

ЭТЮД В ЗЕЛЕНЫХ ТОНАХ



пятая редакция

...Лепрекон может сам указать вам дорогу к своему горшку с золотом с помощью радуги. Но, скорее всего, ему это зачем-то нужно.
Найди легендарное сокровище и раскрой заговор, связанный с Миром Фей.
Ваше для персонажей 1 уровня.



<https://vk.com/sibkoty>



<https://vk.com/tavernunicorn>

ЭТЮД В ЗЕЛЁНЫХ ТОНАХ

Автор: Максим Панков
Арты и оформление: Алексей Булгаков,
Максим Панков



Игровой модуль, рассчитанный на 4-5 персонажей 1 уровня, прекрасно подойдет для празднования Дня святого Патрика.

Герои этого приключения окажутся в процветающем аграрном поселении Золотые Поля как раз в разгаре народных гуляний. Ежегодно 20 числа месяца Чес (17 марта) здесь поминают служителя богини Чонти — святого Патрика из Яртара.

Героям предстоит отыскать легендарное золото Лепрекона и попутно сделать моральный выбор. Он может оказаться неверным, если герои забудут, что не всякое чудовище — монстр, и что не каждый человек — человечен.

Предыстория приключения

В Золотых Полях - цитадели Изумрудного Анклава - на время длительного отсутствия официального главы храма аббата Элладрина Даровика наместником поставлен некий мессир Нетисс. Это человек радикальных взглядов, часто вступающих в противоречие с основными доктринаами Анклава.

Его навязчивая идея о превосходстве этого мира перед другими привела к тому, что он готов объявить священную войну плану Фей. Для этого Нетисс и прибыл в Золотые Поля под ложным предлогом: он мечтает выследить и захватить одно из потусторонних существ, Лепрекона, повадившегося воровать золото у горожан. Цель - магия фей, открывающая портал между мирами.

Нетисс бредит о вторжении в их мир через радужный мост и верит, что рано или поздно к его войне присоединятся другие - и феям настанет конец.

Герои отправляются в Золотые Поля на праздник в честь Патрика из Яртара, верного служителя Чонти. Там они оказываются в центре безумного заговора.

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Для игрового набора в базовой комплектации (в который входят модуль-конспект, игровые миниатюры, карты и прочие материалы) придумайте для героев предысторию, связанную с их членством в Изумрудном Анклаве. Они на текущий момент являются послушниками, т.е. занимают одно из самых низких положений в иерархии Анклава.

Приключение начинается в городе Уотердип, где деятельность Изумрудного Анклава особо не на слуху. Выдайте героям поручение от их наставника по имени Иеронимус Хобс: они должны представить храм Милики, расположенный в Уотердипе на ярмарке в Золотых Полях. Для них это испытание является допуском на остров Иликхон, где они станут инициатами Изумрудного Анклава и войдут в Круг Посвящённых. В частности, в рамках дружеского визита они должны принять участие в популярной в Золотых Полях игре в т.н. Грязный мяч (похоже на регби, - прим. авт.).

Мотивируйте игроков эмоциональной речью Иеронимуса Хобса:

«Перед Матерью-Природой вы - никто! Перед Кругом Старейшин - вы прах в русле иссохшей реки! Покажите себя на ярмарке Золотых Полей, осененной дланью самой Чонти! Ибо золото ярмарки идёт на благо природы - на восстановление лесов, рек, озёр... Ну, отчасти, хехе. На служение нашим богам тоже остается. Главное, вы совершите деяние в пользу природы и встанете в Круг Посвящённых!».

Герои должны попасть в Золотые Поля как раз к 20

числу месяца Чес (17 марта), когда там устраивают празднование в честь святого Патрика из Яртара, жившего два века назад верного служителя Чонти.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если у вас есть собственный стафф, можете использовать альтернативную подводку к основной истории. Например, героев нанимают доставить посылку в Золотые Поля с получением аванса сейчас, а основной награды по факту вручения (объясните героям, что данный предмет не имеет материальной ценности, только коллекционную - и то не для всех). Это может быть какая-нибудь дешевая статуэтка или картина, которая на самом деле является зашифрованным посланием для агента Жентарим в Золотых Полях по имени Шалвус Мартолио. Или соедините базовое задание с этим побочным квестом. Герои могут нести артефакт/послание по незнанию или, например, один из героев - законспирированный шпион Жентарим. Это добавит интересных моментов в отыгрыш.

ГЕОГРАФИЯ

Ознакомьте героев с географией Северо-Западного Фаэруна. Места заселены не так плотно, иногда путешествие от города к городу может длиться несколько недель. И это дороги по пустошам, полным чудовищ и не менее опасных варваров. Зимой здесь можно сгинуть в метели, летом заблудиться и погибнуть в бескрайних болотах.

Золотые Поля — это огромный полностью обнесенный стенами храм, являющийся также фермой.



Многие здесь покланяются богине Чонти, покровительнице земледелия, поэтому почва в этих краях плодородная. В связи с этим за Золотыми Полями закрепилось название «Житница Севера».

В основном провизия отсюда отправляется в Утердип, а оттуда в Золотые Поля везут промышленные товары. Чтобы попасть в Золотые Поля, нужно выехать по тракту, соединяющему Утердип и Яртар, на середине пути есть поворот на тракт Северная Борозда, который ведёт прямиком к воротам храмового комплекса.

ЧАСТЬ I. НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Герои отправляются из Утердипа (или любого другого города, если вы выбрали собственную предысторию) в Золотые Поля. Торговля между этими населенными пунктами довольно оживленная, поэтому тракт поддерживается в приличном состоянии. Но в то же время путешественники рискуют попасть в засаду разбойничающим группам — это могут быть гоблины или представители северных варварских племён. Поэтому караваны часто сопровождают наемники, военные или авантюристы.

Если герои собрались в Золотые Поля только по направлению Изумрудного Анклава, обыграйте

процесс сбора таким образом, чтобы у них в снаряжении оказалась провизия и вода на 7 дней пути и бочонок вина объемом 10 галлонов. Повозка, запряженная в двойку лошадей, позволяет путешествовать в нормальном темпе, таким образом путь от Утердипа до Золотых Полей займет около недели. Побочный квест с посылкой может выдать полуорк Муррен, отыскав их в трактире или на выезде из города.

Опишите игрокам дорогу примерно следующим образом:

На Севере в середине месяца Чес весна только начинает вступать в свои права. В низинах и на склонах оврагов ещё лежит снег, хотя в полях уже появились черные островки оттаявшей земли, где рыщут редкие грачи. На деревьях только-только набухли почки, а ночами иногда падает снег. Но свернув с Яртарского тракта на Северную Борозду, вы сразу же замечаете, насколько обласканы здешние земли благословением богини Чонти. Березовые рощи, в которые иногда ныряет тракт, уже по-летнему зелены и наполнены птичьими песнями; в одних полях лежат изумрудным ковром озимые, по другим медленно бредут запряженные в плуг буйволы.



