



ОДНАЖДЫ НА ПОСТОЯЛОМ ДВОРЕ

Некоторые гавани опаснее штормов за их пределами

Автор Palant

Версия 0.8 | Дата публикации: 30.07.2020





НАД ПРИКЛЮЧЕНИЕМ РАБОТАЛИ

Ведущий дизайнер: [Anton Palikhov](#)

Proofreader: [xattttta](#), [Essendi](#), [Featona](#)

Картография:

Editing: [xattttta](#)

Шаблон: This document was created with [Palant Word Template](#) by [Anton Palikhov](#)

Тестеры: [Featona](#), [Essendi](#), [xattttta](#), [Pumpkin #0086](#), [Дмитрий Лаврухин](#), [Юрий Гум](#), [Damir Rahimov](#), [Ольга Хомяшок](#), [Антон Теренин](#), [Виталий Козырев](#), [Fraxinus Acer](#)

Art sources:

Special Thanks to:

ABOUT US

Cyborgs&Mages is Russian speaking RPG Community which unites players and Dungeon Masters from Belarus, Russia and Ukraine.



[Discord](#)

If you like this adventure – join our [Patreon](#) to receive news and limited access materials.

Disclaimer.



ОТ АВТОРА

Данное приключение является вольной конверсией старого приключения Jacob's Well (Dungeon Magazine # 43, 1993) с дополнениями и изменениями.



СОДЕРЖАНИЕ

Над приключением работали.....	2
Вступление.....	4
Сюжетные зацепки	4
Краткое содержание	4
Анонс Приключения	4
Советы Мастеру	4
Начало	6
Постоялый Двор «Веселый гоблин»	7
Цены и товары	7
Описание торгового поста	7
Развитие событий.....	14
День первый	18
День второй	24
День третий.....	28
День четвертый.....	32
Завершение	33
За стенами безопаснее.....	33
Тварь мертва	33
Награды	33
Ушли со стражниками и выжили.....	33
Последующие приключения.....	33
Ссылки и источники	34
Приложение 1. Список действующих лиц.....	35
Приложение 2. Статистики чудовищ и персонажей	42
Приложение 3. Волшебные предметы и сюжетные награды	48
Волшебные предметы.....	48
Сюжетные награды.....	48
Книги заклинаний.....	48
Приложение 4. Дополнительные правила	49
Дополнительное снаряжение авантюристов	49
Погодные условия	49
Арктическая местность.....	50
Приложение 5. Карты.....	51
Приложение 6. Слаады	52
Приложение 7. Тактика и действия Слаада	56

ОТ АВТОРА

Первое, на что хотелось бы обратить внимание, что данное приключение во многом основано на старом приключении из журнала «Dragon» - Jacob's Well.

ПРО ИГРОМЕХАНИЧЕСКУЮ ТЕРМИНОЛОГИЮ

Игромеханическая терминология, используемая в тексте основана на переводе SRD 5.1 под OGL, выполняемом сообществом Киборги и Чародеи

КРАТКИЙ СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

УЗ – Уровень Защиты - AC
 УС - DC
 Восприятие – Perception
 Хиты – Hit Points
 Рейнджер - Ranger



ВСТУПЛЕНИЕ

Это приключение является неплохим вступлением к событиям **Icwind Dale. Rime of Frostmaiden**. Постоялый двор находится по дороге из Лускана в Долину Ледяного Ветра, и авантюристы окажутся в торговом посту, спасаясь от не на шутку разбушевавшейся погоды. Но не погода – даже с учетом неестественных морозов – является главным противником персонажей. Это приключение рассчитано на группу авантюристов из 3-4 персонажей 1ого уровня.

