

DnD book

darling

31 января 2021 г.

Оглавление

1	Для хозяина подземелья	5
1.1	Контакты	5
1.2	Термины	5
1.3	Предисловие	5
2	Введение	7
2.1	Общая информация	7
2.2	Обзор приключения	7
3	Выжить любой ценой	9
3.1	Пробуждение	9

Глава 1

Для хозяина подземелья

1.1 Контакты

GitHub: <https://github.com/69darling69>

1.2 Термины

Вот основные термины, которые могут использоваться дальше по тексту. Если вы встретили незнакомое для вас слово или сокращение, то вернитесь на эту страницу и найдите его. Если ничего подобного вы не нашли, то сообщите автору для добавления, а также поищите самостоятельно в интернете.

- D&D (Dungeons and Dragons) - "Подземелья и Драконы". Настольно-ролевая игра.
- 5e (5 edition) - "Пятая редакция". Версия D&D, всего существует 1, 2, 3, 3.5, 4, 5.
- **TODO: Добавить другие термины**

1.3 Предисловие

Данный модуль является адаптацией одной из компьютерных игр. Он предназначен для пятой редакции D&D, однако возможно использовать и с другими редакциями, оставив только завязку и сюжет. Это первое приключение автора, поэтому любые предложения и критика приветствуются. Для этого оставляйте свои issue на GitHub или предлагайте Pull Request.

Для проведения игр вам понадобятся:

- Базовые правила D&D 5e (для углубленного понимания механик игры, автор все же советует изучить РНВ)
- Данная книга
- Кубики

- d4
- d6
- d8
- d10
- d12
- d20
- d100 (для удобства используется второй d10 с десятками)
- 4 игрока (хотя возможно проводить игры для любого количества игроков, но все же самым идеальным вариантом будет именно 4, так как приключения написано из этого расчета)
- **TODO:** Нужно ли что-то еще для игры?

Теперь же, когда все подготовки закончены, удачи вам и вашим героям в этом приключении. **TODO:** Нужна какая-то фраза, которая будет потом по игре. Добавить ее сюда. Что-то типа "счастья великому королю".

Глава 2

Введение

TODO: Написать введения

2.1 Общая информация

TODO: Написать общую инфомрацию

2.2 Обзор приключения

TODO: Написать обзор приключения

Глава 3

Выжить любой ценой

Деревня Золотые рудники располагается посреди огромной поляны, опоясанной лесом с севера-запада и рекой с юга. Деревня была основана **TODO: Имя основателя**, чей памятник стоит на главной площади. Он был простым фермером, потомки которого до сих пор управляют данным местом, хотя и не так хорошо. Их уже давно никто не считает главенствующими, а эту роль на данный момент занимают три семьи: **TODO: Фамилии семей, их описание**. На ближайшие десятки километров нет ни единого поселения. Это связано с распространяющимися болотами, которые способствуют вымиранию почвы, вследствие чего земледелие невозможно как таковое. Однако Золотые рудники находятся в так называемом "Шаре плодородия". По какой-то причине болото не подходит к деревне ближе, чем на километр. Поэтому земледелие в деревне продолжается своим ходом. Торговли как таковой тут не существует, так как пути для передвижения караванов слишком опасны. Однако в городе есть торговец **TODO: Имя торговца**, который каждое воскресное утро выходит на рынок с новыми товарами. Помимо него, на продажу выставляют свои товары местный кузнец **TODO: Имя кузнеца**, два брата **TODO: Имена братьев** - торговцы всякой всячины, а также несколько мелких фермеров, продающие жизненно необходимые продукты питания.

Однако персонажи начнут свое приключение не из этой точки. Их встреча состоится, вернее уже состоялась, прямо в гуще болота. Они просыпаются в доме ведьмы, связанные и абсолютно беспамятные. Вы можете изменить данную предысторию, если хотите более тесных взаимоотношений между персонажами. Для этого замените эту главу собственной завязкой и переходите сразу к следующей главе **TODO: Ссылка на следующую главу**.

3.1 Пробуждение

Когда персонажи приходят в себя, они находят себя связанными посреди небольшого домика. Дом предстает из себя квадрат со стороной 20 футов **TODO: Картинка дома ведьмы**. Ровно посередине дома находится колонна, которая держит крышу, сделанную из лишайника и мха. Именно к этой колонне и привязаны персонажи. Все они сидят спиной друг к другу и видят общую область домика. В домике присутствует запах пресени, а

также еще какой-то непонятный запах, который идет из котла. Возле котла стоит *Ведьма*, которая кладет в котел какие-то ингредиенты и приговаривает себе что-то под нос.

Вы просыпаетесь от ужасного запаха плесени, который льется вам прямо в нос. Открыв глаза, вы видите старушку, которая что-то варит в большом котелке. Она подкидывает туда какие-то ингредиенты и что-то приговаривает себе под нос.

Персонажи могут осмотреться, однако если они вызовут какой-то шум, то *Ведьма* это услышит, если пройдет проверку *Внимательность со Сл.10*