, по крайней мере три километра тоннелей. Вашу группу отправили в один из самых старых и глубоких туннелей, с самой большой концентрацией нечистот, отходов и дерьма.

С ухмылкой, один из Операторов вручает Вам Чистящий Аппарат (тяжелый металлический прут, длинной в руку), хорошо запакованный пакет пищи и воды, и каждому из Вас, Амулет Мордера, задающий вас от испарений.

Со всем этим, вы спускаетесь по покрытым

слизью ступеньками лестницы, ведущим в глубины городских канализаций».

Игроки должны перейти к Столкновению C1, сразу после того, как они построятся и решат, кто будет управлять Аппаратом, кто будет стоять на чеку, и в какую сторону они отправятся.

Игроки могут взять с собой любое снаряжение, которое, по их мнению, сможет им понадобиться, но не должны брать слишком много, так как в некоторых местах, пол может обрушиться на нижний уровень, или содержать узкие проходы, в которые с трудом сможет пролезть загруженный человек.

Особенности

Освещение: В коллекторах, особенно на самых низких уровнях, есть светящиеся растения, которые дают достаточно света для рас, обладающих темновидением. Расы имеющие обычное зрение, хорошо видят в пределах 3 квадратов.

Стоки: Туннели коллектора, если не указано иначе, имеют каналы сточных вод, примерно 30-90см в ширину. **ПРИМЕЧАНИЕ:** Любое движение включающее Бег, требует удачного Спасброска в конце, или игрок падает на пол.

Подвесные Светильники: В коллекторах часто можно встретить масляные жаровни, подвешенные цепями к потолку, они везде потушены, кроме областей, в которых ведутся работы. Цепи выдерживают до 90 кг. Каждые дополнительные 20 кг, будут требовать 1 спасбросок в раунд. *Пример: 150 кг требуют 3 спасброска в раунд.*

Поддерживающие Колонны: Во всех крупных комнатах стоят поддерживающие столбы, которые тянутся от пола до потолка, занимают 1 квадрат, и блокируют Линии Эффекта и Обзора.

Ямы С Гравием: В центра каждой большой комнаты находится яма, глубиной до 100 метров, заполненная гравием. Для большинства существ эта область считается как трудный ландшафт.



Подсказки DMу

Это хорошее время для того, чтобы один из игроков обнаружил небольшого Пожирателя грязи, плавающего на поверхности с края от источника света. Сделайте так, чтобы он выполнил проверку Внимательности против УС10 (Пассивная Внимательность должна работать для всех персонажей), для обнаружения существа, и позвольте ему решить, что делать дальше.

Независимо от того, как игроки поступят с ним, атакуют или просто будут наблюдать, в следующий момент они увидят большое волнение в воде, после чего Пожиратель грязи с откушенной частью тела рванет как торпеда скрываясь в темноте туннеля, и оставляя кровавые следы на воде. Это происшествие должно посеять панику среди игроков и создать необходимую атмосферу приключения.

С1: Ужасные Крысы

Уровень Столкновения 2 (500хр)

Вступление

«Вы видите что дальше, туннель коллектора выводит в большую комнату, откуда доносятся скрежет и крысиный писк. Шум проточной воды почти перекрывает звуки, но Вы можете точно сказать, что там находятся крысы. Большое помещение – вероятно комната мусоросброса, в которую впадают трубы и другие туннели, приносящие нечистоты. В центре комнаты находится большая груда различного мусор и продуктов городской жизнедеятельности. Вокруг груды мусора скопилось множество гигантских крыс, а размеры некоторых, даже превышают гигантский. Кажется они, борются вокруг кучи гниющего мяса».

Эта область состоит из одного из помещений мусоросброса, которые отфильтровывают сточные воды. В центре области находится большая куча мусора, стая ужасных крыс собралась вокруг кучи мяса, отдаленно напоминающей труп большой собаки.

Крысы с трудом смогут услышать приближение игроков, из-за звуков собственной борьбы за протухшую тушку, в результате чего игроки получают раунд внезапности.

Свет, падающий сверху будет мешать им замечать любой источник света, который игроки могут нести с собой. При особых условиях, Вы можете позволить крысам сделать проверку Внимательности, чтобы заметить прибытие игроков.



В этом столкновении участвуют:
3 ужасные помойные крысы (S)
8 гигантских помойных крыс (G)

Тактика

После обнаружения игроков, крысы соберутся в одну кучу. Если игроки проведут атаку по области, которая убьет 3 или больше крыс сразу, оставшиеся крысы должны будут провести Спасбросок, или в ужасе будут убегать на полной скорости и нырять в сточные воды. Спустя один раунд, они вернутся, а если остались ужасные крысы, вступят в бой. Ужасные крысы будут биться до смерти, атакуя тех, кто вторгся на их территорию.

Особое: Крысы умеют хорошо плавать по отбросам и нечистотам, с их нормальной скорости передвижения, игнорируя при этом, трудный ландшафт, в данной области.



Особенности Области

Освещение: Достаточное количество света, проникает через решетки, с городских улиц над вашей головой. Стены комнаты, оббиты отполированными медными листами, отражая свет, по всей комнате.

Лестница: Несколько ржавых ступеней, закреплены на стенах этого помещения, и ведут к платформе наверху, на которой находится вентиль, позволяющий открыть решетки, ведущие в это помещение. Ступени проржавели настолько, что любой существенный вес (от 20 кг) может разрушить всю лестницу, которая при этом, провалится на нижний уровень. Подобные места отмечены на карте красным цветом (X).

Каждый, кто падает вниз, проводит бросок +5 против Рефлексов; получая 2d6 урона. Каждый, на кого сверху падает плита проводит

бросок +5 против Рефлексов; и получает урон 2d6+1d6, за каждого человека, падающего сверху.

Проверка Внимательности (УС 15):




Успешная проверка Внимательности, позволит игрокам заметить, что лестница старая и ржавая. Любой игрок, который поднимется по лестнице, одним действием передвижения, автоматически делает активную проверку Внимательности, как свободное действие, из-за очевидной хлипкости лестницы. Персонажи, которые используют два действия передвижения, или бегут, не делают автоматической проверки.

Куча Мусора: Гора мусора, расположенная в центре карты, считается трудным ландшафтом для персонажей, но не для крыс.

Сокровище: Это столкновение не содержит никаких сокровищ, но если Вы хотите вознаградить игроков, Вы можете дать им шанс найти Зелье Лечения, которое может плавать в сточных водах.

Ужасная Помойная Крыса (3) Ур. 1 Brute		XP100
Среднее Природное Животное		
Инициатива +2 Чувства: Внимат. +5, темновидение. Хиты 38; Ранен 19 КБ 15; Стойкость 15; Рефлексы 13; Воля 11 Иммунитет: Помойная Лихорадка (см. ниже) Скорость 6; Взбирание 3; Плавание 6 (см. Скользить)		
Ⓢ Укус (стандартное; По воле) +4 пр. КБ; 1d6+3 урона и цель может заболеть Помойной Лихорадкой (см. ниже).		
Скользит Помойная Крыса игнорирует Сложный Ландшафт, который встречается в канализациях.		
Мировоззрение – Языки – Умения Скрытность +7		
Сил 15 (+3)	Лов 15 (+2)	Муд 10 (+0)
Тел 18 (+4)	Инт 3 (-4)	Хар 6 (-2)

Гигант. Помойная Крыса (8) Ур. 1 Миньон		XP25
Маленькое Природное Животное		
Инициатива +3 Чувства: Внимат. +5, темновидение. Хиты 1; Неудачная атака не наносит урон Миньонам КБ 15; Стойкость 13; Рефлексы 15; Воля 12 Скорость 6; Взбирание 3; Плавание 6 (см. Скользить)		
Ⓢ Укус (стандартное; По воле) +6 пр. КБ; урон 3		
Скользит Помойная Крыса игнорирует Сложный Ландшафт, который встречается в канализациях.		
Мировоззрение – Языки – Умения		
Сил 12 (+1)	Лов 17 (+3)	Муд 10 (+0)
Тел 12 (+1)	Инт 2 (-4)	Хар 6 (-6)

Помойная Лихорадка		Болезнь 3 Уровень	
<i>Эта болезнь, вызывающая судороги и слабость, передается летучими мышами и крысами.</i>			
Атака: (см. стат. Крысы). Один Спасб. в конце столкновения, что бы избежать заражения.			
Бросок Выносливости УС21 – улучшение, УС16 – без изменений, УС15 и ниже – ухудш.			
Развитие болезни.	 Первичный эффект: Цель теряет одно Исцеление	 Вторичный эффект: Цель получает штраф -2 к КБ и всем защитам.	 Конечный эффект: Цель получает штраф -2 к КБ и всем защитам. Цель теряет все исцеления, и не может восстанавливать хиты.



Проверка Внимательности (УС 15) (на выбор): Персонаж, который сделает успешную проверку Внимательности, сможет обнаружить одно Зелье Лечения.



Передышка: Платье

Вступление

«В одном из поворотов туннеля, вам на глаза попадает куча зеленого тряпья. Оно привлекает ваше внимание, так как является слишком чистым для канализации».

Игроки обнаруживают порванное зеленое вельветовое платье, в проходе, около сточных вод. Ниже пояса, оно покрыто грязью и нечистотами, но верхняя часть довольно чистая.

DM: Используя зацепку: Потерянный Ребенок, вы можете изменить описание платья, на одежду, в которой был ребенок.

На груди вышит герб одного, из благородных

домов, Дома Террал, главного судоходного здания.

В куче навозе около платья, сделав успешную проверку Внимательности, можно заметить пару съеденных ржавчиной, сломанных наручников, которые скорее всего лежат тут уже много времени. При тщательном осмотре, можно заметить свежие царапины на цепях и поверхности наручников, что указывает на их недавнее применение.

Проверка Внимательности (УС 15): пассивная или активная проверка Внимательности может быть сделан только тем, кто находится в одном квадрате с платьем. Тот, кто первым сделает успешную проверку, автоматически обнаруживает наручники в куче фекалий.

«Ваше внимание привлекает легкое, металлическое позвякивание, доносящееся из-за решетки под вашими ногами. Вы подозреваете, что внизу висит длинная цепь».

Информация о Платье

Игроки могут узнать следующую информацию, выполнив успешную проверку **Внимательности**.

УС 5: Платье было снят с некоторой сложностью, это заметно по отсутствующим крючкам и разрывам в области швов.

УС 10: Платье сшито из дорогой ткани, и скорее всего принадлежало стройной женщине невысокого роста.

УС 15: Несмотря на то, что грязь уже въелась, скорее всего она попала сюда, 2-3 дня назад.

УС 25: Слабый, приятный запах цветочных духов, едва ли можно различить сквозь стойкий запах нечистот.

Игроки могут узнать следующую информацию, выполнив успешную проверку **Природы**.

УС 10: Учитывая недавнюю погоду, маловероятно, что платье могло смыть в коллектор в коллектор, так как дождя не было уже неделю. Да и



сливные воды, которые могли вынести его, сделали бы его грязным и помятым.

Игроки могут узнать следующую информацию, сделав успешную проверку **Знания Улиц**.

УС 10: В городе ходят слухи, что в канализациях обитает вампир, который похищает людей и пополняет свою армию нежити, что бы захватить город.