ЗАЧИТЫВАЕМЫЙ ТЕКСТ

В таких панелях приведен зачитываемый текст, который впрочем Мастер может использовать, а может и не использовать

ПРИМЕЧАНИЯ И ДОПОЛНЕНИЯ

В таких панелях приведены примечания, дополнения, игромеханические указания Мастеру

Таким образом в тексте отмечен либо написанный текст либо прямая речь

УЖАС

А в таких панелях приведены указания когда ситуация явно рекомендует сделать спас-бросок против Ужаса. Механика Ужаса приведена далее

Сюжетные зацепки

Путешествие в Долину Ледяного Ветра. Возможно, ваша группа направлялась из Лускана в Долину Ледяного Ветра или в обратном направлении. Местные охотники. Персонажи не успевают вернуться в родное поселение вовремя и вынуждены остановиться на постоялом дворе.

Краткое содержание

Непогода запирает авантюристов в постоялом дворе «Веселый гоблин». Помимо них в этом постоялом дворе оказалось еще десяток гостей.

Разыгравшаяся снежная буря запирает всех в этом торговом посту и в первый же вечер случается трагедия – что-то вырывает внутренности одному из Утгардских варваров, который остановился на постой. И это что-то было внутри него. Пока неизвестное существо убивает постояльцев одного за другим – нарастает паника, а существо кормится и растет....

Анонс Приключения

Для анонса приключения у себя в клубе или на мероприятии вам будет удобно использовать следующий текст.

НЕКОТОРЫЕ ГАВАНИ ОПАСНЕЕ ШТОРМОВ ЗА ИХ ПРЕДЕЛАМИ

Группа авантюристов находит укрытие от разыгравшейся снежной бури на постоялом дворе в компании десятка гостей: Утгардских варваров, вождя соседнего племени орков с телохранителями, луруарского следопыта, охотников за пушниной. Неудивительно, что обстановка сразу начинает накаляться – уж больно разнохарактерные собрались личности, да и полуорк, владелец постоялого двора, выглядит не очень радушно...

Советы Мастеру

Использование механики Ужаса

Каждый раз, когда персонажи сталкиваются со сценой таинственного убийства, убивают члена группы, впервые видят какую-либо из форм слаада или же получают критический удар от слаада, они должны совершить спас-бросок Мудрости против УС 13 или получить 1 единицу Страха.

ВАЖНО!!!

Для наилучшего эффекта и большего воздействия на игроков – не раскрывайте детали работы этой механики – пускай игроки не знают как количество единиц Страха будет влиять на их персонажа.

Страх влияет на персонажа следующим образом



1 Эффекты Страх

Накопленные единицы Страха	Эффект
1	
2	
3	Помеха на проверки Инициативы
4	Преимущество на повторные проверки Мудрости (Восприятия) в течение пяти минут после первой.
5	С вероятностью 50% - Ступор. Персонаж застывает в шоке на 1 раунд. С вероятностью 50% - Боевое безумие. В сражении со слаадам ужас настолько овладевает персонажем, что он совершает атаки с преимуществом.

Создание атмосферы ужаса и паранойи

Для создания нужной атмосферы страха и паранойи Мастер может использовать несколько случайных встреч с крысами или снежным оползнем. Гигантская крыса может внезапно прыгнуть на ИП, в то время как НИП кричит:

«Он у тебя на спине! Он у тебя на спине!!»

Большое количество снега, внезапно соскользнувшего с крыши, может на мгновение прижать ИП лицом вниз к земле. И пока персонаж лежит под грудой тяжелого снега, ИП фактически беспомощен и слышит чье-то приближение. К счастью, это всего лишь НИП, пришедший ему на помощь (в этот раз).

Такие незначительные инциденты могут быть эффективными в создании надлежащей атмосферы. По мере развития приключения крыса, пробирающаяся через темный угол, может вызвать серьезную чрезмерную реакцию со стороны ИП. Также пока персонажи не увидят слаада, следует описывать происходящее с использованием неопределенных терминов (к примеру, «Нечто»), после того как увидели, но еще не опознали ссылаться на него как на «Тварь» или «Существо» (даже если уже игроки догадались, но персонажи еще не имели возможности определить тип существа), и только после определения – использовать термин «Слаад».