СТОЛКНОВЕНИЕ

БАГБЕР-ПЬЯНИЦА. В один из моментов путешествия (время суток не имеет значения) герои, передвигаясь через рощу по тракту Северная Борозда, слышат страшный топот и треск ломаемых веток. Издалека они слышат низкий сиплый голос, поющий совершенно немузыкально:

*Шуметь камыш, берёза гнуться,
А ночка дикая... ИК! была...
Багбер Турууж, нахраца водки,
Душил людышек до утра...*

В 20 футах от героев из кустов вываливается пьяный багбер. Выбегая из кустов, он орёт: «Людь пить водка! Турууж отнять водка!». Затем спотыкается о валяющееся у обочины старое колесо и с утробным воем падает плашмя на дорогу. Уже валяясь мордой в пыли, стонет: «Вчера водка хорошо, сегодня плохо!». Поднимает голову и смотрит на героев: «Дать водка Туруужу!».

Способ избежать столкновение: если у героев есть алкоголь, можно его предложить Туруужу. Он не будет нападать, если у героев окажется 5 или больше пинт вина. В таком случае он выпьет вино в один присест, сядет на дорогу и начнет допевать песню, потеряв к героям интерес:

*А поутру он просыпаться
Кругом помятые тела,
Да не один тела помятый, —
Помятый молодость моя.*

Если герои отказываются делиться алкоголем, начинается сражение.

Тактика. Бросок инициативы, атаки и все проверки характеристик совершают с помехой. Характеристики Багбера-пьяницы - в локальном Бестиарии (Приложение А).

ВАЖНО! Багбер не нацелен на убийство. В случае поражения всей группы они приходят в сознание через 1 час с 1 хитом. Багбер выпивает вино и уходит, допевая второе четверостишие.

ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА!

Если позволяет стафф миниатюр и другие ресурсы, вместо обязательного столкновения с багбером вы можете воспользоваться системой случайных столкновений (Приложение Б) или сами придумать интересные моменты в пути.

ВСТРЕЧА С ЛЕПРЕКОНОМ

Герои движутся по дубраве, которая ближе к Золотым Полям начинает редеть. Конец путешествия близок. До полудня остается пара часов — и примерно столько же им добираться до Золотых Полей. Не зависимо от того, запрашивали ли герои длительный отдых, следующее столкновение должно произойти примерно в 10 часов утра.

Последние сутки вы шли через дубраву и вот-вот выйдете в долину — до Золотых Полей остается около часа пути. Солнце неумолимо движется к зениту, а путь перед вами становится светлее, между кронами редко растущих кряжистых дубов, кленов и ясеней зеленеют поляны с желтыми вкраплениями гусиного лука и одуванчиков. Над макушками деревьев открывается чистое лазурное небо.

Через некоторое время герои слышат впереди шум: многоголосую брань солдат, фырканье их лошадей, бряцанье доспехов. Через гвалт и лязг слышны обрывистые фразы: «Хватай его!», «Держи!», «Ах, ты!..». «Говори!».

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Приблизившись к этой группе, герои видят следующее:

Солдаты, носящие цвета Изумрудного Анклава, с характерным знаком отличия на груди, окружили человека в зелёном сюртуке. У него рыжая борода, на рыжих космах — широкополая шляпа.

Один из солдат держит человека за грудки. Никто из них не обращает внимание на приближение героев.

Два солдата медленно расправляют сеть, явно намереваясь накинуть её на свою жертву. Другие тычут в него копьями, явно злясь и повторяя: «А ну говори, сволочь! Куда дел награбленное, отродье?!».

Захваченный человек пытается вырваться, ехидно хихикая, показывая им язык и обзываясь:

«Хи-хи-хи, выкуси, божедурье! Сын шлюхи и конюха! Нет! Шлюхи и коня конюха! Чирий на жопе гоблина!».

ЧАСТЬ II. ЯРМАРКА

В один из моментов рыжебородый выхватывает из-за пазухи свиток и читает заклинание на каком-то странном языке. Держащий его солдат с громким хлопком превращается в курицу. Пока курица в панике нарезает круги, а солдаты в растерянности смотрят на своего товарища, человек сгибает в локтях руки и машет ими, как крыльями.

И приговаривает: «*Ко-ко-ко, ко-ко-ко, был солдатик, стала квошка, наберу яиц лукошко!*».

Затем достает ещё один свиток и читает. Остальная группа превращается в кур, которые сначала хаотично носятся по дороге, а затем разбегаются по лесу кто куда.

Рыжебородый замечает героев, показывает им кукиш и, прокричав что-то вроде «*итэ туар ситэ битсэах!*», растворяется в воздухе, оставив после себя зыбкие, как клочки тумана, цветовые пятна радужной расцветки.

Если кто-то из героев владеет сильванским языком, он может перевести фразу: «*Жрите радугу, суки!*».

Герои могут попытаться высledить кур и поймать их. Если они выражают такое желание, то, потратив 1 час, они смогут отловить 1к4 обращенных солдат.

В таком случае обратная метаморфоза произойдет в момент, когда герои войдут в Золотые Поля. Превратившиеся обратно в людей солдаты ведут себя странно: они дезориентированы, в их повадках угадывается что-то птичье. Они кудахчут, машут согнутыми в локтях руками на манер крыльев, пытаются запрыгнуть на забор и т.д.

Законно-доброе мировоззрение персонажей (если вы пользуетесь базовыми пресетами) не позволяет им расправиться с курицами. Если они решатся на это, мастер должен наказать их на свое усмотрение.

Убийство солдат в образе куриц припомнит героям мессир Нетисс из следующей главы. В том числе он может использовать этот факт как инструмент давления.

После столкновения герои продолжают путь к Золотым Полям. Выйдя из дубравы, они видят перед собой долину и храмовый комплекс вдали.

Издалека они наблюдают, как к воротам стекаются люди — пешком, на коня верхом или в повозках. Судя по всему, они успевают к началу ярмарки.

Могучие деревья дубравы окончательно расступились, и перед вами как на ладони открылась плодородная долина Севера. Она похожа на лоскутное одеяло, которым сама Чонти заботливо укрыла негостеприимные края: зеленые лоскуты — буйно колосящиеся озимые, черные — вспаханная почва. Сельхозугодия храма — это около 20 квадратных миль плодородной земли. Между полями изгибается дорога, ведущая на холм, к воротам Золотых Полей. От них в обе стороны уходят высокие каменные стены, которые венчают зубцы в виде хвоста ласточки.

Тракт Северная Борозда заканчивается у каменных ворот, на которых искусно высечен барельеф с богиней Чонти. Она представлена роскошной полнотелой женщиной, держащей рог изобилия. У ворот героев встречает стража в составе 4 человек, агентов Анклава.

Еще четверо наблюдают за воротами с высоты стены, держа в руках заряженные арбалеты. У каждого из них на шее висит горн, предупреждающий о нападении. С той стороны стены видно каменное сооружение, которое, похоже, является кордегардией. Через каждую 1 тысячу футов в стену вклиниены сторожевые башни. У ворот стражники приидично разглядывают визитеров и уточняют цель визита, предположив, что это ярмарка в честь святого Патрика. Герои могут назвать любую цель визита — стражники всё равно их впустят.

ЗОЛОТЫЕ ПОЛЯ

Управляет Золотыми полями аббат Элладрин Даровик, а сами они являются крепостью Изумрудного Анклава.

Аббат находится в длительном отъезде по делам Анклава, его место занимает человек, которого называют мессир Натисс — он служитель Изумрудного Анклава довольно высокого уровня и был прислан управлять храмом и фермой на время отсутствия аббата.