УС 15: Семейный герб принадлежит Дому Террал, который занимается перевозкой грузов по морю, и имеющему определенный авторитет в городе.

УС 20: Герб имеет символ, который обозначает статус владельца, и в этом случае платье скорее всего принадлежало, члену этой семьи.

Информация о Наручниках

Игроки могут узнать следующую информацию, сделав успешную проверку **Внимательности**.

УС 10: Наручники не выглядят ржавыми настолько, что могли пролежать в сточных водах долгое время. Свежие царапины в некоторых местах, указывают на то, что наручники недавно использовались.

УС 15: Закрывающий механизм, выглядит сломанным и непригодным для использования.

Игроки могут узнать следующую информацию, выполнив успешную проверку **Знания Подземелий**.

УС 10: Исходя из типа ржавчины на свежих царапинах персонах может определить, что наручники пролежали в коллекторе не меньше одного дня, но не больше недели.

Ответы

На самом деле, платье принадлежало жене Канейда Террала из Дома Террал. Терралы занимаются перевозкой товаров между городами, и преуспевают в этом.

24 часа назад, женщину похитили гоблины, (см. Продолжение Приключений), которые переодели ее в одежду сбежавшего раба. Наручники, которыми они собирались приковать ее были выброшены из-за неисправности.

Подсказки ДМу

Здесь игроки могут сделать одну из нескольких вещей: выбросить платье и продолжить чистить туннели дальше. Они могут немедленно покинуть туннели, что бы сообщить о находке властям, которые отправят специальную группу для расследования этого происшествия, а игроки вернуться назад, продолжать свою работу. Или же, они сами могут отправиться на поиски, подозревая, что женщина попала в беду.

Игроки могут выбрать любой, из этих трех вариантов развития событий, но вы должны помнить, что главная линия, которая содержит все главные события этого приключения, предусматривает то, что игроки сами пойдут исследовать коллекторы.

Имейте в виду, что обнаружить любые следы, которые могли оставить похитители и жертва, практически невозможно. Со стен на пол, постоянно стекают помои и нечистоты, создавая в сточных водах вязкую вонючую массу, на которой почти невозможно оставить следов, так как они сразу же заполняются помоями.





С2: Помойные Ползуны

Уровень Столкновения 1 (500хр)

Вступление

В одном из туннелей сточных вод, шириной примерно 4,5 метров, где ноги уходят в помой на метровую глубину, игроков атакуют Помойные Ползуны.

Они выглядят как червеобразные существа, с короткими, похожими на руки придатками, живущие среди навоза и отбросов. Ползунов практически невозможно обнаружить среди помоев и нечистот, из-за их цвета. Ползуны достигает 30 см в ширину и 2 метров в длину, в верхней части находится большой рот, заполненные рядами острых зубов.

Обычно ползуны не нападают на существ, которые по размеру больше крошечных, но так как они подошли довольно близко к древней могиле (см. Столкновение М1), они стали подвержены влиянию сил хаоса. Её мощность недостаточна что бы полностью подчинить Ползунов, но она может влиять на их действия.

В течение столкновения, игроки могут заметить скелеты двух гоблинов, которые можно спутать с останками детей, в зависимости от их проверки навыков. Смотрите Особенности.

В этом столкновении участвуют:

5 Помойных Ползунов (S)

Тактика

Ползуны прячутся в нишах, расположенных с двух сторон прохода, которые образовались благодаря сточным водам, сточившими камень. Ползуны первыми заметят приближение игроков используя свое тепловидение. Они будут ждать момента когда все игроки пройдут,

что бы напасть на них со спины, а если игроки идут с расстоянием более 6 метров друг от друга, Ползуны нападут на первого, кто пройдет мимо.

«Вы чувствуете движение в сточных водах, и внезапно, на вас со всех сторон, начинают брызгать мощные потоки нечистот. Ужасные существа, изрыгают потоки зловонной жидкости из-под воды. Огромный червь выплевывает последнюю порцию слизи, показывая глубокий пищевод, и желтые острые зубы.»

Ползуны будут атаковать самое близкое существо, или если почувствуют мощный удар, и смогут обнаружить его источник, будут атаковать его.

Находясь под влиянием сил хаоса, исходящих от находящейся по близости древней могилы, ползуны будут сражаться до смерти. При обычных условиях, ползунов можно разогнать, нанеся им минимальные повреждения, или при помощи громких звуков Громого Камня, которые повреждают их органы чувств.

Помойный Ползун (S)		Ур. 1 Lurker
Среднее Природное Животное		XP100
Инициатива +7 Чувства: Внимат. +8, тепловидение. Хиты 25; Ранен 12 КБ 16; Стойкость 13; Рефлексы 12; Воля 14 Соппротивление Огонь 5; Уязвимость Молния 5 Скорость 3; Плавание 6		
⬇ Укус (стандартное; По воле) +6 пр. КБ; 1d8+3 урона.		
⬇ Нырнуть в Помой Зона 1; +4 пр. Рефлексов; Цель ослеплена (Спасбросок), и Ползун может сделать бросок Скрытности, чтобы получить полное сокрытие. Только в условиях коллектора.		
Мировоззрение – Языки – Умения Скрытность +7		
Сил 13 (+1)	Лов 16 (+3)	Муд 13 (+1)
Тел 13 (+1)	Инт 2 (-4)	Хар 6 (-2)



Описание Области

Освещение: Обычно глубокие туннели, имеют слабое освещение, исходящее от люминесцирующих растений, которые, при обычном зрении, позволяют видеть на расстоянии 3 квадратов.

Глубокие Вода: Из-за увеличения глубины сточных вод, большинство существ, рассматривают их, как трудный ландшафт.

Выступ: Небольшой выступ был построен около одной из стен, он занимает 2 квадрата, и на нем можно стоять. Невысокие перила окружают выступ, со всех сторон, кроме одной. Что бы забраться на выступ через перила, нужно потратить 2 квадрата передвижения, рассчитывая это как трудный ландшафт.

Каналы сточных вод: Две сливные трубы, находятся в 1,5 метрах на землей, из которых льется постоянный, но слабый поток нечистот, стекающий дальше по канализации.

Кости: Кости двух гоблинов видны на дне сточных вод, среди кучи фекалий в углу, между выступом и стеной. Проверка Внимательности УС 15, позволит их обнаружить (УС 10, если после битвы куча фекалий разбросана).

Сокровище: Ржавый, но пригодный для боя короткий меч; тяжелый, водонепроницаемый мешочек из шкуры Наги, который содержит 17 мм; и 1 маленький, полудрагоценный камень, стоимостью 30 зм, который может быть найден успешной проверкой Внимательности УС 15, при тщательном осмотре костей гоблинов.

Информация о Костях

Игроки могут узнать следующую информацию, выполнив успешную проверку **Природы** или **Лечения**.

УС 10: Кости принадлежат гоблинам. Если игрок выкинет меньше 5, то он будет полагать, что это кости детей, хотя любой, кто выкинет больше, будет полагать иначе.

УС 15: Судя по состоянию костей, и учиты-

вая кислотность канализации и деятельность населяющих ее существ, можно предположить, что кости находятся здесь уже около 2-3 недель.

Информация о Ползунах

Игроки могут узнать следующую информацию, выполнив успешную проверку **Природы**.

УС 10: Вы замечаете, что эти Ползуны ведут себя слишком странно, и действуют вопреки всему, что вы когда-либо видели, и слышали о них.

УС 15: Эти Ползуны, физически отличаются от тех, что вы видели ранее, или слышали о них. Они слишком большие, имеют очень прочную кожу, и слабый, черно-фиолетовый отблеск, под зелеными и коричневыми пятнами от нечистот.

Подсказки DMу

Если игроки легко расправились с крысами, в предыдущем столкновении, то трудность этого, можно увеличить, добавив одного Ползуна. С другой стороны, если прошлый бой был слишком сложным, в этот раз можно убрать одного, или даже двух Ползунов.

В случае, если битва уже идет, и игроки терпят поражение, вы можете исправить положение. Если один из Ползунов, получит урон, он использует свою способность Нырнуть в помой, а затем, пройдя автоматическую проверку Скрытности, покинет сражение по сточным водам.

Передышка: Украденный Кошелек

Вступление

Игроки продолжают свое путешествие по туннелям канализации, и начинают медленно спускаться к очередному мусоросбросу, на глубину, около 9 метров от поверхности. Форма помещения позволяет четко слышать все, что творится на улице.

В этом столкновении игроки получают новое задание.



Вступление

Это обычное, квадратное помещение, примерно 9х9 метров, имеет множество маленьких труб для сброса отходов, а так же несколько больших труб, пересекающих комнату под потолком. Яма для фильтрации вод, в центре, заполнена гравием.

Как только игроки входят в помещение, они делают проверку Внимательности УС 15, чтобы услышать звуки разговора, доносящиеся сверху.

*С улицы в канализацию, доносится дрожащий, злой голос. «Будь ты проклят Террен, нам пи**ец, посмотри на знак – это метка Дома Ханнор. Ты знаешь, что теперь будет?!».*

«Пойми Нолли, я это сделал автоматически, я даже не успел понять кто это был. Охрана оттолкнула меня, и я уже был метрах в 10, когда он только заметил, что кошелек на поясе уже нет». Оправдываясь, шепчет другой голос.

*Пи**ец! Они вы**ут тебя когда найдут! И меня заодно, я ведь бежала вместе с тобой. И вообще, может Ханнор сейчас все слышит».*

*Бл***, мы же теперь не вернем ему это, со словами «Ох, простите, я вас не узнал.» Вот это мы попали...*

Второй голос внезапно прерывает первый, «Заткнись и дай мне подумать. Нас теперь найдет благодаря этому. Патруль уже наверное везде нас ищет, и Ищейки тоже.. Дерьмо! Дерьмо!!! Проклятые Ищейки!!! Они его найдут, и нас...

*Вдруг, второй голос, в страхе предлагает. «Выброси его нах***! Выброси его, и молись своим жалким богам, что бы мы смогли дожить до тех пор, пока вся эта ситуация не уляжется».*

Слабая тень мелькнула сквозь решетку, и в следующий момент, небольшой предмет ударился об стену, издавая глухой,

металлический звук, и упал на трубу, в 6 метрах над вами.

Кошелек упал на трубу в 6 метрах от пола. Если кто-то попытается залезть на трубу, то она сломается и рухнет на землю (см. Особенности-Трубы).

Хорошо сделанный, кожаный кошелек, простого, но изящного покроя. Тонкая гравировка на коже, изображает стилизованную букву Х.

Кошелек содержит: 3 пм, 80 зм, а также тяжелое, декоративное кольцо-печать с изображением такой же буквы Х. Оно сделано из золота высшей пробы, и инкрустировано отличными изумрудами, и скорее всего принадлежит очень богатой персоне. Персонажи могут оценить кольцо примерно в 300 зм. А дальнейшее развитие этой истории, можно узнать в разделе Последствия - Дом Ханнор, в конце приключения.

Информация о Кошельке

Игроки могут узнать следующую информацию, выполнив успешную проверку **Истории и Знания Улиц**.

УС 15: Человек, о котором, скорее всего говорил голос наверху - это Лорд Влик Ханнор. Дом Ханнор управляет городским портом и многими торговцами среднего и низшего классов.

