

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
3.1.1	Игра на выживание	10

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 известнейших компьютерных игр. Он предназначен для пятой редакции D&D, однако возможно использовать и с другими редакциями, оставив только завязку и сюжет. Приключение задумано для персонажей 1 уровня, однако возможно играть и более высокими уровнями, однако тогда требуется повышение сложности для првоерок и столкновений. 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 понадобится:

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

- Данная книга
- Кубики
 - 1d4
 - 1d6
 - 1d8
 - 1d10
 - 1d12
 - 1d20
 - 1d100 (для удобства используется второй 1d10 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?**

В некоторых местах, где сделаны некоторые допущения по правилам или же сложности есть текст, помечанный красным цветом. Это для так называемого режима *hardcore*, который отклоняется от повествовательного стиля истории и заставляет игроков чувствовать дыхание смерти за каждым углом. Такой режим с одной стороны может погубить не одного персонажа, однако выжившие прочувствуют историю самым сердцем. Автор не советует использовать это как наказание игроков, ведь вы играете не против них, а с ними. Никогда это не забывайте. 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. **TODO: Описание ведьмы**

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 поджидывает 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*. Услышав что-то она застынет на несколько секунд, после чего медленно повернет свой взгляд в сторону персонажей. Один из ее глаз косит. В руках она держит какой-то красный гриб с белыми кружками. Персонаж, прошедший проверку *Природа со Сл.10* поймет, что это так называемый красный гриб, который используется для приготовления некоторых блюд.

Уже проснулись, голубчики? А я как-раз почти закончила, осталось добавить лишь паучий глаз. Вроде у меня оставалось парочку... Или нет. Что же, придется сходить за ним. Я скоро приду, никуда не дергайтесь. Хи-хи...

С нервным смешком она хватается свою сумку, выхватывает ключ из замочной скажины двери закрывает дверь, выйдя на улицу. Спустя несколько секунд слышен щелчок закрывающейся двери и скрип дерева. Все вокруг затихает, лишь изредка из котла доносится бурление. *Ведьма* ушла примерно на 20 игровых минут. Этого времени будет достаточно, чтобы уйти до ее возвращения, однако если вы почувствуете, что вышли игроки слишком затянули с побегом, то подгоните их. Узнайте у игроков их *Пассивную внимательность* (если не сделали этого заранее) и сообщите игроку с самым большим значением, что он слышит смешок, который доносится из окна. Выглянув из домика, вдалеке можно заметить *Ведьму*, которая возвращается назад. Существует несколько способов освободиться, вот самые очевидные:

- Пройдя проверку *Атлетики со Сл.10* персонаж может порвать веревку.
- Персонаж может использовать заклинание с только вербальным компонентом для сотворения

Если ваш игрок нашел более креативный способ как выбраться, не покуситесь и дайте ему благославление. **TODO: Осмотр домика ведьмы**

3.1.1 Игра на выживание

Если по какой-то причине игроки не смогли выбраться до возвращения *Ведьмы*, то вернувшись она доварит зелья, параллельно приговаривая какой прекрасный у нее получается отвар. После чего она развяжет персонажей и выпустит их наружу. На вопросы она будет отвечать размыто, каждый раз говоря, что судьба все решит за них. Она выпустит персонажей на улицу, после чего захлопнет дверь.

Выйдя на улицу, вы надеялись хоть на немного забыть о том ужасном запахе сырости, который наполняет весь дом, однако на болоте, где вы сейчас оказались, запах сырости присутствует везде. Вокруг видны лишь

редкие деревья, наполняющие рваную землю. Вы слышите у себя за спиной звук захлопывающейся двери. Спустя всего несколько секунд дверь снова открывается и оттуда слышится голос ведьмы "Чуть не забыла, вам подарочек от меня". Вы видите как из двери вылетает пузырек с зеленоватой жидкостью, который прилетает прямо в одного из вас. Все кто рядом также попадает под брызги этой жижи. "А теперь бегите, малыши". С таким криком вновь захлопывается дверь.

Ведьма кидает в персонажей *Взрывное зелье отравления*. На самом деле это зелье наносит **1d4** единиц урона каждый ход в течении трех ходов, однако такое количество урона, скорее всего, убьет персонажей. Узнайте до игры сколько у каждого персонажа здоровья. Если какой-то персонаж способен выдержать 12 урона и не умереть, то пусть ведьма кинет зелье именно в него. Он будет получать **1d4** урона в течении трех ходов. А остальные же будут получать всего по 1 урону за ход, так как зелье попало на них лишь слегка.

Пусть каждый персонаж получает 1d4 урона каждый ход в течении трех ходов. Это будет наказание за неудачный побег. Скорее всего некоторые персонажи будут вынуждены кидать *Спасброски смерти*. Если кто-то выживет, то это станет сильной мотивацией, чтобы отомстить *Ведьме*.