Общаясь на ярмарке с публикой, герои могут почерпнуть следующую информацию:

- внутри стен фермы скрываются треанты, союзники Изумрудного Анклава, под видами обычных деревьев. В случае угрозы Золотым Полям, те могут вступить в бой;
- В Золотых Полях живет более пяти тысяч человек;
- Аббат уехал, вместо него временно назначили какого-то служителя Изумрудного Анклава — это строгий, но справедливый человек, особо рьяно чтящий заветы Анклава.
- На ярмарку стекается народ со всех окрестных городов, бывают даже купцы с Юга.

МЕСТА В ЗОЛОТЫХ ПОЛЯХ

За воротами открывается грунтовая дорога, которая ведет мимо внутренних садов и полей к центру комплекса, где располагается собственно поселение, которое местные претенциозно называют Город.

Дороги идут по внутреннему периметру вдоль крепостных стен. Сады, поля, огороды, хозяйствственные постройки тоже связаны сетью дорог - более узких, чем центральные.

Кордегардия. Ворота с изображением Чонти представляют собой огромную каменную фреску, которая выглядит изящно, несмотря на свою массивность и монументальность. Но это еще и мощное фортификационное сооружение.

За наружными воротами видны внутренние — это гранитный монолит, который приводят в движение тяжелые механизмы, скрытые в гарнизоне. Ворота снаружи караулят четыре стражника, их страхуют на стенах восемь стрелков по четыре с каждой стороны. У них есть арбалеты и длинные луки. Внутри в гарнизоне постоянно расквартированы не менее 10 человек. До ближайших башен около 300 футов, и там постоянно дежурят пять человек, двое из которых караулят на стенах. Кастеляна кордегардии зовут Хантанус Тарм. Это иллусканец, о котором местные отзываются как о человеке с тяжелым нравом, склонным к дебошам.



Дары Матери-Земли. Высокая 20-футовая деревянная статуя богине Чонти стоит практически сразу за воротами, поэтому бросается в глаза гостям храмового комплекса.

Статуя представляет собой привлекательную женщину с пышными формами, которая стоит, уперев руки в бока. Её окружает поле, на котором проклонулись первые ростки какой-то злаковой культуры. Вокруг круглого поля проложена мощёная дорога, стоят каменные скамьи. Севернее статуи стоит каменное здание с витриной, вывеска над дверью гласит: «Дары Матери-Земли». У витрины расположены уличные лотки, где полurosлик по имени Севембру Тамбллиф продает саженцы и рассаду. Судя по зеленому шарфу и значку с головой оленя, он принадлежит Изумрудному Анклаву.

Дальше видно множество каменных зерновых башен с крышами из соломы.

Пастбище. От зерновых башен и до самого города расположены два больших поля, огороженных забором из жердей. Внутри поля разделены на несколько загонов, где пасутся коровы, овцы, козы, отдельно огорожены площадки для свиней и птицы.

У забора стоит Шалвус Мартолио — высокий человек-тёрами с длинными волосами, сплетенными в причудливые жесткие на вид жгуты. Он начищает воском седло, водрузив его на забор.

Если герои взяли дополнительный квест с посылкой для Мартолио, он окликает их тихим свистом и жестом просит подойти.

Диалог должен быть построен следующим образом:

«Добрые путники, полагаю, у вас есть для меня кое-что? Небольшая поделка, дешевка для других, но дорогая вещь для меня. Знаете ли, напоминает о далёкой родине».

Получив предмет, он разглядывает его какое-то время, сосредоточенно нахмурив брови и бормочет что-то вроде «Хм, кто бы мог подумать... Жаль, информация припозднилась».

Награда за квест составляет 50 ЗМ (соотношение аванса и основной выплаты - на усмотрение мастера).

Если герои не брали это задание, Шалвус Мартолио все равно их подзывает и спрашивает: «Нет ли у вас посылки для Мартолио?». Получив отрицательный ответ, он разочарованно вздыхает и на некоторое время заводит пустой разговор о погоде и празднике.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если квеста с Жентарим нет в принципе, встречу с Шалвусом Мартолио вообще можно пропустить. Это окажет некоторое влияние на диалоги с одним из ключевых НИП

Город. Фахверковые здания с темными смоленными балками и светлыми панелями от чисто белых до желтоватых и голубых, выстроены вдоль улиц, расходящихся кольцами от центральной площади. Среди них есть строения и попроще — длинные бревенчатые дома, похожие на бараки для рабочих, но они спрятаны на самых дальних от площади улицах. Большая круглая площадь и улицы поселения вымощены камнем. При ближайшем рассмотрении видно, что фахверковые дома выстроены с большим вкусом: они украшены резными фигурами на тему сельского хозяйства и плодородия.

Аббатство Дом Жатвы. Это единственное полностью каменное строение в городе, к тому же самое высокое. Расположено в южной части площади. Оно буквально подавляет легкий невесомый стиль остальных домов. Судя по всему, аббатству много веков. Стены украшены каменными изваяниями Чонти на каждом углу: она воздевает руки к небу, как будто заклинает небо на дождь. Двор окружен живой изгородью, тщательно подстриженной. Над входом, к которому ведут плоские длинные ступени, красивый витраж в виде солнца. Здесь живет и несет службу аббат Эллардин Даровик. Сейчас резиденцию аббата занимает мессир Натисс. Он работает в кабинете Даровика, а живет в лучшей гостевой спальне.

Край Северной Борозды. Напротив через площадь от аббатства стоит трехэтажное строение с окнами-аркадами. По обеим сторонам от больших двустворчатых дверей — деревянные статуи, вставшие на дыбы лошади в натуральный размер. На дверями вывеска «Край Северной борозды». Хозяйничает здесь пожилой мужчина, являющийся членом Братства Трактирщиков — это гильдия из Утердипа в Глубоководье. Имя трактирщика Мирош Кселбриню Он всегда становится звездой ярмарок и карнавалов в силу своей внешности: крупное туловище, похожее на бочку, могучие руки, короткие кряжистые ноги. Густые белые волосы покрывают его предплечья, грудь и спину. Густая шевелюра и борода закрепили за ним прозвище Йети. Он поддерживает Изумрудный Анклав и всем его членам (даже послушникам) предоставляет бесплатно комнаты и стол. Это очень хороший трактир: чистые просторные комнаты, удобные матрасы без клопов, всегда свежее постельное белье, качественная кухня только из свежих продуктов, которых в Золотых Полях в избытке. На начало событий Йети находится на ярмарке. Он продает зеленый эль и устраивает развлечение — конкурс кто кого перепьет. В его отсутствие тут заправляет пожилая чондатанка Марта — смугловатая женщина с проседью.



РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

В случае, если герои не выходят из строя в битвах и не арестованы, они оказываются на ярмарке в самом её начале.

На площади всё пестрит разными оттенками зелёного: фасады домов увешаны красивыми зелеными полотнищами, развевающимися на ветру, крыши домов украшены зелеными с золотым флагами. В зеленое платье наряжена деревянная изумительной красоты статуя Чонти, установленная в центре площади. Люди на площади в той или иной степени нарядились в зеленое. Рыжеволосые женщины в свободных зеленых платьях и зеленых же лентах в волосах кружат вокруг статут Чонти под музыку ансамбля, выступающего на деревянном помосте. Разумеется, они одеты в зеленое. По периметру площади расставлены лотки, где можно купить угощения на любой вкус и особый эль, который варят раз в год по случаю праздника святого Патрика — его отличительной особенностью является зеленый, почти изумрудный цвет. Также на площади проводятся различные забавы и конкурсы.