УС 20: Ходят слухи, что Ханнор имеет связи с гильдией Бегущих в ночи.

Если игроки пропускают информацию о патруле, или если вы хотите дать им ее, что бы добавить в игровой мир больше реалистичности, прочитайте им следующее.

«Поскольку Вы знаете что Патруль, или просто Городская Стража – это силы, которые патрулируют улицы. В городских кварталах и на торговых площадях они известны, как блюстители честности, и справедливости. Это не значит, что каждый вор и нарушитель будет пойман и предоставлен правосудию, но все же



они хорошо выполняют свою работу, и всегда исполняют свой долг.

Глава Стражи, Капитан Джессип, жестоко наказывает тех, кто нарушает закон, но к тем, кто так же придерживается идеалам правосудия, он выражает большое уважение. В Патруль нанимают членов Гильдии Звезд, которая специализируется в создании и совершенствовании ритуалов, которые позволяют им находить пропавшие вещи. Среди обычных стражников, эти люди известны как Искатели Правосудия, но простой народ привык звать их «Кровавые Ищейки» или просто Ищейки.

Особенности Области

Освещение: Свет, падающий сверху, позволяет довольно хорошо видеть все часть помещения. К тому же, каждый туннель, входящий в комнату, можно просмотреть на 4 квадрата вперед.

Трубы: Трубы являются настолько слабыми, что сломаются, если будут подвержены сильным нагрузкам. На каждые 20 кг веса, труба будет проходить 1 доп. спасбросок в раунд. Провал означает, что труба сломалась и падает.

Если труба падает, то при ударе о землю, она разрушается и при этом блокирует несколько квадратов.

Падающая Труба: +5 пр. Рефлексов; 3d8+5 урона при падении трубы, которая занимает 4 квадрата.

Стены: Стены имеют достаточное количество уступов и выбоин, что бы по ним можно было подняться, с помощью успешной проверки Атлетики УС15.

Ответы

Эти два голоса принадлежат Террену и Нолли, начинающим карманникам, которые являются членами городской Гильдии Воров, Бегущие в ночи. Террен, уже довольно умелый вор, но он все еще плохо знакомо с городской жизнью, и

сейчас совершил ошибку, которая может стоить ему жизни. По неосторожности, он срезал кошелек Лорда Влика Ханнора. Дом Ханнор, имеет тесные связи с Бегущими в ночи, а Лорд Ханнор – один из самых безжалостных людей в городе. По некоторым причинам, между Домом Ночи и Домом Ханнор заключен договор о взаимной помощи, главная из которых – Адский Год. Тогда погибло несколько главных лидеров Бегущих в Ночи, из-за того, что один вор домогался до старшей дочери Лорда Ханнора.

В данном случае, Патруль и Ищейки не будут искать самих воров, но Террен и Нолли конечно об этом не знают. Ищейки, официально известные как Искатели Правосудия, владеют магическими ритуалами, позволяющими найти пропавшие предметы, и используются Патрулем обычно для поисков очень дорогих вещей, и по заказу самых влиятельных людей города. Стоимость ритуалов Ищеек не маленькая, но они позволяют найти даже предметы обладающие большой силой, если конечно они не имеют магической защиты против обнаружения.





С3: Гоблины Похитители

Уровень Столкновения 1 (600хр)

Вступление

Перед игроками находится вход в большую проходную комнату. Несколько больших каменных колонн поддерживающих потолок, расположены в этом помещении.

Множество туннелей и сточных труб сбрасывают воду в эту комнату, где она проходит стадию фильтрации. Над нечистотами находятся железные мостики, которые позволяют свободно передвигаться по периметру комнаты.

Места, где нечистоты вытекают из труб, обеспечивают сокрытие игрокам, находящимся в этих квадратах. Сильный шум воды, создает условие плохой слышимости, и дает преимущество при Скрытности. Сточные воды в этой области особенно глубоки, и составляя в среднем 1 метр, и может изменяться на 30 см.

«Комната впереди, имеет несколько пересекающихся мостиков и столбы, которые поддерживают потолок. Трубы перекрещиваются на разных уровнях, некоторые из которых сбрасывают в комнату потоки сточных вод, шум от которых, заглушает многие звуки. В центре комнаты, и около выходов стоят несколько гоблинов, которые, кажется, о чем-то спорят».

Если игроки владеют языком Гоблинов, и сделают успешную проверку Внимательности УС 15, прочитайте им эту информацию:

«Несмотря на сильный шум воды, можно заметить, что гоблины спорят о чьей-то ошибке, благодаря которой они потеряли человека».

Гоблины стоят на мостиках, ближе к центру

комнаты и около выхода. Некоторые из них, благодаря ландшафту, будут иметь сокрытие от игроков.

В этом столкновении участвуют:

8 Гоблинов Головорезов (С)

2 Гоблина Воина (W)

2 Гоблина Черных Клинка (В)

Тактика

Воины выпускают головорезов чтобы атаковать игроков. Все они действуют согласно приказам, источник которых невозможно прервать, даже если убить всех гоблинов. Эти приказы исходят от воли их Бога, и поэтому все гоблины будут биться до смерти. (См. Похищения Гоблинов, в разделе Последствия, в конце модуля).

Один из Черных Клинков, имеет дополнительный приказ, что в случае, если что-то выйдет из-под контроля, он не должен быть захвачен или убит. Он будет убегать, если поймет что игроки слишком сильны. И если игроки будут пытаться преследовать его, это спровоцирует начало столкновения **К1: Погоня в Коллекторе – Поиски Гоблина**, и Вызов Навыков.

Особенности Области

Освещение: Двое гоблинов головорезов несут черепы-фонари (см. Новые Предметы), которые дают тусклый, красный свет, в пределах 3 квадратов. Кроме того, другой череп-фонарь подвешен на крюк, третьим головорезом, и светит всегда. Сама комната также освещена люминесцентными грибами.

Мосты: Железные, решетчатые мосты, находятся в 1,5 метрах над нечистотами, и позволяют без препятствий передвигаться по периметру комнаты. Металлические прутья достаточно прочные, и легко могут выдержать до 20 гуманоидов среднего размера.

Необычная Глубина: Сточные воды в этой



Гоблин Головорез (8)		Ур. 1 Миньон
Маленький Природный Гуманоид		XP25
Инициатива +3 Чувства: Внимат. +1, темновидение Хиты 1; Неудачная атака не наносит урон Миньонам КБ 16; Стойкость 12; Рефлексы 14; Воля 11 Скорость 6 см. также <i>Тактика Гоблина</i>		
Ⓢ Короткий Меч (стандартное; По воле) ♦ Оружие		
+5 пр. КБ; урон 4 (5, если гоблин головорез имеет против цели боевое преимущество).		
Тактика Гоблина (немедленная реакция, если промахивается в ближней атаке; По воле)		
Гоблин сдвигается на 1 квадрат.		
Мировоззрение Злое Языки – Всеобщий, Гоблинов		
Умения Скрытность +5, Воровство +5		
Сил 14 (+2)	Лов 17 (+3)	Муд 12 (+1)
Тел 13 (+1)	Инт 8 (-1)	Хар 8 (-1)

Гоблин Черный Клинок (2)		Ур. 1 Lurker
Маленький Природный Гуманоид		XP100
Инициатива +7 Чувства: Внимат. +1, темновидение Хиты 25; Ранен 12 КБ 16; Стойкость 12; Рефлексы 14; Воля 11 Скорость 6 см. также <i>Тактика Гоблина</i>		
Ⓢ Короткий Меч (стандартное; По воле) ♦ Оружие		
+5 пр. КБ; 1d6+2 урона		
Боевое Преимущество		
Гоблин Черный Клинок, наносит дополнительно 1d6 урона, если имеет против цели боевое преимущество.		
Тактика Гоблина (немедленная реакция, если промахивается в ближней атаке; По воле)		
Гоблин сдвигается на 1 квадрат.		
Хитрый		
При сдвигении, гоблин Черный Клинок, может занять место союзника, своего или меньшего уровня. При этом союзник, сдвигается в квадрат Черного Клинка, как свободное действие.		
Мировоззрение Злое Языки – Всеобщий, Гоблинов		
Умения Скрытность +10, Воровство +10, Блеф +4		
Сил 14 (+2)	Лов 17 (+3)	Муд 12 (+1)
Тел 13 (+1)	Инт 8 (-1)	Хар 8 (-1)
Снаряжение Кожаный доспех, Короткий меч		

комнате более глубокие, чем обычно и составляют, в среднем, 1 метр.

Сокровище: Один из гоблинов имеет Магическую сумку (Bag of Holding), заполненную кусками мяса, заплесневелыми зернами и бурдюками с жидкостью, сомнительного происхождения. Один из Черных Клинков, имеет Громовую Пращу +1 (Thunderburst Sling +1). Со всех гоблинов можно собрать около 200 зм. Они получили их, убивая людей на улицах, вместо того, чтобы похитить и принести в лагерь.

Если сбежавший гоблин пойман, игроки найдут еще 50 зм и два Зелья Лечения.

Гоблин Воин (2)		Ур. 1 Skirmisher
Маленький Природный Гуманоид		XP100
Инициатива +5 Чувства: Внимат. +1, темновидение Хиты 29; Ранен 14 КБ 17; Стойкость 13; Рефлексы 15; Воля 12 Скорость 6 см. <i>Мобильная Дальняя Ат. и Тактика Гобл.</i>		
Ⓢ Копье (стандартное; По воле) ♦ Оружие		
+6 пр. КБ; 1d8+2 урона		
⚡ Метательное Копье (стандартное; По воле) ♦ Оружие		
Диапазон 10/20; +6 пр. КБ; 1d6+2 урона		
⚡ Мобильная Дальняя Атака (стандартное; По воле)		
Гоблин Воин может двигаться с половиной своей скорости, и в любой точке движения может провести одну дальнюю атаку, не провоцируя атаку по возможности.		
Лучшая Позиция		
Если, в свой ход, гоблин Воин закончит свое движение по крайней мере в 4 квадратах от стартовой точки, он наносит дополнительно 1d6 урона дальней атакой, до начала своего следующего хода.		
Тактика Гоблина (немедленная реакция, если промахивается в ближней атаке; По воле)		
Гоблин сдвигается на 1 квадрат.		
Мировоззрение Злое Языки – Всеобщий, Гоблинов		
Умения Скрытность +10, Воровство +10		
Сил 14 (+2)	Лов 17 (+3)	Муд 12 (+1)
Тел 13 (+1)	Инт 8 (-1)	Хар 8 (-1)
Снаряжение Кожаный доспех, копье, 5 метательных		



Подсказки ДМу

Большую часть сокровищ этого модуля, игроки находят в этом столкновении, с целью усилить их для следующих битв, и наградить игроков, которые раньше не получили сокровищ.

Заключение

В дополнение, к найденному сокровищу, один из гоблинов воинов имеет ожерелье, в котором сплетены три локона волос, два русого цвета, и один – светлого. Этот гоблин также имеет более новое снаряжение, а его оружие не такое ржавое, как у других. Успешная проверка Внимательности УС 13, позволит заметить его очевидный, более высокий статус.

В конце столкновения, игроки могут найти карту, которую несет один из Черных Клинков. Игроки смогут получить немного информации, если сумеют его захватить и допросить.