Использование неигровых персонажей

Во время проведения этого приключения Мастер волен перемещать НИП куда угодно, пока они

будут находиться в нужном для событий месте в нужное время.

Основным местом для любого NPC будет либо главный зал (область 8 стр. 10), либо одна из спален гостиницы.

Мастеру может быть легче отслеживать местоположение многих НИП, если он использует миниатюры, жетоны или небольшие кусочки бумаги, помеченные инициалами НИП. Однако игроки не должны знать точного расположения персонаже, если только эта информация не доступна их персонажам. Внезапное удаление НИП с карты может выдать информацию раньше, чем этого пожелает Мастер.

Идеи обороны или охоты на существо должны в первую очередь исходить от ИП, которые должны стремиться к активным поискам слаада.

Если ИП ждет, что слаад придет к нему, то им придется долго ждать, а затем они столкнутся с могущественным существом. Тем не менее, некоторые из НИП могут рекомендовать некоторые тактики, основанные на здравом смысле, такие как:

- Всегда перемещаться парами,
- Все должны спать в главном зале, и т.п.

Мировоззрение НИП, предлагающих решения важно в этом случае, т. к. большинство НИП более заинтересованы в своем собственном выживании нежели выживании ИП.

НИП (особенно вождь орков Фенг и Токк) может захотеть использовать кого-то другого в качестве приманки для чудовища и не будет слишком беспокоиться о выживании этой приманки.

Также злые персонажи не будут стремиться помочь группе авантюристов или же выступать в первых рядах.

Слаад – хитрый и опасный противник

Важно помнить и использовать способности слаада к скрытности. Любой оставшийся в живых после нападения слаада будет подчеркивать, как существо бесшумно подошло и внезапно выпрыгнуло из тени.

Убежища слаада включают в себя:

- главный дымоход дома (только для головастика слаада),
- уборную,
- конюшню,
- кузницу,
- казармы (после того, как они сгорели)
- и любое другое место, которое мастер считает подходящим местом для укрытия (например, сторожевые посты после того, как стражники покидают Форт; см. «День второй, Утро»).



Вряд ли слаад попытается спрятаться в колодце внутреннего двора. В отличие от дымохода, у слаада нет выхода, если его обнаружат там. Кроме того, слаад не покинет Форт, потому что ему нужно население «Веселого Гоблина» для пищи. Поскольку охота за слаадом продолжается, он может быть обнаружен в одном из этих тайников. Полностью на усмотрение Мастера остается перемещение слаада в случае его обнаружения и Мастеру стоит заранее продумать следующий ход слаада, если его текущее убежище окажется раскрыто. Детально тактика и укрытия слаада описаны в приложении 7 на стр. 56

Бей и беги

После трансформации головастика в молодого слаада, слаад может начать использовать тактику «Бей и беги» используя свою особенность регенерации, которой лишены персонажи. Для этого он может подкарауливать выходящих в бурю персонажей, наносить пару ударов и отступать на другой конец форпоста, пользуясь ограниченной видимостью из-за снежной бури.

Высокая сложность

Даже молодой красный слаад с его устойчивостями и регенерацией может оказаться непреодолимым противником для персонажей игроков, поэтому Мастеру необходимо акцентировать внимание на опасности противника, на том, с какой легкостью чудовище расправляется с взрослыми охотниками, орками, стражниками или варварами, чтобы персонажи (а вместе с ними и игроки) искали дополнительные возможности по превозмаганию слаада – использование сетей, лампового масла, катапульты, союзных неигровых персонажей и т.п.

Важно! Если слаад развился до третьей стадии – у персонажей практически нкт шансов – это так и задумано.