На ярмарке есть несколько развлечений в виде конкурсов, которыми можно разбавить игру. Выберите варианты развлечений на своё усмотрение.

Если вы пользуетесь базовой предысторией, то главной целью является игра в мяч, которая проводится на специальном поле, ограниченном переносным разборным ограждением.

Правила игры в Грязный мяч подробно расписаны в Приложении В.

Герои видят игровое поле, вокруг которого столпилось множество людей, все восторженно поддерживают свои команды на поле. Судя по всему, сейчас как раз заканчивается одна из встреч. Заправляет игрой иллусканец по имени Ричард Маккоу.

Завидев героев, он кричит: «А вот и наши дебютанты - команда из Утердипа! Милости просим на поле!».

Когда герои подходят, он спрашивает: «В письме не было указано название вашей команды. Как вас объявить?»

Герои должны быстро придумать название. Маккоу объявляет: «У прrrrrrвых ворот! Лучшие борrrрцы за мяч из Золотых Полей - Шеееееелест Листвыыыыыыы!»

У левых ворот! Славные воины Милики из Утеррррррдипаааа! (название команды героев). Когда герои готовы зайти на поле, они видят, как на носилках несут человека - он весь в грязи, нога неестественно подвернута, а руками он крепко обнимает мяч.

У игрового поля стоит доска на высоком постаменте, на которой углем расчерчена таблица, и помощник Маккоу ведёт какой-то подсчет, также он принимает у зрителей монеты.

В случае победы команда получает 20 ЗМ, в случае проигрыша - 5 ЗМ.

Участие в тотализаторе и его принцип - на усмотрение мастера.

ЧАСТЬ III. НА ХВОСТЕ РАДУГИ

После того, как игроки вдоволь наразвлекаются, к ним на площади подходит представительный человек в одеждах Изумрудного Анклава в сопровождении двух городских стражников. Он представляется мессиром Нетиссом и приглашает героев для конфиденциального разговора.

Мессир Нетисс, дамарец, законно нейтральный, друид, член Изумрудного Альянса. Внешность и манеры: рыжие кудри буйно вьются и опускаются почти до плеч. Высокий лоб выдает интеллект, взгляд глубоко посаженных глаз пристальный и холодный, что может говорить о его расчётливости и прагматизме. Острый подбородок и крючковатый нос делают его похожим на хищную птицу, высматривающую жертву. Говорит неторопливо и негромко, делая паузы, словно взвешивая каждое слово.

Он говорит, что узнаёт в наших героях послушников, мечтающих стать инициатами, и имеет все возможности помочь им. Разговор предлагает перенести в постоянных двор «Край Северной борозды» и сделать это сейчас, пока народ с площади не хлынул продолжать праздник в кабаках. За трактиром «Край Северной борозды» в этот момент присматривает Марта, которая молча ставит на стол вино и удаляется.



Примерные реплики Нетисса

«Как вы знаете, Изумрудный Альянс не рассматривает вопросы добра и зла в привычном для людей ключе. Для нас важно только то, чтобы не попирались законы Природы, чтобы Природу, нашу мать, никто не оскорблял и не причинял ей вреда. Перефразируя народную мудрость, не безобразно только то, что естественно. А то, что безобразно, верный Природе воин обязан искоренить».

«Есть в нашем альянсе группа людей, которая не согласна со слишком... лояльной и гибкой политикой Старейшин. А ведь сколько противного Природе зла приходит в этот мир только потому, что мы относимся к иным мирам с попустительством! Шутка ли — драконы приводят в этот мир Тиамат! А что произошло с несчастным городом Эльтурель...»

«Да, говорят, мол, от фэйри можно ждать только шалостей. Но взять вот этих бедолаг, которые бегали по лесу и кудахтали... Они приняли свой облик, но едва ли вернутся в строй в ближайшие дни. Один нос себе расквасил, пытаясь поклевать просо, рассыпанное на столе. Второй и вовсе... в курятнике чуть не осрамился. Не впрок им пошёл опыт полиморфический. На вас одна надежда! Одно моё слово - и вы инициаты. Другое слово - и вы останетесь послушниками Анклава на очень долгие годы.

Примечание

Скорректируйте речь Нетисса на свое усмотрение, если вы поместили событие данного модуля хронологически раньше событий «Тирании драконов» и «Нисхождения в Авернус».

Далее мессир Нетисс говорит следующее:
«Подозреваю, что на Золотые Поля проникают существа из параллельного мира, а истинный последователь Изумрудного Анклава не допустит вмешательства иных миров в стройное естество нашего мира, благословленного самой Чонти».

Суть задания.

День назад и сегодня произошли две странные кражи в домах горожан. Нетисс полагает, что это может быть делом рук существа, пришедшего из Мира Фей.

Задача героев изучить обстоятельства произошедшего. Если замешан обычный воришка, то дело будет передано гражданскому судопроизводству.

Если это потустороннее существо, нужно найти его и ликвидировать.



Обещанные награды. Если окажется, что кражи — дело рук обычного вора, и этому будут убедительные доказательства, то героям заплатят 50 ЗМ. При успешной поимке существа из Мира Фей герои могут забрать всё золото и украшения, принадлежащие ему (за вычетом похищенного у двух горожан).

Забрать герои не могут только иное имущество фейра, его нужно передать мессиру Нетиссу.

Также Нетисс обещает написать рекомендации для Круга Посвященных, благодаря которым герои смогут стать инициатами без традиционных испытаний.

При обсуждении награды Нетисс говорит: «Есть основания полагать, что это существо — лепрекон, который всегда имеет свой горшок с золотом. Для них он имеет сакральный смысл, лепреоны собирают золото в свой горшок всю жизнь и, видимо, черпают из него силу».

В качестве дополнительной мотивации Нетисс может сказать: «Ну и, конечно, ваши странные делишки с Жентарим мигом перестанут быть предметом нашего расследования».

В случае, если вы проигнорировали сюжетную ветку с посылкой для шпиона Жентарим, вы можете рычагом давления сделать факт принадлежности героев в фракции Изумрудный

Анклав. Он своей властью может как помочь, так и разрушить все перспективы послушников.

Если герои убили хоть одного из солдат в образе курицы, он обещает закрыть на это глаза: «Будем считать это удручающим, но всё же недоразумением». То же самое он скажет на любое преступное действие, если герои его совершили.

Примечание. Если вы воспользовались собственной предысторией, скорректируйте завуалированную угрозу под неё.

По завершении следственных действий на месте краж мессир Нетисс просит прийти с первичным отчетом в аббатство. Чтобы игроки были замотивированы не пройти мимо аббатства, Нетисс может посулить аванс и посильную помощь для преодоления опасностей.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Нужно посетить два адреса: двухэтажных бревенчатый дом на улице Кленовой и фахверковый особняк на улице Сиреневой. Отличаются эти улицы по характерным насаждениям.

Проводник от Нетисса ведет героев по адресам в следующем порядке.

Дом на улице Кленовой. Гостей встречает хозяин — лысый дамарец лет 50 по имени Родерик. Он сидит на стуле и причитает: «Всё, всё, что нажил непосильным трудом, всё погибло! Лютня из Калимшана! Табачная шкатулка золотая, местных мастеров! Кафтан тетирских ткачей из тончайшего овечьего руна! Две штуки!»