Пойманный гоблин даст очень мало полезной информации, и даже под страхом смерти не расскажет о цели их пребывания здесь. Черный Клинок, который несет карту, слышал об источнике приказов, который послал их сюда и может рассказать об этом, если больше, никто из гоблинов не захвачен. (См. К1 и К2 для дальнейшей информации).

К1: Погоня в Коллекторе – Поиски Гоблина

Вызов Навыков (200хр)

Этот Вызов Навыков состоится, если игроки сумеют загнать в угол или поймать убегающего гоблина Черного Клинка, из Столкновения С3. Из-за особенностей ситуации, в этом вызове может участвовать не вся группа, в зависимости от того, сколько игроков обнаружат гоблина.

В этом вызове навыка нельзя использовать помощь другому, и каждый участник будет

влиять на успех или провал вызова.

Вступление: Черный Клинок решил покинуть бой, который гоблины явно проигрывали. Он находится под властью приказа, и должен остаться в живых любой ценой, и сохранить информацию.

ЗАМЕТКА; Если гоблин будет захвачен, то кроме стандартного снаряжения, он будет иметь 50 зм и 2 Зелья Лечения (см. *Сокровище для К3: Похищения Гоблинов*).

Уровень Вызова: 2

ХР: 400

Сложность: 2 (6 успехов, и до 3 провалов)

Первичные Навыки: Акробатика, Атлетика, Внимательность, Запугивание.

Акробатика (УС 15): Персонаж использует





свою ловкость и баланс, что бы быстро проехать по скользкому полу коллектора.

Атлетика (УС 15): Перепрыгивайте с места на место, или просто прорывайтесь сквозь потоки нечистот, чтобы поймать гоблина.

Внимательность (УС 13): Будучи предельно внимательным, вы выбираете нужный поворот, и постепенно догоняете гоблина.

Запугивание (УС 15): Этот навык может использоваться лишь однажды. Персонаж угрожает гоблину, пытаясь его остановить. При провале, гоблин бежит еще быстрее.

Успех: Гоблин загнан в угол, откуда не может выбраться, или повержен и схвачен. В любом случае, он перестает сопротивляться и будет ждать действий игроков. Если они хотят допросить гоблина, перейдите к столкновению К2: Допрос Гоблина.

Провал: Гоблин скрывается за ближайшим поворотом, и влезает в трубу, которая является слишком узкой для любого из игроков, кроме Полурослика. Погоня окончена.

Подсказки ДМу

Если вы ищете более легкий способ, ввести линию похищений, вы можете сделать так, что гоблин теряет мешочек, который содержит карту города, на которой отмечена входная труба и путь по канализации. Но конец карты, оказывается слишком размытым или оторван.

К2: Допрос Гоблина

Этот Вызов Навыков позволит игрокам получить информацию у пойманного гоблина Черного Клинка. Он откроет им новую линию сюжета, которая связывает гоблинов и похищения, а также проливает свет на некоторые причины, которые стоят за всем этим. См. *Похищения Гоблинов в разделе Последствия, в конце модуля.*

В течение вызова, каждый раунд, игроки

могут помогать друг другу.

Уровень Вызова: 2

ХР: 400

Сложность: 2 (6 успехов, и до 3 провалов)

Первичные Навыки: Блеф, Дипломатия, Запугивание, Природа, Проницательность.

Блеф (УС 15): Персонаж использует свои навыки быстрого разговора и обмана, чтобы убедить гоблина ответить на вопросы. *Этот навык может использоваться, для помощи другому персонажу.*

Дипломатия (УС 15): С помощью своего искусства переговоров, вы убеждаете гоблина ответить на вопросы.

Запугивание (УС 13): Персонажу не составит особого труда, поставить гоблина перед выбором. Вы подробно описываете все последствия, которые ожидают гоблина, если он будет продолжать сопротивляться.

Природа (УС 15): Знание психологии гоблинов и подходов к ним, поможет заставить его говорить. *Этот навык может использоваться, для помощи другому персонажу.*

Проницательность (УС 13): Персонаж может сделать проницательное замечание о текущем положении гоблинов и намекнуть на возможность благополучного исхода ситуации. *Этот навык может использоваться, для помощи другому персонажу.*

Успех: Игроки узнают всю информацию, которую знает гоблин, но она является неполной, и не всегда правдива. См. *Похищения Гоблинов в разделе Последствия, в конце модуля.*

Несколько месяцев назад, по приказу старшего шамана и главаря племени, гоблины похитили пару человек из города. *Примечание: Это - ложь, они похитили 8 человек, и гоблин знает это. Чтобы обнаружить ложь, позвольте игрокам сделать проверку Проницательности против умения Блефа гоблина +4, или просто с УС 14, когда гоблин рассказывает об этом.*



Перед тем, как племя начало похищать людей, их посетили посланники Граккиака, местного бога гоблинов, который находится в заточении, где-то в этих местах. Этот посланник, по имени Гиксотль, был частью древней легенды гоблинов.

Гиксотль, по описанию Черного Клинка, выглядел как гoblin, ростом с Драконида и зелеными, пылающими глазами. Он беседовал с шаманом и вождем племени, и рассказал им о том, как можно освободить их бога из заточения. Кровь невинных, принесенная в жертву кровавой Скале, позволит Граккиаку обрести свободу. Племя тайно, стало похищать городских женщин, по одной каждые 3-5 недель. Они отдают их посланнику, который забирает их каждые несколько месяцев, для церемонии.

Если игроки не поверят в это, гoblin расскажет, что каждый раз, во время жертвоприношения, в туннелях можно увидеть странные вспышки света, и услышать крики жертв, доносящиеся с Кровавой Скалы.

Кровавая Скала – это алтарь гоблинов, который используется уже в течение многих столетий как место для жертвоприношений. Иногда, можно заметить, как из скалы медленно вытекает вязкая струя крови, и гoblin видел это своими собственными глазами.

Если игроки спрашивают гоблина о платье, или если они слышали, как гоблины ругались из-за потери «человека», он расскажет, что сегодня они действительно похитили женщину (или ребенка, в зависимости от зацепки), и около часа назад она сбежала.

Заметка: Это – ложь. Goblin боится того, что игроки могут его убить, и надеется, что они возьмут его с собой, чтобы попробовать разыскать женщину, так как за такое короткое время, она не смогла бы далеко уйти. На самом деле, женщина, уже убита Помойными ползуном, который убил еще и трех, охраняв-

ших ее гоблинов. Остальные гоблины в панике разбежались. Чтобы выявить ложь, позвольте игрокам сделать проверку Проницательности против умения Блефа гоблина +4, или просто с УС 14, когда гoblin рассказывает об этом.

DM: Развязка, когда женщина (или ребенок из зацепки «Потерянный Ребенок») оказывается мертвой, предназначена для более сложной кампании, в которой вещи не всегда удаются. Конечно же, в этой ситуации, жертва может остаться в живых, в зависимости от целей ДМа, или особенностей группы, или игрового мира.

Провал: Goblin отказывается отвечать на любые вопросы, даже под угрозой смерти. Если он не убит, и не захвачен, гoblin будет пытаться вырваться на свободу используя любой удобный момент.

Подсказки DMу

В зависимости от зацепки, вы можете найти женщину/ребенка живой, недалеко от этой комнаты. Она лежит на полу без сознания, и игроки должны будут ее вылечить.

В другом варианте, игроков ждет дополнительное столкновение. 4 гоблина головореза и один гoblin воин, возвращаются с женщиной/ребенком во время допроса, или остановки на отдых, которую скорее всего возьмут игроки. Используйте обычные правила раунда внезапности (проверки Внимательности), или просто дайте игрокам информацию о том, что гоблины с жертвой скоро вернуться, для того, чтобы они смогли подготовить засаду.

Перерыв: Остановка на Отдых

После столкновения с гоблинами, игрокам скорее всего понадобится отдых. Но если они не решат остановиться, вы можете дать им намек.

Они могут остановиться на отдых в комнате, в которой бились с гоблинами, или дальше, после некоторого времени возможных поисков



похищенной (мертвой) девочки, или игроки могут вернуться на поверхность, с новостями о гоблинах и похищениях.

В любом случае, когда игроки решат остановиться на отдых, прочитайте или перефразируйте, учитывая их текущее местоположение, следующее:

«Измотанные битвой, вы останавливаетесь в перед одной из вертикальных труб, которые используются для вытягивания испарений. Вы решаете отдохнуть, на установленных, рядом с ними, ржавых, металлических платформах, которые возможно, даже были построены здесь с этой целью.

Когда [Имя одного из игроков] начал залазить на одну из платформ, конструкция не выдержала, и вместе с вами начала падать в яму сточных вод. [Имя игрока] всплывает над нечистотами, проклиная тот час, когда оказался в этом месте.

Выплывая помои изо рта, и прочищая глаза, Вы видите большой тоннель в стене. Вы выбираетесь из сточных вод, и стоите рядом с вашими товарищами, рассматривая проход. Естественная вертикальная шахта в камне уходит вниз, откуда видны тусклые, но постоянные потоки золотого сияния...»

Локация – Могила Ш'гаука

Описание

Игроки только что обнаружили проход, в глубокие и заброшенные туннели, в которых обитает древнее зло, заключенное там сотни лет назад, местным племенем.

В далеком прошлом, шаман неизвестного племени, исполнял один мощный ритуал. Но магическая сила вышла из-под его контроля, и в шамана вселилось существо, известное как Ш'гаук из Мира Теней.

Ш'гаук – вечноголодное существо, рожденное хаосом. На древнем языке Тевурк, его имя переводится как Наездник. Не имея физического тела, Наездники приходят в мир людей, и вселяются в людей, чтобы провоцировать людей на страдание, ненависть, ревность, и прочие темные эмоции.

В теле шамана, Ш'гаук питался этими эмоциями, становясь сильнее и больше. Как лидер племени, он начал раздувать угли мелких ссор, превращая их в костры ревности, ненависти и вражды. Темные ритуалы и обряды стали судьбой всех захваченных врагов.

Всеобщий хаос захватил округу, и вскоре все люди стали врагами.

Но все же, вовремя, существо было обнаружено, и племя во главе с сильной и мудрой женщиной смогло изгнать захватчиков из Мира Теней. В конечном счете, Ш'гаук был изгнан из шамана, и заточен в кристалле, при помощи его истинного имени. Это имя стоило племени, многих самых храбрых и великих воинов, которые смогли вырвать его из глубин Мира Теней.

Используя истинное имя и волю всех жертв этого существа, демон хаоса был заточен в охраняемую могилу, глубоко под землей.

Шли годы, десятилетия и целые столетия, и стражи могилы уже забыли то, что охраняли, и затем забыли и их самих. Время шло своим чередом, а могила все так же была скрыта от глаз всего мира.

Затем, на этом месте была построена деревня, служившая местом отдыха для проезжающих караванов. Но ее жители совсем не знали о том, что находится под их ногами. Спустя некоторое время, деревня превратилась в большой город. Древняя защита все еще имела силу, и сумела скрыть могилу от тех, кто рыл туннели городской канализации. Таким образом, гробница до сих пор оставалась необнаруженной.

Под влиянием древней печати, Ш'гаук был обездвижен, и за время заточения стал почти



бессильным.