Вариант: развитие слаада

Приключение в целом использует временной критерий для определения времени трансформации слаада, но Мастер может захотеть использовать и следующий вариант – когда готовность слаада к трансформации определяется количеством сожранной пищи (в виде трупов убитых существ). В таком случае для первой трансформации головастика необходимо сожрать 4 существа среднего размера, а для второй трансформации молодому слааду необходимо сожрать 4 существ.

Начало

Как бы то ни было, группа авантюристов находится далеко от любого известного убежища и спасается бегством перед надвигающейся зимней бурей. Не нужно быть рейнджером, чтобы понять, что кипящие черные тучи и завывающий северный ветер означают беду. Отчаянно продираясь сквозь деревья, персонажи натывается на открытую поляну. Приветственный запах древесного дыма достигает с порывом ветра персонажей, и путешественники могут видеть здания впереди, которые сулят комфорт и возможность пополнения запасов.



ПОСТОЯЛЫЙ ДВОР «ВЕСЕЛЫЙ ГОБЛИН»

Торговый пост и постоялый двор «Веселый Гоблин» построен на невысоком холме, создавая стражникам на частоколе прекрасный обзор окружающей местности. Для стражников уже стало рутиной выпалывать кустарники, ростки деревьев и убирать все что, может ограничить обзор на окружающем торговый пост лугу. Вид небольшого укрепления на вершине холма радовал бы глаз если бы не большое кладбище возле ворот в торговый пост. Весной и летом вокруг торгового поста можно встретить дикорастущие травы и специи.

Цены и товары

Токк не торгуется и держит весьма высокие цены в своем заведении - двойные, а местами даже тройные по отношению к ценам, приведенным в РНВ

|| Ты либо платишь, либо убираешься ||

Пища и постой

Постой

Комната, за сутки	5 см
Постельное белье	1 мм
Использование инструментов, за сутки	2 см
Использование конюшни и кузницы, за сутки	5 см
Аренда склада, за сутки	2 см
Аренда склада с замком, за сутки	4 см

Питание¹

Мясной пирог с картофелем	2 см
Тушеное мясо с картофелем	2 см
Жареное мясо с отварным картофелем	25 мм
Эль, 1 кружка	6 мм
Эль, 1 галлон	4 см
Ром, 1 кружка	5 см
Ром, 1 кувшин	3 зм
Травяной настой, 1 галлон	1 см

|| Мясо — это то, что было недавно убито. Обычно это оленина, но может быть что угодно-от черного медведя до дикой собаки. ||

¹ 1 порция пищи и кувшин травяного настоя входят в стоимость проживания.

Снаряжение

Предмет	Количество	Цена, зм	Вес, фунтов
Теплая одежда	3	15	7
Рационы	20	1	0,5
Спальник	5	1	
Зелье лечения	2	100	0,5
Зерно		0,1	4
Фураж для собак	20	0,5	10
Фураж для лошадей	20	1	10

Если игрокам надо что-то другое

У Токка может быть в наличии любое снаряжение представленное в Разделе Снаряжение SRD стоимостью до 50 зм, но при этом цены у него выше в 2-3 раза.

Описание торгового поста

Карта постоялого двора приведена в Приложении 5 на стр. 51

Общие особенности

Стены форта: стены форта высотой 15 футов и сложены из крепких бревен. Высота потолков: около 8 футов. Крыша второго этажа находится на высоте 25 футов (падение с нее приносит 2кб урона).

Двери: большинство дверей не оснащены замками, но практически все оборудованы засовами.

Окна: узкие, незастекленные, закрываются деревянными ставнями с засовом изнутри.

Ворота: высота 10 фт, ширина одной створки 5 футов, закрываются засовом, который поднимают 4 стражников.