Герои от него узнают следующее.

Он вернулся с ярмарки пораньше, зашел домой, открыл дверь ключом, и обнаружил, что во всех комнатах разбросаны вещи. Ценности хранились в его спальне в столешнице под замком.

Окно было распахнуто, в комнате все перевернуто вверх дном, столешница открыта и пуста. Кроме означенного, пропали 100 ЗМ и украшения покойной жены на сумму 50 ЗМ. Осмотр комнаты оказывает следующее;

- Ставни окна распахнуты, они закрываются изнутри на накидной крючок. Если закрыть ставни, то между ними есть тонкая щель, куда можно вставить тонкий нож;
- Вещи разбросаны, замок в столешнице вскрыт отмычкой;



- царапины ни личинке замка похожи на те, которые были оставлены в подвале Аннализы;
- тщательный осмотр, на который герои потратят 1к20 минут, выявит ворсинки зеленого и оранжевого цвета на проушине щеколды;
- На коврах можно увидеть пыльные отпечатки ног, соответствующие размеру ребенка лет 10.

Когда герои спускаются вниз, хозяин причитает:

«Всё, всё, что нажил непосильным трудом, всё погибло! Две лютни из Калимшана! Две табачные шкатулки золотые, местных мастеров! Кафтан тетирских ткачей из тончайшего овечьего руна! Две штуки!»

И добавляет, что соседский мальчишка слышал какой-то голос на заднем дворе его дома. Это было примерно за час до того, как Родерик вернулся домой.

Соседский мальчик может рассказать следующее.

- Он был наказан, поэтому родители оставили его дома.
- Услышал чей-то голос, похожий на детский, будто кто-то разговаривал сам с собой. Слова на всеобщем сменялись фразами на каком-то неизвестном языке.
- Он разобрал следующее: Н'нзар хитрый, Н'нзар молодец! У Н'нзара будет много золота! Мой горшочек!
- Из слов на другом языке мальчику запомнилась фраза, которую голос часто повторял, что-то вроде «дед ред тарсита».

Мальчик рассказывает, что сначала боялся выходить, так как родители строго-настрого запретили ему выходить из дома. Через некоторое время любопытство пересилило и он вышел из дома посмотреть, что происходит у соседей, но никого не застал. Разглядеть из окна происходящее он не мог - не позволял обзор.

Если кто-то из героев говорит на сильванском, он может распознать этот язык, но для перевода он должен пройти проверку навыка История со сложностью 12. В случае успеха герой догадается, что это искаженное «аг дирэд ан туар ситэ»: «На конце радуги».

Также эту фразу может перевести мессир Нетисс. Если герои перевели фразу сами, то навык История

или Религия со сл. 16 наведет их на мысль о лепреконе. Это существа из Мира Фей, поэтому в Фаэрнуне рассказы о них существуют на уровне сказок и легенд. Одна из них гласит, что если в ясный день появляется радуга, то она может указать на место, где лепрекон хранит золото. Лепреконы — существа маленького размера, хаотично-нейтральные, в принципе неагрессивные. Любят шалости, проказы, мелкие пакости. Воруют золото и золотые украшения, неравнодушны к зеленому и оранжевому цветам.

Осмотр заднего двора. Следов на плотной, поросшей травой земле нет, на второй этаж к окну можно вскарабкаться по резным балкам при должной сноровке.

Когда осмотр мест преступлений закончен, ярмарка тоже завершилась. Люди семейные возвращаются по домам, молодежь продолжает гулять, разбредясь по закоулкам Золотых Полей или обосновавшись в трактирах. На площади остаются несколько рабочих, которые в данный момент разбирают шатры, прилавки, демонтируют и уносят праздничную статую Чонти.

Дом на улице Сиреневой. Герои застают женщину по имени Аннализа, которая может дать следующую информацию:

- Вчера вечером, спустившись в подвал за большой сковородкой, чтобы нажарить пирожков для ярмарки, она обнаружила, что сундучок с ценностями вскрыт. Он пусть, а ранее там хранились все её накопления в размере 75 ЗМ. Часом ранее, когда она спускалась в подвал за маслом, всё было в порядке. Спуск в подвал находится на кухне. Всё это время она была на кухне и не видела ничего подозрительного. Люк закрывается поворотом кольца с засовом, и она точно закрывала его в предыдущий раз. Никто не мог пройти к люку незамеченным и выйти из него, так как кухня маленькая, и кухню она не покидала ни на минуту.

Подвал. Это небольшое помещение 10 на 10 футов, где хранится зерно, сыр, домашний скарб и сундучок с внутренним замком. Ключ от него хозяйка носит на общей связке, они всегда при ней. Навык Расследование (сл. 10) покажет, что замок был вскрыт отмычкой, но очень искусно — взлом выдают небольшие едва заметные повреждения личинки замка.

Никаких входов и выходов нет, кроме вентиляционного окошка, которое было открыто самой хозяйкой. Окно маленькое, протиснуться туда может только подросток — и то с трудом. Осмотр рамы покажет, что на расщепленных местах застряли ворсинки зеленого цвета. Окно расположено так, что подросток не сможет вылезти в него наружу, не подставив стул или лесенку. Ничего такого под окошком нет.

На полу герои видят круг около 2 футов в диаметре из мелкой пыли, разложенной, как в радужном спектре. Любой с пассивной внимательностью 10 и выше заметит аналогичное кольцо на потолке. Если герои догадаются посмотреть на дом снаружи, то они увидят едва заметную радужную взвесь, идущую дугой куда-то за город.

Окошко подвала выходит на задний двор, где герои без труда могут разглядеть следы — хозяйка недавно вскопала и разровняла здесь землю, чтобы разбить цветник. Размер отпечатка говорит о том, что их обладатель имеет размер подростка лет 10. Далее видны грязевые следы, ведущие на параллельную улицу, но там, на мостовой, они теряются.

Герои могут сразу отправиться по следу радуги — это приведет их в локацию «Руины Дессарин» (см. Часть № 4). Забравшись на городскую стену или выйдя за ворота, они увидят, что радужный след ведет в рощу в полутора часах хода от Золотых Полей в сторону реки Дессарин.

ЧАСТЬ IV. РУИНЫ ДЕССАРИН

В аббатстве героев встречает Нетисс и проводит в кабинет аббата, который сейчас занимает. Он ведет себя очень обходительно и вежливо, угощает дорогим вином и богатой закуской.

Если герои рассказывают всё (и не перевели фразу), он какое-то время ходит по кабинету, заложив руки за спину и бормоча: «дед ред тарсита», что же это значит...»

Потом бросается к стеллажам с книгами, достает одну из них и начинает листать. Через какое-то время он находит отдельные слова и собирает их в законченную фразу: «аг дирэд ан туар ситэ». Он говорит героям: «На конце радуги... Хм. Что и требовалось доказать, мы имеем дело с *innaturalis creatura*, неестественным порождением».