Но истинное Зло не может быть уничтожено навсегда. Борьба, в которой Свет противостоит Тьме, длится вечно. И теперь, приближается время, когда Баланс снова должен сместиться в сторону Зла, которое в очередной раз обрушится на землю.

Это зло, предстоит обнаружить и победить игрокам. Это будет сложный враг, который сможет сделать их сильнее, или отправить на мучительную смерть, как настоящих героев захваченных водоворотом Судьбы.

Вступление

Игроки должны довольно легко спуститься вниз по естественной каменной шахте, используя проверку Атлетики УС 10 (неровная поверхность, и возможность опереться на обе стенки). Провал на 5 и более, приводит падению с 3-метровой высоты, и получению 1d10 урона. Если игроки используют веревку, то они могут не делать проверку Атлетики. В канализации есть достаточно мест, к которым можно крепко привязать веревку, или накинуть петлю, которую можно будет развязать снизу, если игроки пожелают забрать веревку с собой. Что бы подняться обратно, игроки используют те же самые правила, как в случае со спуском.

После того, как игроки спустятся вниз, прочитайте им следующее:

«Вы спускаетесь по грубому, но очевидно искусственному туннелю, который имеет приблизительно 1м в ширину и 3м в высоту. По сравнению с каменной кладкой туннелей коллектора, это сооружение кажется вам довольно хлипким, но все же пригодным к эксплуатации.»

Среди обычных запахов сырости и нечистот, можно легко различить сильный запах, который бывает после грома и молнии. Пол покрыт тонким слоем пыли, которая усыпана

следами крыс, хотя немногие из них, больше чем у ужасных крыс, которых вы видели.

Маленькие светящиеся шары мерцают по всей длине туннеля. Они расположены на крошечных платформах на стенах, под самым потолком, на расстоянии 3м друг от друга. Большинство из них горят очень слабо, а некоторые и вовсе потухли или разбиты, таким образом, создавая в отдельных частях туннеля, темные зоны.

В одном направлении, туннель приводит к некоторому подобию лестницы, ведущей наверх. Там же вы замечаете очевидные, следы недавнего обвала, который заполнил эту часть туннеля, поэтому Вы замечаете, только несколько ступеней лестницы, торчащих из кучи щебня.

В другом направлении коридор уходит на восток на несколько сотен метров. Конец туннеля невозможно увидеть, из-за отсутствия фонарей.

Вдоль пола, каждые 6-9 метров находятся узкие, вентиляционные шахты уходящие вниз. Большинство из них закрыты металлическими решетками, но некоторые из них открыты, а решетки от них лежат в пыли неподалеку».

Особенности Древних Туннелей

Освещение: Туннели освещают маленькие, сделанные из серебра, полые сферы, размером с кулак. Одни, все еще сияют слабым светом, в то время как другие, спустя сотни лет, полностью потеряли силу. В общем, они освещают область достаточно хорошо, позволяя хорошо видеть даже существам с обычным зрением.

Фанари расположены на небольших бронзовых треногах, которые покоятся на высоких, 8-метровых кирпичных постаментах. В туннеле игроки могут насчитать 10 таких фонарей.

Туннель: Туннель, который ведет к древней могиле, выглядит очень хлипким, но на самом деле является очень надежным, благодаря силе защиты, которая находится в самих каменных блоках. В разных местах, туннель имеет в



ширину от 3 до 9 метров, и почти везде имеет в высоту 3 метра. Через 9 метров туннель приводит к пещере, а через 30м – к святилищу, в которой находится могила.

Шахты: Шахты в полу, изначально служили для сброса воды, но за эти годы они стали тропами для множества крыс, которые давно обосновались в этих местах. Сами шахты имеют прямоугольную форму, 30 см в ширину, 40 – в длину, и расположены каждые 6 метров.

Сокровище: Все 10 светящихся шаров, могут быть проданы за 150 зм, из-за их металла, или за 200 зм, мастеру или торговцу антиквариатом.

С4: Одержимые

Уровень Столкновения 1 (400хр)

Вступление

Через 2-3 минуты, после того как первый игрок спустится в туннель, на него нападут две стаи крыс, а спустя 2 раунда, к ним присоединится Одержимая Крыса.

Рои Крыс будут лезть из вентиляционных шахт со всех сторон, и будут атаковать первого из игроков, который спустился.

Столкновение включает следующее: 2 Роя Крысы, 1 Испорченная Страшная Крыса.

В этом столкновении участвуют:

2 Роя Крыс

1 Одержимая Ужасная Крыса

Тактика

Крысы атакуют не используя определенной тактики, они просто защищают свой дом от захватчиков. Рои Крыс появятся, чтобы напасть на первого захватчика, которого они увидят и будут просто использовать его в качестве источника питания.

Одержимая Ужасная Крыса более хитра, и будет использовать соединенные вентиляционные шахты, чтобы укрыться и атаковать игроков *волной одержимости*, в то время как они будут

Одержимая Ужасная Крыса Ур. 3 Skirmisher

Маленькое Существо

XP150

Инициатива +7 **Чувства:** Внимат. +3, Инфразрение.

Хиты 41; **Ранен** 20

КБ 17; **Стойкость** 15; **Рефлексы** 15; **Воля** 15

Иммунитет: Помойная Лихорадка

Соппротивление 5 Некротические; **Уязвимость** 5 Свет

Скорость 6; **Взбирание** 3

Ⓢ **Укус** (стандартное; По воле)

+8 пр. КБ; 1d10+3 урона и цель может заболеть Помойной Лихорадкой (см.ниже).

✂ **Волна Одержимости** (стандартное; По воле) ♦ **Некро.**

Диапазон 5/10, +6 пр. Рефлексы, 1d10+3 урона

✱ **Смертельный Пульс** (немедленная реакция, когда хиты падают до 0 и ниже) ♦ **Некротический**

Зона 1; +6 пр. Рефлексов; 2d10+3 урона, всем существам в зоне.

Мировоззрение Хаотически Злое

Языки –

Умения Скрытность +10

Сил 14 (+3)

Лов 18 (+5)

Муд 12 (+2)

Тел 9 (+0)

Инт 3 (-3)

Хар 6 (-1)

Рой Крыс (2)

Ур. 2 Skirmisher

Среднее Природное существо (рой)

XP125

Инициатива +6 **Чувства:** Внимат. +6, темновидение.

Атака Роя аура 1; рой крыс делает основную атаку, как свободное действие против каждого врага, который начинает свой ход в ауре.

Хиты 36; **Ранен** 18

КБ 15; **Стойкость** 12; **Рефлексы** 14; **Воля** 11

Соппротивление половина урона от ближних и дальних атак;

Уязвимость 5 от взрывов и атак по площади

Скорость 4; **Взбирание** 2

Ⓢ **Зубы роя** (стандартное; По воле)

+6 пр. КБ; 1d6+3 урона и 3 продолжительных урона (спасбросок).

Мировоззрение –

Языки –

Сил 12 (+2)

Лов 17 (+4)

Муд 10 (+1)

Тел 12 (+2)

Инт 2 (-3)

Хар 9 (+0)



сражаться с роями крыс. Она может перемещаться между смежными трубами или по туннелю, как одно действие передвижения. Перемещение в несвязанную трубу, стоит дополнительное действие передвижения.

Если крыса станет раненой, то она будет атаковать игрока, который нанес ей последний урон, или самого близкого игрока. Если ее хиты опустятся до 10 и меньше, крыса будет пытаться встать так, что бы задеть больше игроков своим смертельным пульсом.

Не смотря на то, что Ужасная Крыса, одержима Ш'гауком, она не находится под контролем хаоса, как это обычно бывает со всеми Одержимыми (см. *Шаблон Одержимых, в Новых Предметах*).

Вариант: Если игроки терпят катастрофу, тогда вы можете заставить отступить Одержимую Крысу, когда она станет раненой.

Особенности Области

Освещение: Область имеет достаточно хорошее освещение, от светящихся металлических сфер, типичных для этих туннелей. Поэтому нет никакой необходимости, в дополнительных источниках света, даже для игроков с обычным зрением.

Сокровище: Единственные ценные вещи в этой области представляют собой серебряные сферы, которые обеспечивают туннелю достаточное освещение. Для более удобного способа хранения, сферы могут быть легко смяты. Каждая сфера имеет стоимость около 10 зм.

Л1: Ловушки В Полу

Уровень Столкновения 2 (225хр)

Вступление

Пол этого туннеля устроен так, что проваливается в 3-метровую яму, заполненную

железными шипами. По крайней мере один или двое игроков, должны обнаружить эту ловушку, используя Пассивную Внимательность, даже если они не идут вперед, прочитайте им следующее:

Впереди вы замечаете несколько длинных, выемок, как будто пыль провалилась в небольшой желоб. Эти линии проходят поперек туннеля, и имеют в длину, примерно 1,5 метра.

Эта ловушка отвлекает внимание игроков от той, что находится сразу за первой.

Яма-Ловушка Приманка

Ур. 1 Warder

Ловушка

XP100

Закрытая яма с проваливающимся полом, занимает два полных квадрата. Когда существо наступает на крышку, он проваливается вместе с ней в 3-метровую яму.

Ловушка: часть пола, 1,5х3 м, скрывает 3-метровую яму.

Внимательность

УС 12: Игрок замечает ловушку.

Условие

Ловушка срабатывает, когда существо наступает на одну из плит на полу.

Атака

Немедленная реакция Ближний бой

Цель: Существо, которое активировало на ловушку.

Атака: +4 пр. Рефлексы

Урон: Цель падает в яму, получая 1d10 урона, и сбито с ног.

Промех: Цель возвращается в предыдущий квадрат, и немедленно заканчивает действие передвижения.

Эффект: Яма остается открытой 1 раунд, а затем закрывается благодаря системе противовесов.

Контрмеры

Смежный персонаж может активировать ловушку, сделав успешной проверки Воровства УС 10 (стандартное действие).

Смежный персонаж может сломать ловушку, сделав успешной проверки Воровства УС 20 (стандартное действие). Пол становится безопасным.

Персонаж, который сделает успешную проверку Атлетики (УС 10, или УС 20 без разбега) может перепрыгнуть яму.

Персонаж может выбраться из ямы, сделав успешную проверку Атлетики УС 15.



Вторая Яма-Ловушка

Ловушка

Ур. 2 Warder

XP100

Закрытая яма с проваливающимся полом, занимает два полных квадрата. Эта ловушка находится сразу за первой ямой так, что каждый, кто попытается перепрыгнуть первую яму, наступит на эту ловушку. Когда существо когда существо наступает на крышку, он проваливается вместе с ней в 3-метровую яму.

Ловушка: часть пола, 1,5х3 м, скрывает 3-метровую яму.

Внимательность

УС 20: Игрок замечает ловушку.

Условие

Ловушка срабатывает, когда существо наступает на одну из плит на полу.

Атака

Немедленная реакция Ближний бой

Цель: Существо, которое активировало на ловушку.

Атака: +8 пр. Рефлексы

Урон: Цель падает в яму, получая 2d8 урона, и обездвижено (спасбросок).

Промех: Цель возвращается в предыдущий квадрат, и немедленно заканчивает действие передвижения.

Эффект: Яма остается открытой 1 раунд, а затем закрывается благодаря системе противовесов.

Контрмеры

Смежный персонаж может активировать ловушку, сделав успешной проверки Воровства УС 10 (стандартное действие).

