

Бар «На Болоті»



Локація, натхненна піснею одного з моїх улюблених гуртів, Zwyntar – «На болоті». Пісня обов'язкова для прослуховування Майстром підземелля перед грою, а гравцями – після неї.

Локація для 4-5 гравців 7го рівня

5e compatible

Розробники

Автор пригоди: Ігор Меліхов

Мапи: Alex Corwus

За мотивами: Zwyntar – «На болоті»

Плейтест: спільнота «Легенди

Чернігівських Підземель»

Особлива подяка: Ілля Гергуль, Марія

Славець

Дисклеймер

В цій книзі немає і не може бути відповідей на кожен можливу дію персонажів гравців. Якщо ти розумієш, що цей світ не переживе плану гравців, просто з неба на них може звалитися табаксі на ім'я Лапа та врятувати ситуацію. Після вирішення проблеми, вона так само епічно зникне серед боліт.

Ліцензія

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 ("SRD 5.1") by Wizards of the Coast LLC and available at <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>. The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

Про локацію

Бар «На болоті» – магічна локація, що пересувається болотними місцинами континенту в пошуках заблукалих та втомлених мандрівників. Цю локацію можна використати як для проведення ваншоту, так і зробити частиною власної кампанії.

До PDF-файлу пригоди додається архів з картами для популярних віртуальних столів або друку.

Початок пригоди

Коли гравці з тієї чи іншої причини пересуваються болотом, деє зліва раптом чується звуки банджо. Можна описати це як «пронизливі ноти невідомого вам, скоріше за все струнного, інструменту». Коли гравці наближаються до бару, опиши його наступним чином:

Ви підходите до невеликої одноповерхової будівлі, що розмістилась прямо посеред боліт. До пошарпаних дверей веде стежка, якою явно ходять, але нечасто. Над дверима весить вивіска із надписом "На Болоті", зсередини лунають звуки дивного музичного інструмента та приємний жіночий голос.

Гравці можуть як зайти всередину, так і спробувати зазирнути через вікна. В будь-якому випадку, опиши це приміщення так:

Бар «На Болоті» – просторе приміщення, деє стареньке, але вичищене до блиску. За прилавком привітно посміхається юнак, в кутку на стільці сидить дівчина та грає на банджо. Ви також помічаєте деє за іншим столиком - і вам спочатку здається, що вам здається, адже це буквально людське тіло без голови, і зараз він як раз вливає собі прямо в ший щось прозоре із чарки.

Бар «На болоті»

Бар «На болоті» насправді є не лише баром, а й помешканням для своїх власників. Особисті кімнати, підсобні приміщення та навіть ванна кімната межують із приміщенням бару. Опиши ці кімнати на власний розсуд. Більшість цінностей персонажі гравців зможуть знайти в кімнаті інкуба (з подвійним ліжком) та відьми (з котлом).

Персонажі Майстра

В барі «На Болоті» знаходиться трое персонажів Майстра. Інкуб, карга та нежить об'єднали свої зусилля, аби успішніше полювати на мандрівників та пригодників.

Крістіан та Нора уникатимуть прямих відповідей на запитання щодо походження чи доцільності бару посеред боліт, але можуть повідомити персонажів гравців, що бар відкрився тут нещодавно, та навести приклад самих же персонажів гравців як клієнтів.

Крістіан

Крістіан – бармен, що насправді є Інкубом (Incubus) в людській подобі.

Коли гості завітають до бару, матиме вигляд юнака з красивим обличчям та коротким рудим неслухняним волоссям.

В розмові приємний, але скаржитись на нудне життя та з любов'ю згадує свою дружину алігатора, що чекає на нього вдома.

Нора

Нора – музика, що чудово грає на банджо та не надто охоче переривається, якщо до неї звернутись із запитанням. Крістіан представить її як свою сестру, проте насправді вона Зелена відьма (Green Hag).

Коли гості завітають до бару, вона матиме вигляд вродливої дівчини з правильними рисами обличчя та розкішним чорним волоссям.

Перевірка *Мудрості (Проникливості)* зі скл. 14 дасть зрозуміти, що вокал Нори скоріше імітований, ніж її власний.

Друг без голови

Ніхто не знає, як звали це тіло без голови при житті, але Нора та Крістіан звертаються до нього просто як до «Друга». Насправді це Помрець (Wight), піднятий магією бару.

Коли гості завітають до бару, вливатиме собі прямо в шию склянку горілки.

Тактика

Крістіан чемно вітається із новими гостями та просить не звертати уваги на Друга – той останнім часом не в гуморі. Крістіан пригощає будь-яким алкоголем з Книги Гравця, подає на стіл страви, але найбільше рекомендує фірмову горілку за 3 срібні монети (*легка, п'єш мов дихаєш, але міцна*). Персонаж, який вип'є чарку, має пройти рятівний кидок *Витривалості* зі скл. 10, або стане отруєним (п'яним) на 1к4 години, або до кінця свого наступного ходу, якщо отримує або наносить ушкодження.

Наприкінці кожної години, яку персонажі гравців знаходяться в барі, вони мають кинути рятівний кидок *Мудрості*, або віддадуться атмосфері безтурботності і остаточно нап'ються. Якщо принаймні один союзник персонажа уже віддався цій атмосфері, гравець має кидати рятівний кидок із завадою. Якщо всі персонажі гравців нап'ються, живими бар вони уже не покинуть.

Коли персонажі гравців зберуться покинути бар, Крістіан спробує причарувати того з персонажів гравців, кого вважатиме найнебезпечнішим. Перед

початком бійки, якщо персонажі будуть захоплені зненацька, Нора використає здібність *Невидимість*.

На розсуд Майстра посеред бою з ванної кімнати може вломитися алігатор – дружина Крістіана. Вона використовує статистику Крокодила (Crocodile).

Властивості лігва

Бар «На Болоті» – не просто конструкція. Це справжнє лігво, призначене для захоплення та утримання жертв господарів. Бар може здійснювати одну з наступних дій перед кожним наступним раундом бою:

- Відкрити/закрити ставні та двері. Всі ставні та двері таверни одночасно відкриваються або закриваються.
- Безкоштовний напій (*Перезарядка 5-6*). Крістіан раптом зупиняється та виголошує «За рахунок закладу!» В руках у кожного з гостей з'являється чарка горілки, при цьому якщо персонаж гравця щось тримав однією рукою, цей предмет впаде на підлогу. Після цього персонажі мають пройти рятівний кидок *Мудрості* зі скл. 13. Проваливши кидок, персонаж буде змушений наступною дією випити чарку та пройти рятівний кидок *Витривалості* зі скл. 10, аби не стати отруєними (п'яними) до кінця свого наступного ходу.

Кінець пригоди

Після смерті господарів бару гравці зможуть знайти *Ельфійський плащ* в кімнаті інкуба, *Велике зілля лікування* в кімнаті відьми, а також 3к10 золотих монет та 1к10 срібних в касі.

Якщо гравці затримуються в барі, на розсуд Майстра бар може раптово захлопнути ставні та двері і миттєво переміститися на інше болото в межах континенту.