Нетисс становится возбужденным, ходит из угла в угол и говорит:

«Ну что ж, наш договор остается в силе: вы находите эту тварь, ликвидируете его, забираете золото, а мне отдаете всё его остальное... имущество. Просто напоминание:
- за дела с Жентарим вас могут арестовать в

первом же городе;

- за убитых слуг Анклава вы уже на рассвете

окажетесь на виселице;

- в моих силах и дать вам дорогу в высшие круги Изумрудного анклава, и дать хорошего пинка, закрыв за вами дверь

(выберите одну из угроз, которая соответствует ситуации)

... но, как я и обещал, моя, так сказать, индульгенция входит в пакет преференций».

Если герои утаили часть информации или вообще не хотят докладывать, Нетисс пытается надавить угрозами. Если и они не возымели действие, использует заклинание Чтение мыслей. В таком случае Нетисс злится, но решает продолжать сотрудничество.

«Вашу подозрительность могу понять и даже простить. Вы мне нужны, потому что мои люди не могут провести эту праведную операцию по известным вам причинам».

Если герои рассказывали всё без утайки, то Нетисс говорит: «Ну что ж, я обещал вам оказать помощь в борьбе с возможными... неприятностями».

В качестве поддержки он выдает героям 1 Большое зелье лечения.



В РУИНАХ

Герои могут наблюдать радугу с одной из крепостных стен, куда им даст допуск мессир Нетисс. Или же они могут сразу выйти за ворота. Поскольку храмовый комплекс Золотых Полей находится на возвышенности, герои могут легко определить место, куда опускается конец радуги - это роща за пашней в часе пути.

В самом центре рощи находятся руины некоего культового сооружения, которому, судя по всему, уже около тысячи лет. Герои видят, как семь разноцветных лучей, вблизи более прозрачных и рассеянных, чем на небе, бьют в массивную каменную дверь, затянутую сухими плетями вьющихся растений. К ней ведут старые почти развалившиеся ступеньки амфитеатра. Перед дверью круглая площадка, вымощенная камнями. По её периметру равноудаленно стоят четыре статуи.

Статуи изображают мужчин со скорбными лицами, которые держат перед собой в руках каменные чаши.

Над дверями высечена надпись: «Одари их и войди». Буквы частично отвалились, но фраза читаема.

Каждая из статуй находится на постаменте в полтора фута. У их основания на табличках высечены надписи. Они тоже заметно осыпались и заросли, но прочитать можно.

Надпись на ближней статуе: «Я оскал без лица и взор без глаз. Я горе тем, кто остался, и покой тем, кто ушёл». Ответ на загадку — смерть. В чашу надо положить что-то мертвое (подойдет трупик мышки и даже насекомого).

Левая статуя: «Я поток в твоем сосуде. Я дарю жизнь и окраиваю смерть. Я могу вызвать жажду, но не утолю её». Ответ — кровь. В чашу нужно накапать немного крови любого живого существа.

Правая статуя: «Мой блеск ярче солнца, как солнце, прекрасен; я веры дороже, дороже любви. Ты мной осыпай, назначай всему цену, но жизнью своей за меня заплати». Ответ: золото. В чашу можно положить 1 ЗМ или золотое украшение.

Дальняя статуя: «Я льюсь из двух полноводных озёр, я льюсь, когда горе, я льюсь, когда счастье». Ответ: слёзы.



Примечание. У героев могут возникнуть проблемы, как добыть слезу, и что положить в чашу со смертью. Подсказки — на усмотрение мастера. Например, оглядевшись, герои обнаружат недалеко дикий лук, который тоже достаточно едкий. Если в партии есть бард, тут проще — он может петь жалостливые песни (чек навыка Выступление против чека Мудрость каждого игрока — не прошедший чек плачет). Про смерть можно подсказать следующим образом. При правильном даре статуя опускается в углубление примерно на дюйм, а в глубине дверного проема слышится гулкий щелчок. Статуя со смертью изначально была ниже на полдюйма, но недостаточно глубоко зашла в паз с механизмом. Осмотрев чашу, герои увидят, что на её краю лежит мёртвый жук. Если его столкнуть в чашу, статуя срабатывает. При неправильной загрузке статуя выпускает заряд в игрока, который это сделал, и наносит 1к4 урона электричеством. После всех четырех даров дверь раскрывается. Судя по слоям пыли и паутины здесь никто не ходил уже не одно столетие. Однако внутри кто-то есть: вглубь уходит каменная лестница, ведущая в просторную пещеру, и там виден свет.



РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Герои проходят через развалины древнего храма. Каменные ступеньки ведут их мимо изъеденных временем колонн и арок к грубому пролому в породе. За ним — узкая шахта, ведущая в пещеру. Там герои видят свет от формирующегося портала, переливающегося всеми цветами радуги. Вокруг него вприпрыжку скачет маленькое существо:

«Ах, как некстати разрядилось кольцо-колечечко моё! Ах, как долго открывается дверка!»

«Давай-давай, родименькая, на семи цветах неси меня домой!»

«Золотишко я краду, золотишко я ташу, золотишком тешусь...».

Завидев героев, он почти механически достает из кармана бутылочку, выпивает и становится среднего размера. Герои узнают в нем рыжебородого из дубравы.

Он смотрит на них с лукавым, почти хамским выражением лица и говорит:
«Подальные, злые людишки, солдатики этого мерзавца Нетисса! Вы хотите попасть в Мир Фей? Хотите ходить в наш мир, чтобы чинить гадости? А вот кукиш вам!»

В этот момент начинается столкновение.

Характеристику Лепрекона смотрите в локальном Бестиарии (Приложение А).

Тактика: Лепрекон сражается до конца, на попытки остановить бой и призывы к диалогу комментирует так: «Вы такие же подлецы и лгунишки, как Нетисс! Вы хотите принести зло в наш мир!». Эти фразы он произносит и в процессе боя.

После победы над Лепреконом, обследовав пещеру, герои обнаруживают большой глиняный горшок. В нем 231 ЗМ и женские золотые украшения стоимостью 50 ЗМ.

У Лепрекона при себе книга заклинаний на сильванском языке, 1 бутылка с Зельем роста, на пальце — Кольцо телепортации. Любой герой, надевший его, понимает, что оно полностью разряжено и не восстанавливается.

Пока герои подсчитывают добычу, появляется мессир Нетисс в сопровождении двоих приспешников (см. Агент Анклава в приложении А)

Он входит в пещеру, медленно хлопая в ладони.

«Признаться, удивлен, что вы нашли в себе силы переступить через жалость к этому бедолаге ради высшей цели. Сначала вы мне показались слишком мягкотелыми для такой работы. Теперь, имея стабильный вход в Мир Фей, мы покажем им по чем фунт лиха. Благодарю вас за то, что мир стал чище. И за то, что дали нам возможность сделать

его ещё чище. Отдайте мне его книгу и кольцо. И можете с почестями и положенным вам золотом возвращаться в Уотердип».

Если герои не хотят выяснять детали, они могут спокойно уйти. Как законно-добрьые они должны вернуть украденное, оставив себе вычет.

Если герои пытаются выяснить, что на самом деле происходит, зачем Нетиссу книга заклинаний и т.д., он предупреждает: «Вы точно хотите знать? А то ведь есть такая поговорка об одной варварше, которая лишилась носа на рыке за чрезмерное любопытство».

Если герои подтверждают, что хотят всё знать, Нетисс рассказывает следующее: здесь, на Золотых Полях, он собрал фракцию единомышленников, и они крайне нетерпимы к существам из других миров.