Смежный персонаж может сломать ловушку, сделав успешной проверки Воровства УС 20 (стандартное действие). Пол становится безопасным.

Персонаж, который делает успешную проверку Атлетики (УС 20 без разбега) может перепрыгнуть яму.

Персонаж может выбраться из ямы, сделав успешную проверку Атлетики УС 20.

Примерно в 3 метрах от дальнего края первой ямы, расположена другая яма-ловушка, которая тянется поперек туннеля. Она представляет собой резкий наклонный скат, который сужается до 1,5 метров в ширину и тянется на 9 м под полом туннеля.

Стены ската имеют ряд шипов и лезвий, которые расположены в виде акульих зубов, чтобы ранить все что будет скатываться вниз.

Но со временем железо заржавело, теперь любой контакт заставит шипы легко сломаться.

Используйте следующие методы для попыток пересечь обе ямы:

Проверка Атлетики УС 25, чтобы перепрыгнуть обе ямы, УС 13 с разбегом.

Персонаж может оказать помощь в пересечении обеих ям, подталкивая того, кто совершает прыжок. Помощник должен сделать бросок Атлетики, разделить результаты на 5 и добавить итоговое число, как бонус к проверке Атлетики прыгуна.

Проверка Акробатики – УС 15, чтобы преодолеть обе ямы используя акробатические трюки. В этой проверке обычно нельзя помогать.

Особенности Ловушек

Освещение: В туннеле достаточно света, чтобы заметить тусклое свечение на дне ямы.

Сокровище: Проверка Внимательности УС 15 (УС 10, осветить яму). На дне второй ямы, лежат старые кости оставшиеся от неудачливого авантюриста. Они настолько старые, что рассыпаются в пыль при малейшем давлении. Все снаряжение авантюриста, со временем, так же, пришло в негодность, но в пыли до сих пор сияет Порочный Боевой Молот +1 (Vicious Warhammer).

Л2: Ловушки с Копьем

Уровень Столкновения 2 (125xp)

Вступление

Ловушка с копьем установлена в конце туннеля, и является последней ловушкой, которая может помешать авантюристам добраться до могилы Ш'гаука.



Особенности Ловушки

Освещение: То же самое, что и в туннеле, хотя, если металлические сферы были убраны, то персонажи должны сами позаботиться об освещении.

Копья: копья практически бесполезны как оружие, и ломаются при первом ударе.

Ловушка с копьём

Ур. 2 Obstacle

Ловушка

XP125

Скрытый копьё ударят по тому, кто активирует пластины расположенные на полу.

Ловушка: Два секции, пересекают туннель в 4,5 метрах от конца. Каждая секция активирует ловушку. Когда вес более 25 кг помещен на нее, из скрытых открытий выстреливают несколько копий. Часть ловушки, которая поражает цель, остается бесполезной. Ловушка не перезаряжается.

Внимательность

УС 18: Персонаж замечает пластины в полу.

Условие

Ловушка срабатывает, когда существо наступает на одну из плит на полу.

Атака

Действие по возможности Ближний бой

Цель: Все существа активировавшие ловушку.

Атака: +7 пр. КД

Урон: 1d8+3

Контрмеры

Смежный персонаж может активировать ловушку, сделав успешной проверки Воровства УС 10 (стандартное действие).

Смежный персонаж может сломать ловушку, сделав успешной проверки Воровства УС 25 (стандартное действие).

Персонаж, который сделает успешную проверку Атлетики УС 5 (10 без разбега) может перепрыгнуть пластины.

Персонаж может приготовить атаковать копьё во время выстрела (КД 13, Защиты 10, 3 хита). Когда копьё с одной секции уничтожено, пластина становится бесполезной.

Локация – Внешний Зал

Описание

Эта большая палата построена, чтобы помочь удержать зло, которым является Ш'гаук. Именно здесь был выполнен ритуал, и это отражено в изображениях на стенах и слабой ауре зла, которую источает древнее зло, заключенное в глубине этой тюрьмы.

За столетия обстановка зала почти не изменилась, но Ш'гаук все же изменил некоторые изображения в этой комнате. Когда игроки зайдут в зал, прочитайте им следующее:

«В нишах по периметру зала, расположено 6 статуй ужасных существ. Все они - гуманоиды, но с чрезвычайно деформированными членами и выражением лица, которые ужасают своей уродливостью.

В противоположной стене находятся две больших металлических двери. Сильно потускневший металл указывает на то, что двери либо медные, либо бронзовые. Простой брусок серого металла, наподобие того, из которого сделаны статуи, держит двери закрытыми.

На полу перед дверями Вы можете увидеть, пожелтевший от времени скелет, лежащем на его спине, ногами к двери. Он выглядит практически голыми, и только остатки кожаной одежды, цепляются за кости в некоторых местах.

Когда Вы входите в зал, тени искр от свечей на стенах взвиваются водоворотом в центре комнаты, и мерцают тайной энергией перед конструкцией, выглядящей, как висящее в воздухе окно. Через него Вы можете увидеть зал, почти такой же, как и тот, в котором вы сейчас находитесь, но в ином состоянии. Стены покрыты пятнами похожими на кровь, странные



символы кружатся на краю вашего видения, указывая на кошмары и вещи, которым лучше оставаться в темноте.

Несколько фигур в черных балахонах, полы которых тянутся по земле, оставляя багровые следы, стоят перед дверью в другом конце комнаты, которая в «окне» выглядит открытой. В дальней палате находится каменный алтарь, покрытый засохшей и свежей кровью, которая в свете огней сияет рубиновым оттенком.

На алтарь стоит большой кристалл, размером с гроб. Внутри вы видите женщину в белых одеждах, с поднятыми руками и гримасой страха на лице. Кристалл пылает ярким, красно-черным жаром, освещающим комнату. Продолжая наблюдать, вы видите что темные фигуры подошли к женщине, которая уже не старше 10 лет, и встав на колени стали наносить быстрые удары, черными кинжалами. Брызги крови, заливают все вокруг, окрашивая дверь и второй зал, дверь в который, начинает медленно закрываться.

Как только тело девочки падает на пол, дверь тихо закрывается. Одна из фигур поворачивает и кажется смотрит из окна прямо на вас. В следующее мгновение он сильно бьет ногой о пол и окно взрывается оставляя сном искр, которые постепенно исчезают, оставляя сильный запах меди, и свежей крови».

Эта иллюзия создана Ш'гауком, чтобы спровоцировать возможных посетителей открыть дверь и выпустить его из заточения. Двери можно легко открыть, подняв затвор, который держит двери запертыми.

Статуи в нишах охраняют печать, и были установлены древним шаманом, но Ш'гаук блокирует это волшебство своими силами, и не позволяет статуям напасть на игроков.

Если игроки попытаются напасть на статую прочитайте следующее: *«Ваше оружие/сила,*

кажется, никак не влияет на статую. Ваше оружие проходит через статую, как будто это просто иллюзия».

Особенности Области

Освещение: После того как сверкающее окно исчезнет, в комнате не окажется никакого освещения, кроме того, что обеспечивают игроки.

Скелет: Этот человеческий скелет в далеком прошлом принадлежал грабителю, который обнаружил это место и решил его обчистить. Грабитель был достаточно силен и Ш'гаук даже пытался вселиться в него (См. Одержимые в Новых Предметах). Но по иронии, этот грабитель был стар, и как только Дух попытался в него вселиться, у вора не выдержало сердце и он умер на месте. Все снаряжение вора, кроме благородных металлов, были разрушены временем, хотя если хотите, Вы можете описать остатки кожи, и следы ржавчины на полу.

Статуи: В данный момент статуи изображают отвратительных животных хаоса, но это происходит из-за влияния Ш'гаука. Раньше они выглядели как обычные гуманоиды, без каких-либо знаков или отметок. Если игроки выпускают Ш'гаука, то статуи вернутся к первоначальному виду и цели, и будут атаковать игроков. (См. Могила в блоке Статистики).

Сокровище: В пыли, среди костей скелета можно найти 7 зм и 30 см с очень древним годом чеканки. Маленький сапфир в серебряной оправе, очевидно часть ожерелья, лежит около черепа, и стоит 50 зм.

Локация: Могила

Описание

Комната внутри выглядит, так же как и в иллюзии, хотя вся она покрыта толстым слоем пыли. На алтаре в центре комнаты, стоит соору-



жение, которое выглядит как кристаллический куб, заполненный движущимися белыми пятнами.

Проверка Внимательности УС 10 (обычно автоматически при пассивной проверке), позволяет заметить маленький пучок золотых волос, который дрейфуют с белыми пятнами около вершины кристалла. Это иллюзия, создана существом с целью обмануть игроков относительно того, что находится в могиле.

«Комната с двойными дверями очень похожа на ту, что вы видели в видении, хотя кровавое пятно со временем исчезло. Центральные каменные блоки также незапятнанны.

Тусклый свет исходит из высокого кристаллического блока, который стоит на каменном блоке в центре комнаты. Кристалл примерно 1м в ширину и 2м в высоту, и заполнен белым паром. Внутри вы можете различить слабые очертания гуманоидной формы около 1,5м. Пары циркулируют и движутся в кристалле, случайным образом и время от времени дают увидеть пучок золотых волос наверху.

Пол толстым слоем нетронутой пыли; и очевидно что сюда никто не заходит очень много лет. А спертый и сухой воздух создает ощущение неподвижности и ожидания какого-то действия.»

Под толстым слоем пыли, на полу виднеется странный символ; он был начертан как часть заклęcia опеки, охраняющей гробницу. Его сила уже не настолько мощная как раньше, благодаря работе злого духа и многим сотням лет.

Любой объект, который проходит через зону опеки, будет полностью разрушен остатками силы знака опеки, что позволяет злому существу выйти на свободу. Если это произошло прочитайте следующее:

«В круге опеки 3х3м, который расположен вокруг кристаллического блока начинает усиливаться жар и сияние. Сила энергии бьет до самого потолка поднимая столб пыли.

Внезапно вы слышите высокий, пронзительный, звенящий звук, который создает на кристалле мелкие трещины. Затем одна большая трещина проходит вдоль всего кристалла и разрушает его на тысячу мелких частей, который падают на пол.

В течение нескольких секунд, туман, который находился в центре кристалла, превращается в темно-красный сгусток энергии, который испускает красный свет. Туман опускается к полу, становясь практически жидким, и начинает просачиваться сквозь каменный пол.

Ш'гаук стал свободен и теперь перестал сдерживать стражей в предыдущей комнате. Каждый кто находится у входа в комнату автоматически заметит это, а те, кто находится внутри могилы должны сделать проверку Внимательности УС 15, поскольку статуи медленно перемещаются в гуманоидов с невыразительными лицами.

Изменения во внешности – это иллюзия наложенная Ш'гауком, и теперь, когда он свободен, магия рассеяна, и он не будет тратить энергию до тех пор пока не найдет новую жертву.

Со звукомдвигающейся горы, статуя выйдет вперед, чтобы расправиться с любым, кто проник в гробницу.

Перейдите к C5: Статуи Охранники.

Особенности Могилы

Освещение: Могила освещена ярким светом, который исходит от кристаллического куба. Как только куб разрушен сущность Ш'гаука будет испускать ярко-красный свет, до тех пор пока не исчезнет.