Освещение: для освещения в «Веселом Гоблине» используются недорогие и не особо хорошие масляные светильники, дающие 10 футов яркого света и 10 футов тусклого света, поэтому в углах основного зала практически всегда царит полутьма



Персонал постоялого двора

Токк Назакак (Thokk Nazakak) – полуорк, владелец постоялого двора «Веселый гоблин» стр 35
Тимми (Timmy) – однорукий повар стр 37
Элдон Хайхилл (Eldon Highhill) – полурослик слуга стр 39

Постояльцы

Бурвальд (Boorvald) – Утгардтский варвар из племени Лося, стр 36
Халрик (Halric) – Утгардтский варвар из племени Лося, стр 36
Обот (Obot) – Утгардтский варвар из племени Лося, стр 36
Стор (Stor) – охотник, стр. 36
Урт (Urth)- охотник, стр. 36
Лат (Luth) – охотник, стр.36
Сергор Странник (Sergor Wanderer)- рейнджер, стр. стр.37
Маларк Хелдер (Malark Helder) – волшебник, стр. 38
Фенг Троллеубийца (FengTroll-killer) – орк вождь, стр. 38
Мхаррен (Mhurren) – орк телохранитель Фенга, стр. 39
Хенк (Henk) – орк телохранитель Фенга, стр. 39
Детально персонал и постояльцы описаны в приложении 1 на стр. 35.

1. Кладбище

Кладбище находится возле ворот так что мимо него придется пройти, заходя в торговый пост. Многие могилы помечены маленькими деревянными табличками с именем и расой обитателя. Другие плакаты помечены “неизвестный полурослик» или «неизвестный человек» (обитатель могилы был убит прежде, чем кто-либо узнал его имя). Некоторые маркеры несут грубые стихи и эпитафии, такие как:

Здесь лежит крепко спящий человек
Удивленный в постели мрачным жнецом
Эта неглубокая могила будет его хранилищем
Потому что нам не хотелось копать глубже

Многие эпитафии отпускают непристойные шутки по поводу кончины человека, а некоторые настолько откровенно непристойны, что могут заставить покраснеть даже орка. Это могилы тех, кто не следовал правилам, установленным владельцем постоялого двора. Эти правила просты:

Никаких драк внутри стен и никакого воровства.

Могилы-молчаливое свидетельство того, насколько строго соблюдаются эти правила.

2. Ворота

Тяжелые деревянные ворота Веселого гоблина всегда закрыты и заперты на засов большой деревянной доской, которую может снять и заменить один человек. Это предотвращает внезапное проникновение кого-либо (или чего-либо в укрепление). И, что более важно с точки зрения владельца, он не позволяет никому внезапно выскочить из постоялого двора, не заплатив предварительно по счету. Если Форт атакован или находится в осаде, поперек ворот поднимают тяжелую балку. У ворот всегда дежурят два стражника (Перечень стражников приведен в Приложении 1 на стр. 40). Стражи ворот внимательно осматривают всех желающих войти, потому что Токк не хочет, чтобы вокруг его крепости ошивались мертвецы или нищие. Каждый, кто входит, должен иметь меха, лошадь, доспехи и оружие, какие-то товары или книгу заклинаний, которая будет конфискована, если человек не сможет заплатить за свое пребывание.

Пенарт - Молодой мужчина, бывший пастух, высокого роста, каштановые волосы
Зант - Зрелый мужчина, бывший охотник, среднего роста, лысый и с густой темной бородой

3. Двор

Двор. Во дворе нет ничего, кроме голой грязи. В сырую погоду это мокрая, скользкая грязевая яма. В сухую погоду это пыльный, бесплодный клочок земли. Когда идет снег, двор становится опасным. Огромные колеи и ямы, выбитые во дворе в сырую погоду, заполняются снегом, и их невозможно увидеть.

При передвижении по двору существует 10% (19-20 на к20) вероятность того, что персонаж споткнется об одно из этих невидимых препятствий и упадет.

В центре двора находится крытый колодец с пресной водой. Вода из колодца холодная, сладкая и освежающая.

4. Казармы

Это длинное, узкое здание без окон - казармы для гарнизона форта. Внутри него расположено 14