«Руководство Анклава заблуждается, приравняв иные миры к нашему — лучшему из миров. Только слабоумный поставит в один ряд порождение и человека! Порождениям не место под этим солнцем. Так вот. Мне нужна магия фей, чтобы попасть в их мир — и постепенно, шаг за шагом, выжигать его изнутри».

В этот момент игроки замечают огонек безумия в его глазах.

После рассказа Нетисс говорит примерно следующее:

«Ну что ж... Ваше любопытство я удовлетворил, а теперь последует расплата за него. Отпустить вас с таким багажом знаний я не могу, ибо в Анклаве всё ещё сидят старые пердуны, не видящие дальше своего носа».

Далее следует столкновение Нетисса и двух Агентов Анклава с героями.

Если герои выступают против Нетисса, то умирающий Лепрекон сотворяет то ли заклинание, то ли фокус неизвестной природы: из его рук вырываются разноцветные лучи, которые полностью восстанавливают хиты и ячейки заклинаний. Затем Лепрекон умирает, успев прошептать: «Спасите нас...».

Герои могут смело возвращаться в Золотые Поля. Они понимают, что Нетисс явно действовал против всех возможных доктрин Изумрудного Анклава, а значит в принципе вне закона. Горстка его людей разбежалась, узнав о том, что Нетисс не вернулся из руин. Цель выполнена - герои теперь могут получить статус инициата в обычном порядке.

ВМЕСТО ПОСЛЕСЛОВИЯ

Этот модуль можно использовать как автономный ваншот, но также он подходит для интеграции в официальное приключение «Гром Штурмового короля».

Поскольку события ГШК происходят на Севере Фаэруна, историю «Этюд в зеленых тонах» можно задействовать как подводку к первой главе. Но нужно учитывать, что Золотые Поля являются одним из мест действий истории от Wizards of the Coast.

Данный ваншот можно отыграть персонажами любого уровня - достаточно просто пересчитать монстрю .

Все сюжеты от мастерской «Сибирские коты» созданы на основе DnD 5-й редакции и собраны в один временной пласт - то есть вы можете собрать наши ваншоты в один цикл для постоянной партии.

Приятной игры!



ПРИЛОЖЕНИЕ А

БАГБЕР-ПЬЯНИЦА

Средний гоблиноид, хаотично-злой
Класс Доспеха 17 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 65 (10к8 + 20) Скорость 30 футов
Сил 17 (+3) Лов 14 (+2) Тел 14 (+2) Инт 11 (+0) Мдр 12 (+1) Хар 11 (+0)
Выживание +3, Запугивание +2, Скрытность +6
Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 11
Языки Общий, Гоблинский. Опасность 3 (700 опыта)
Бонус мастерства +2
Местность обитания лес, луг, пустыня
Жестокость. Рукопашное оружие причиняет одну дополнительную кость своего урона, когда багбир попадает им (уже включено в атаку).
Сердце Хрггека. Багбир совершает с преимуществом спасброски от испуга, отравления, очарования, ошеломления, паралича и сна.
Внезапная атака. Если багбир застает врасплох существо и попадает по нему атакой в первом раунде сражения, цель получает от атаки дополнительный урон 7 (2к6).
Мультиатака. Багбир совершает две рукопашные атаки.
Моргенштерн. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Колющий урон 12 (2к8 + 3).
Метательное копье. Рукопашная или дальни. атака оружием: +5 к попаданию, досяг. 5 футов или дист. 30/120 футов, одна цель. Колющий урон 10 (2к6 + 3) от рукопашной атаки или колющий урон 6 (1к6 + 3) от дальнобойной атаки.

ДРУИД НЕТИСС

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение
Класс Доспеха 11 Хиты 47
Скорость 30 футов
Сил 10 (+0) Лов 12 (+1) Тел 13 (+1) Инт 12 (+1) Мдр 15 (+2) Хар 11 (+0)
Навыки: Навыки Восприятие +4, Медицина +4, Природа +3
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки Друидический, знает два любых языка Бонус мастерства +2
Использование заклинаний. Друид является заклинателем 4-го уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаний). У него подготовлены следующие заклинания друида:
Заговоры (неограниченно): дубинка [*shillelagh*], искусство друидов [*druidcraft*], сотворение пламени [*produce flame*];
1 уровень (4 ячейки): волна грома [*thunderwave*], опутывание [*entangle*], разговор с животными [*speak with animals*], скороход [*longstrider*];
2 уровень (3 ячейки): дубовая кора [*barkskin*], почтовое животное [*animal messenger*].
Действия
Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию (+4 к попаданию с дубинкой), досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 3 (1к6) дробящего урона, 4 (1к8) дробящего урона при использовании двумя руками, или дробящий урон 6 (1к8+2) с дубинкой [*shillelagh*].

АГЕНТ АНКЛАВА

Класс Доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 футов

Сил 13 (+1) Лов 12 (+1) Тел 12 (+1) Инт 10 (+0) Мдр 11 (+0) Хар 10 (+0)
Навыки: Восприятие +2 Чувства: пассивное Восприятие 12
Опасность 1/8 (25 опыта) Бонус мастерства +2
Местность обитания город, горы, лес, луг, побережье, пустыня, холмы.

Языки. Страж знает один любой язык, обычно Общий.

Действия

Длинный меч: рукопашная или дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов одна цель. Попадание: урон 1к8 + 1

Лёгкий арбалет: попадание +1, 80/320, урон 1к8 +1э

ЛЕПРЕКОН

Класс Доспеха 12 Хиты 52
Скорость 30 футов
Сил 6 (-2) Лов 17 (+3) Тел 16 (+3) Инт 12 (+1) Мдр 14 (+2) Хар 18 (+4)

Навыки: Восприятие +4, Ловкость рук +7, Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 14
Языки Общий, Сильван

Мультиатака. Лепрекон совершает две атаки Киряной сапожника и может применить Использование заклинаний. Кирянка сапожника. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) дробящего урона.

Использование заклинаний:

Фальшивый двойник 1/день.

Бонусное действие. Хитрая уловка. Лепрекон совершает действие Отход, либо действие Засада, либо проверку Ловкости (Ловкость рук).

Потрясающая удача. Когда лепрекон проваливает проверку характеристики, бросок атаки или спасбросок, он может совершить бросок новой кости к20 и выбрать, какое из выпавших значений использовать, потенциально обращая провал в успех.

Действие Логова: Древние корни. Из земли вырываются корни, которые пытаются опутать противника. Игрок должен пройти проверку СИЛ или ЛВК на выбор, сложность 12. В случае провала цель опутана. Пока Древние корнидерживают цель, Лепрекон не может использовать их повторно. Цель может освободиться в свой ход. Лепрекон может снять корни с одной цели и навести на другую в ход Логова. Действие Логова имеет значение инициативы 20. При равных значениях Логово проигрывает очередьность.

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Бросьте любую кость на определение 50-процентной вероятности случайного столкновения на каждом из двух этапах пути – по Яртарскому тракту и по Северной Борозде.

Выберите случайное столкновение броском к20.

Для первого отрезка пути:

1-10 – нападение гоблинов;

11-20 – нападение полярного волка;

Для второго отрезка пути:

1-10 – варвары-утгардцы

11-20 – багбер-пьяница.