Алтарь: Необработанный блок природного камня, стоит монолитом в центре комнаты.



Блок имеет размеры 1х1м.

Кристаллический Куб: куб содержит сущность Ш'гаука и будет разрушен, если что-нибудь пересечет линию круга опеки, который находится в 1,5м от та, в котором стоит алтарь. Куб находится непосредственно наверху алтаря и имеет размеры 1х2м.

Сокровище: Когда статуи защитников будет разрушена, обломки камня будет покрывать золотое жилистое образование, которое может быть довольно легко отделено от камня. Каждая статуя содержит этого вещества примерно на 100 зм.

Висящие лампы: Несколько цепей присоединенных к потолку, держат большие жаровни. Они висят в 2м над полом, который покрыт темными пятнами гари. Каждая цепь выдерживает до 180 кг. На каждые 45 кг больше 180 кг, цепь делает сбросок каждый раунд, чтобы не порваться.

C5: Статуи Охранники

Уровень Столкновения 3 (750хр)

«Шесть статуй у входа в могилу были изменены, и теперь выглядят как статуи гуманоидов. Статуи не имеют некоторых деталей, которые разрушились со временем, и имеют гладкие, безликие головы. На концах своих трехпалых рук, статуи имеют сияющие когти, и заметив вас, их глаза начинают светиться унылым красным светом, и приближаться к вам.»

Как и все в этой области, защитники могилы, статуи, которые спустя время, потеряли много своей силы. Вы можете сделать это очевидным; статуи могут внезапно остановиться, то есть потерять остаток действия движения в раунде,

они могут потерять часть своего тела, во время движения или атаки.

Стражи могилы должны сойти в ритм сражения за 6 раундов. Каждый два раунда после броска инициативы, они будут бросать еще два, а затем будут разбираться с любыми злоумышленниками.

6 Стражей Могилы

Страж Могилы (Разрушен.) Ур. 2 Skirmisher		
Средний Природный Оживленный		XP125
Инициатива +5 Чувства: Внимательность +7		
Хиты 38; Ранен 19		
КБ 16; Стойкость 15; Рефлексы 14; Воля 15		
Скорость 5		
⬇ Каменные Когти (Стандартное; По воле)		
+7 пр. КД; 1d10+4 урона.		
⬇ Крушащий Удар (Стандартное; По воле)		
+7 пр. КД, 1d6+4 урона, цель сдвигается на 1 квадрат и падает.		
Под градом камней		
Страж могилы наносит дополнительный урон 1d6 лежащим врагам.		
Мировоззрение -		Языки -
Умения		
Сил 19 (+5)	Лов 10 (+1)	Муд 7 (-1)
Тел 17 (+4)	Инт 1 (-4)	Хар 10 (+1)

Тактика

Стражи запрограммированы работать парами, используя Крушащий удар чтобы сбить врага с ног, толкая к своему партнеру, который используя преимущество Града камней, будет атаковать лежащего врага.

Они преследуют любых видимых нарушителей в могиле до внешней палате, и даже спустятся в зал. Они не будут пытаться пройти через туннель, так как не могут использовать способности типа взбирания. Они будут ждать на опорах во внешней палате, и после 5 минут ожидания нарушителей, уйдут обратно.



Заметки ДМу: Эти атаки могут представлять мощную угрозу группе, особенно новичкам, плохо знакомым с тактикой. Используя таланты Стражей, не стесняйтесь описывать их, как издающих жуткий скрип, появление трещин и разрушение частей их тела, которое может произойти при особенно мощном ударе игроков.

Заключение — Продолжение

Игроки действительно освободили Ш'гаука, но они должны иметь некоторое представление о том, что случилось на самом деле. Они могут задать вопрос относительно того, что, находилось в кубе, позвольте им задавать вопросы о том, что они сделали или, каковы последствия их действий.

Но что делать в случае, если игроки не освобождают Ш'гаука. Если игроки сообщат о полученных данных, то его освободит группа, которая будет осматривать коллекторы после них. Если они будут держать найденную информацию в тайне, то следующая группа рабочих-очистителей коллектора найдут отверстие в стене, и освободят его. Но это только если вы желаете продолжить линию освобождения злого духа из заточения.

Теперь свободный Ш'гаук, отдохнет и станет возвращать свои потерянные силы, и больше не будет попадаться в ловушки заточения. Мир будет развиваться как обычно, а восстановление сил будет занимать немало времени, так как духу нужно будет приспособиться к изменениям мира и людей. Спустя некоторое время после освобождения, Ш'гаук вселится в кого-либо в городе и процесс восстановления энергии пойдет быстрее.

Как только он начнет контролировать новую жертву, Ш'гаук будет искать игроков (если именно они его освободили), и использовать предлог для встречи, например, предлагая

работу. Общее описание их встречи, должны выглядеть так, словно одержимый Ш'гауком попал в беду, а игроки должны его спасти. После чего одержимый будет предлагать им в качестве награды проклятый предмет, с помощью которого Ш'гаук проникнет в одного из игроков.

Если они откажутся от награды, то глаза одержимого загорятся темно-красным светом а в воздухе будет чувствоваться сильный аромат корицы, и он снова потребует, чтобы игроки взяли подарок.

Существа тьмы, вроде Ш'гаука, питаются хаосом и темными эмоциями, провоцируя людей на такие поступки. И если игроки все же не возьмут награду, одержимый будет чувствовать за собой сильное чувство долга, и все время будет следовать за тем, что бы как-либо оплатить свой долг перед игроками.

Если одержимый так и не сможет отдать свой долг игрокам, тогда он будет использовать определенную тактику. Он будет подстраивать игрокам смертельные опасности, и появляться предлагая им выход, но эта тактика может навести слишком много подозрений.

Дополнение — Новые Вещи

Шаблон Одержимого

С древних времен, и до наших дней сохранились страшные истории о ужасных существах, которые прячутся в темноте и нападают на людей. Некоторые из них основаны на существах вроде Ш'гаука.

Такие существа питаются страданиями, болью и прочими темными эмоциями человека. Они вселяются в живое существо, для того чтобы провоцировать вокруг атмосферу паники и ужаса, которая насытит его темный голод.

Существо, которое подчинилось демону или было им захвачено, известно как Одержимый. Эти несчастные жертвы могут идти только по пути разрушения, и их собственная жизненная



сила, будет иссякать до полной смерти. Возможно боги и смогли бы изгнать темную сущность, но ни один смертный человека не снискать такого благословения.

Одержимые, обычно, не живут долго, так как внешний контроль и постоянное высасывание жизненной силы, быстро приводят жертву к ужасной смерти, после чего демон переселяется в другую. Демоны имеют доступ ко всем воспоминаниям и знаниям жертвы и используют их, чтобы распространять страдание и хаос.

В некоторых случаях Одержимый может создавать косвенные пути, по которым темная сущность захватывает других существ. Обычно это происходит через зараженную воду, пищу или мощную темную ауру.

В таких случаях Одержимый обычно не имеет хитрости достаточного интеллекта, что бы провоцировать масштабные разрушения, а прежде всего руководствуется своими инстинктами и потребностями. В случае с интеллектуальными расами, это голод, который может выражаться не только в принятии пищи, но так же может включить сексуальный, эмоциональный или умственный голод.

Одержимый

Любой

Skirmisher

XP

Защиты: +2 КД

Сопротивление: 5 некротический

Уязвимость: 5 свет

Спасброски: +1

Хиты: +4 за уровень

Таланты

☞ **Луч Одержимости** (Стандартное; По воле) **Неротич.**

Диапазон 5/10; +6 пр. Рефлексы; 1d10+3 урона некротич.

✱ **Смертельный Пульс** (немедленная реакция, когда хиты падают до 0 и ниже) **Некротический**

Зона 1; +6 пр. Рефлексов; 2d10+3 урона, всем существам в зоне.

Фонари черепа

Это устройство, используемое теми, кто пришел из тени. Фонарь выглядит как небольшой бронзовый жезл, который был наполнен магией ритуала Постоянный Свет. Эффект ритуала создает слабые, постоянный свет на любом одном объекте.

Фонарь череп испускает слабый красный свет, который определяется во время сотворения ритуала, и светит в радиусе 5 квадратов.

Этот бронзовый жезл находится в металлическом шестигранном цилиндре. Каждая грань имеет специальную панель, которая позволяет рассеивать свет на большее расстояние. С помощью этих панелей фонарь может освещать большую зону.

Эти фонари можно продать за 100 зм. Однако привлечение внимания к таким фонарям может навести серьезные подозрения у властей, относительно игроков.

Фонарь Череп; 100 зм; 0,5кг.

Ритуал Постоянный Свет

Вы наполняете предмет энергией света, который останется в нем навсегда.

Уровень: 2

Категория: Создание

Время: 1 час

Длительность: Постоянно

Цена компонентов: 75 зм

Рыночная цена: 100 зм

Ключевое умение: Магия

С помощью этого ритуала Вы можете наполнить маленький предмет до 8см в размере и до 200г весом, тусклым светом.

Во время исполнения ритуала определяется его свет. Яркость и дистанция зависит от проверки Магии.



Проверка Магии	Радиус/Яркость
10 и ниже	3 кв/тусклый
11-15	5 кв/тусклый
16-20	5 кв/яркий
21-25	10 кв/яркий
26 и больше	15 кв/яркий

Дополнение – Последствия

Игроки могут закончить этот модуль в несколькими путями, но желательно чтобы они все-таки выпустили бы Ш'гаука напрямую или косвенно. Это дает основу для дальнейшего развития сюжета, где судьба темного духа и игроков сможет еще не раз переплестись.

Помимо основного задания, игроки могут получить дополнительный опыт, зы выполнение побочных квестов, которые перечислены в Описании Приключения. В общей сложности, к концу приключения партия из 5 игроков должна достигнуть 2 уровня (если они начинали с 1-го).

Модуль рассчитан на новичков, которые смогут и насладиться приключением и получить новый уровень.

Гоблины Похитители

Местное племя гоблинов похитило молодую девушку из города, и при путей коллекторов спрятали ее в тайной части города. Девушка должна принадлежать в высшему классу горожан, так как пропажа людей низшего и среднего класса не вызывает столько шума.

Гоблины следуют указаниям, полученным от их шамана, который разговаривал, как он думает, с посланником бога гоблинов, Гракки-аком, который спровоцировал их похищать людей и приносить их в жертву Кровавой Скале. Этот ритуал позволит их богу выйти из заключения, и тогда он благословит это племя, которое сможет стать самым сильным из всех гоблинских кланов.

На самом деле «посланник» - это даконорожденный по имени Краит, который был поработен городским волшебником Тупо. Это волшебник специализируется на ритуалах иллюзии и использует гоблинов, чтобы добывать новых рабов на продажу.

Каждая девушка, которую они похищают, продают за несколько сотен золотых, в зависимости от возраста и внешности. Девушки попадают в лагерь для рабов, расположенный в одной из старых наблюдательных башен, а затем по морским путям, с помощью подкупленного капитана, рабы вывозятся в другие земли.

Если игроки смогут узнать эту информацию, они фактически могут доказать гоблинам, что их обманывают, и таким образом получить на некоторое время союзников в борьбе с рабством.

Для того чтобы обеспечить раскрытие этого сюжета требуется дополнительный.

Дом Ханнор

Проходя основную линию приключения игроки могут войти во владения, которые принадлежат Лорду Ханнору из Дома Ханнор.

Влик Ханнор – глава Дома Ханнор, который управляет большей частью морского бизнеса и портовыми складами. Из взгляда дома не может ускользнуть ни одна кража или похищение, по крайней мере все что связано с деятельностью Бегущих в ночи – гильдией воров, с которой дом Ханнор имеет тесные связи. Так что воры, обычно не трогают владения этого дома.

Ханнор также связан в работоторговлей и знает о деятельности Краита и Тупо, и имеет свои планы относительно всей это затеи. Идея относительно провокации гоблинов, с целью похищения будущих рабов кажется ему изобретательной.

Важный предмет дома Ханнор – кольцо с печатью, которое должно привести игроков во владения Ханнор, если они не избавятся от него.



Если игроки продадут кольцо, то это значит что оно скорее всего попадет к Лорду Ханнору, и тем самым уличит в воровстве против дома Бегущих в ночи. Таким образом гильдию ждут серьезные проблемы, которые устроит им Ханнор.

Если игроки оставят кольцо у себя, тогда Гончие, в конечном счете, разыщут их пока они будут находиться в городе. После нескольких недель, владения кольцом вполне достаточно для того, чтобы быть отслеженным, даже если они попробуют от него избавиться. Если игроки так не делают, то они могут вернуть кольцо Лорду Ханнору и будут вознаграждены с небольшой премией ХР, а так же получают дополнительное внимание со стороны дома, и могут заслужить у него большее доверие.

Для того чтобы обеспечить раскрытие этого сюжета требуется дополнительный.



C1: Ужасные Крысы

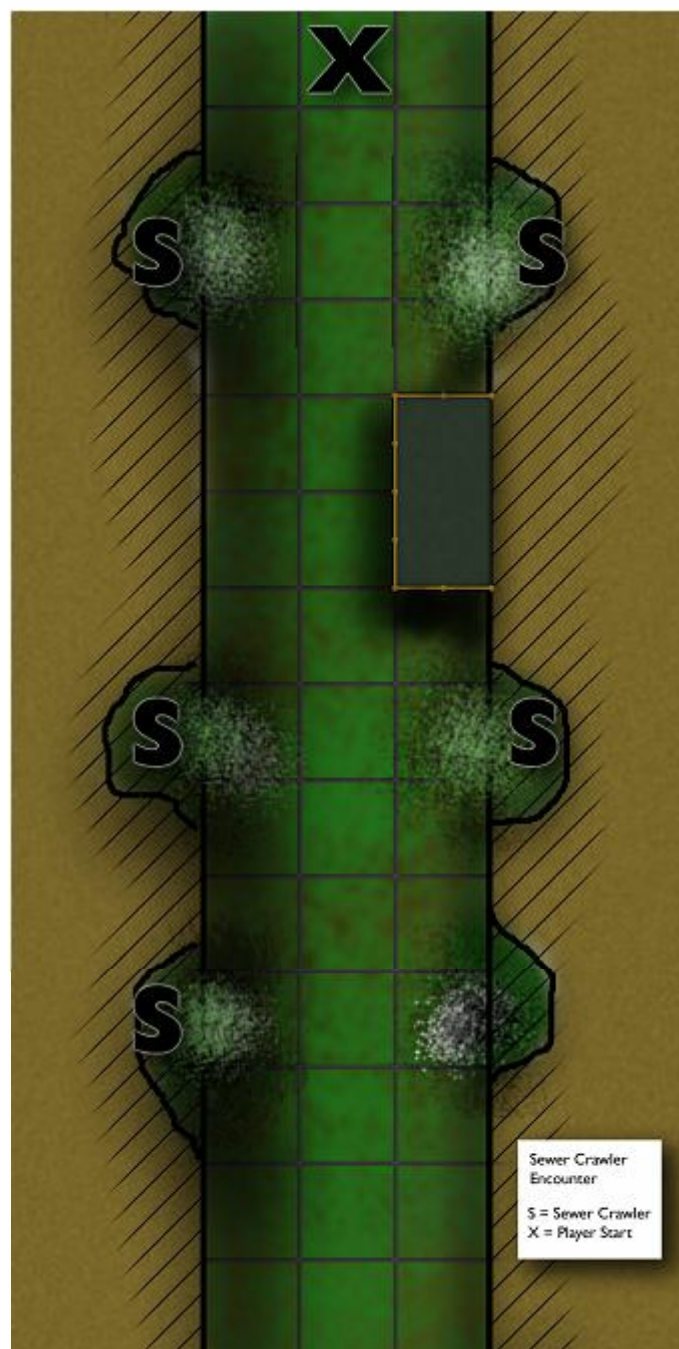




C2: Помойные Ползуны

S = Помойный ползун

X = Игроки





С3: Гоблины

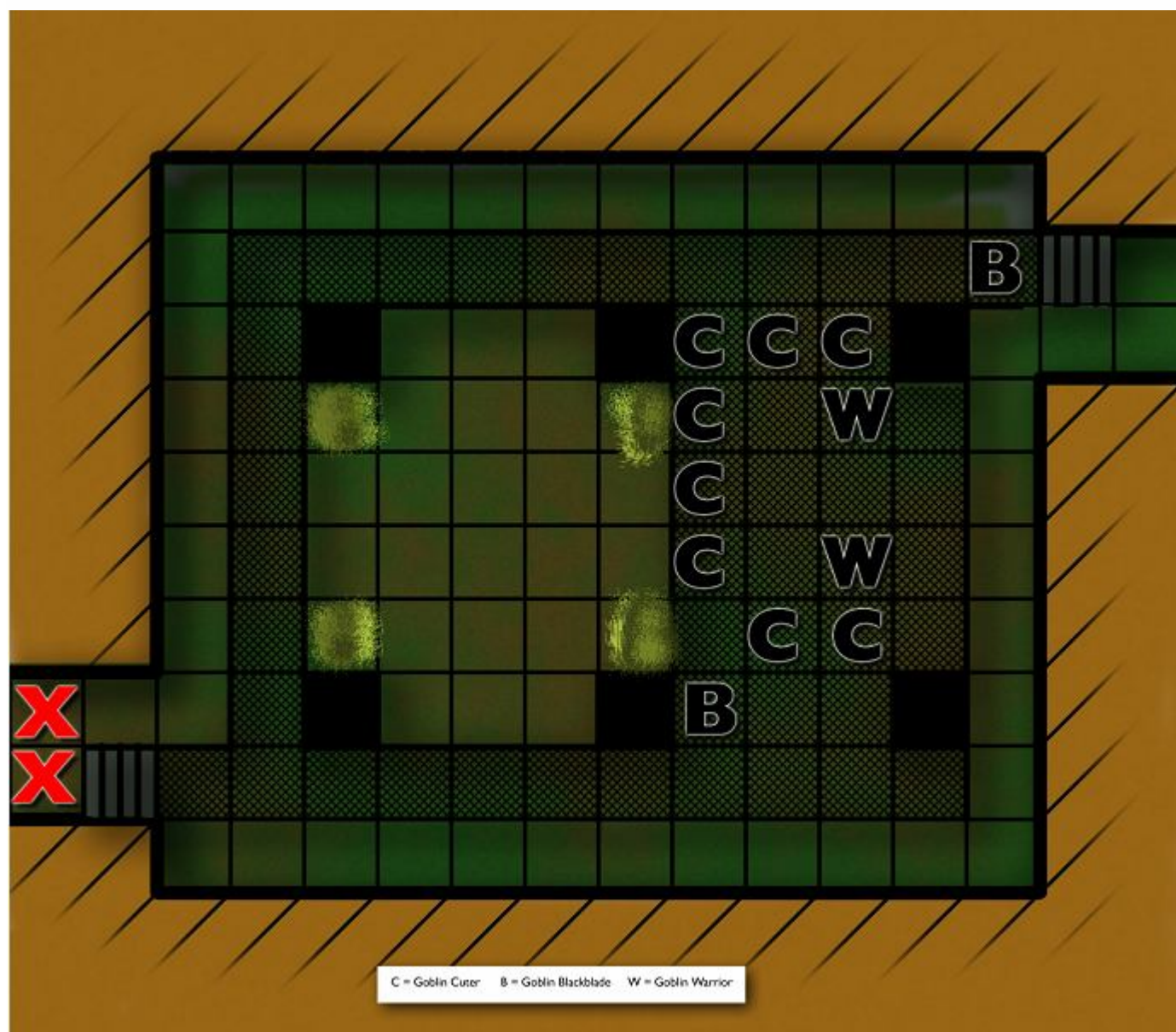
С = Гоблин Головорез

В = Гоблин Черный Клинок

W = Гоблин Воин

X = Игроки

Примечание: Бой проходит на решетке, которая установлена над стоками канализации в 2 м.

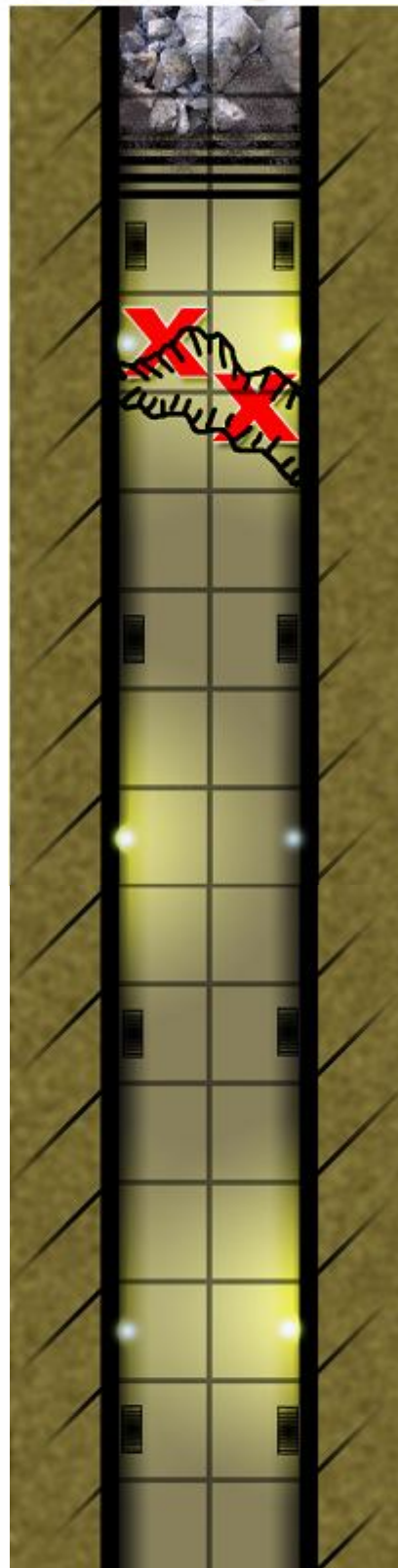




С4: Одержимые

X = Игроки после спуска вниз по туннелю.

Примечание: Помойная и одержимая крысы могут появиться из любой решетки на выбор ДМа, как правило, это зависит от позиции игроков. Крысы могут свободно использовать решетки для скрытия и появления в других частях комнаты. При входе и выходе, решетки считаются как сложный ландшафт.





C5: Могила

Так же, на полу перед дверьми лежит скелет вора.