ГОБЛИНЫ. Три гоблина перегородили небольшим бревном путь и требуют плату за проезд в размере 25 ЗМ. Разрешить ситуацию без боя можно запугиванием. Если оно проходит успешно, гоблины уходят. Вожак говорит: «Я грустно видеть такой свирепый людь. Гринк уходить. Гринк не мешать».

Тактика: вожак сразу же отступает для ведения боя на дистанции из короткого лука. Два его спутника избирают тактику ближнего боя. На их инициативу из кустов появляются ещё трое гоблинов. В случае, если бойцы погибают, а вожак остается жив, он предпринимает попытку убежать.

Трофеи: у вожака при себе 10 ЗМ и золотое ожерелье, инкрустированное полудрагоценными камнями, которое можно продать за 25 ЗМ. У бойцов по 25 СМ.

ПОЛЯРНЫЙ ВОЛК. На лагерь героев ночью нападает раненый полярный волк. Опишите героям следующее:
«Вы слышите хруст веток, который едва различим за треском поленьев в костре. Игрошки проходят испытание на внимательность или природу со сложностью 10. Успех хотя бы одного игрока

позволяет пробросить инициативу равнозначно. В противном случае волк делает первый ход. Скорости передвижения для него достаточно для нанесения атаки по ближайшему противнику. Раненый полярный волк имеет те же характеристики, что и Полярный волк, за исключением:

Хиты: 27; атака Укус совершается с помехой, атака Ледяное дыхание недоступно.

ВАРВАРЫ. Поздно вечером, уже в поисках места для ночлега, герои обнаруживают недалеко от тракта лагерь пяти утгардских варваров. Успешное прохождение навыков История или Религия со сложностью 15 скажет героям, что это представители Племени Лося и что среди них нет вожака.

Племя Лося скитаются по Вечному болоту и по землям к северу от реки Дессарин, между Яртаром и Владением Ноанара. Носят одежды из шкур и украшения из рогов лося. Воинственны к неварварам, особо агрессивны к заклинателям, так как ненавидят магию.

Единственный способ избежать столкновения — все игроки проходят испытание скрытности против внимательности каждого варвара.

Тактика. Завидев героев, незамедлительно бросаются в атаку. Варвары севера ненавидят магию, поэтому в бою будут пытаться первыми ликвидировать игроков магического класса. Если в партии нет чисто магических классов, их приоритетными целями становится герой любого класса, первый использующий заклинание. При этом они не будут поступать неразумно, пытаясь пробиться к заклинателю любой ценой.

ПЬЯНЫЙ БАГБЕР. Данное столкновение подробно описано на стр. 7.

ПРИЛОЖЕНИЕ В

ГРЯЗНЫЙ МЯЧ. Игра проходит на поле 6x10 клеток (по 5 футов) покрытым до середины голени жидкой грязью. Со стороны каждой команды есть ворота с шириной створа 10 футов и глубиной 5 футов. Местность считается труднопроходимой.

Игроки делятся на две равные команды по 4-5 человек, команды занимают свою половину поля.

Перед стартом команды занимают вторую линию от ворот на своей стороне поля, мяч устанавливается в середине поля. Инициатива бросается на команду. Когда ходит команда, все её игроки ходят в произвольном порядке.

Цель игры — внести мяч, удерживая в руках, во вражеские ворота. То есть для взятия ворот игрок, владеющий мячом, должен вступить в одну из двух клеток ворот противника. Заброшенный мяч с дистанции за взятие ворот не считается.

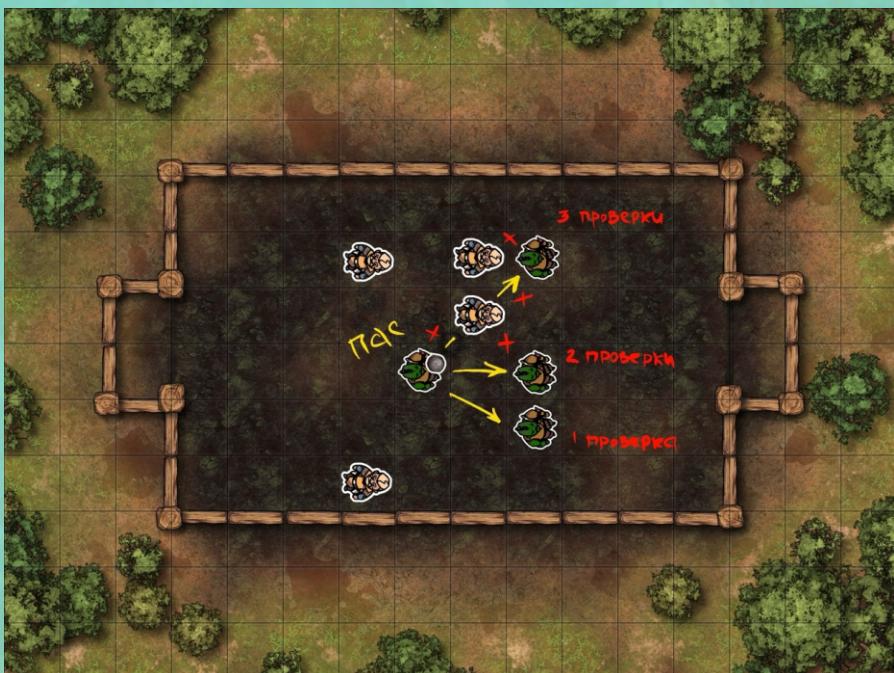
За один ход игрок может совершить только одно действие (дополнительных действий нет, также запрещено использовать бонусное действие, если таковое есть в скиллах персонажа).

Доступные действия:

1. Передвижение 15 футов.
2. Подбор мяча. Мяч можно поднять со своей или соседней клетки (в т.ч. по диагонали).
3. Бросить мяч другому игроку (дистанция паса - через 1 клетку как по прямой, так и по диагонали). Пас считается результативным по умолчанию. Но если на смежных клетках передающего пас и/или получающего пас есть оппонент, то между соперниками проводятся контрчеки на ловкость. Прошедший чек завладевает мячом. При этом у игрока, не владеющего на этот момент мячом, есть помеха к чеку..
4. Толчок противника (контрчек сила или ловкость на выбор). В случае провала толкаемый падает, а мяч оказывается на земле. Против зажатого соперника действует преимущество. При падении поврежденный соперник падает на свою клетку.
5. Отнятие мяча. Проводится, если владеющий мячом соперник находится в соседней клетке (по прямой или по диагонали). Встречные чеки на ловкость.
6. Поднятие с земли после падения.



- Занимать зону своих ворот и ворот соперника, не владея мячом, запрещено.
 - Нельзя остановиться на клетке, занятой соперником.
 - Пройти через клетку с соперником можно. Но если он в этот момент не опрокинут, это спровоцирует атаку - толчок.



Крит при отнятии мяча тоже вознаграждается дополнительным действием.

На усмотрение мастера критические провалы могут «наградить» игрока травмами, которые дают помеху или даже выводят из игры.

Игра может вестись до первого гола, до двух побед, до четырех и так далее.

- Если при взаимной проверке на действие толчок у толкающего критический успех и/или у толкаемого критический провал, то поверженный игрок отталкивается на одну клетку.
 - Если при передаче или получении паса рядом стоящий соперник вступает в борьбу за мяч, критический успех для завладевшего дает дополнительное действие.





Автору на зеленый эль :)

«Этюд в зелёных тонах»
Проект мастерской «Сибирские коты» ©