

# ГОРЕ КУЗНЕЦА

---

Гоблины похищают дочь кузнеца. Они хотят принести ее в жертву в гробнице рыцарей, чтобы превратить ее в святилище своего бога.

## TAVERN

---

На равнину спустились сумерки. После долгих поисков тепла, ночлега и чем хорошенько набить желудок, трое искателей приключений находят себя в таверне близ Кобаньего Леса.

Внутри, за ужином несколько крестьян обсуждают события прошедшего дня. В их разговоре мало примечательного— каждый новый день в долине похож на предыдущий. К одной из стен прибит пергамент.

- За столом: подбегает паренек, спрашивает что будут есть. Распечатка меню.
- К одной из стен гвоздем пребит пергамент.
- Perception: Один крестьянинов низким голосом упомянул гоблинов.
- Мета знакомство во время еды.

... В таверну врывается грузный, бородатый мужчина в черном кожаном фартуке. От него пахнет серой, а в его руках тяжелый молот.

— Они забрали Бесс. Они забрали мою дочь.

- Кто? Гоблины. Это были они. Я слышал крики на их языке.
- Что в лесу? Кабаны. Мы там охотимся.
- Мини-детективность: следы уходящие в лес.

## FOREST

---

Лес слишком большой что-бы пересечь его за пару часов. Игроки устанут и разобьют лагерь. РП? Вкинуть пару кобанов посреди ночи.

## OUTSIDE

---

Через час-два пути после леса, игроки увидят древнее каменное сооружение в склоне холма. Спросить как они ведут себя, скрытно или нет.

У ворот стоят два гоблина, облокотившись на оружие, зевают.

Округу патрулируют два гоблина.

- Если игроки подождут и спрячутся, то смогут заметить патруль. Stealth vs Perception checks. Как только первый гоблин будет ранен, они начнут отступать/сражаться 1-1. Если добегут до входа, то на гоблинском заорут что приближается опасность. Два стража у ворот гробницы уйдут внутрь.
- Если игроки войдут сразу, патруль застанет их в 1й комнате. Те что у ворот тут же уйдут внутрь (они знают что им не победить).

## ENTRANCE

---

Толстые деревянные двери гробницы были запечатаны. Сейчас они проломлены и кругом лежат щепки. Лестница вниз. Внутри крошечная тьма. Вонь, гниль, по всюду грязь.

Если прислушаться, то можно услышать чант доносящийся глубоко изнутри.

## BRAZIER ROOM

---

- Несколько гоблинов 3-5. В зависимости от того что со стражами и патрулем
- Если патруль не убит, то они зайдут сзади.

По середине чаша в которой разжигали огонь. У стены алтарь для подношений. Мб какой-то лут (зелье или свиток) который не заметили гоблины.

На стене вырезаны образы рыцарей, дающих клятву, спасающих людей из огня, сражающих страшного зверя. На стене напротив текст клятвы рыцарей:

Я, Эндир Валдон, клянусь служить ордену Делиана. Клянусь служить порядку и бороться с хаосом. Клянусь унести секреты ордена с собой в могилу

## TRAP

---

Плита на полу нажимается только тяжелыми персонажами (не гоблинами). Маятник с лезвием поперек коридора. Урон– импров, по ситуации.

Может быть хорошим временем для короткого отдыха. Без опасности.

Из-за поворота слышен чант шамана и сдавленный женский плач.

## RITUAL ROOM

---

Дверь сюда при закрыта.

Запах жженой инценции. Ближе к дальней стене статуя. Перед ней алтарь, шаман читает заклинание склонившись девушкой, связанной по рукам и ногам. Ее рот заткнут тряпкой, одежда на ней изорвана, она вся в грязи, рыдает и пытается вырваться.

- Шаман. Гоблин с клерик спеллом и кинжалом.
- Багбер. Если кто-то из группы упадет, он на ломанном человеческом скажет, "уходи-те и ваш друг выживет". Предлагая продать жизнь упавшего в обмен за жизнь девчонки.

Надпись на статуе: "Если тебе суждено это сдержать, то сначала ты должен отдать это мне"

Потайная дверь откроется если сказать статуе "слово"или "клятва"или произнести клятву.

В комнате затхлый запах, очень много пыли. Несколько гробов.

- Пара зомби которые атакуют если потревожены.

73G, зелье

НАЗНАЧЕНА НАГРАДА!

ИЗБАВЬ ЭТИ ЗЕМЛИ ОТ НЕЧИСТИ!

- 5S за ухо кобольда!
- 20S за пару гоблинских ушей!
- 10G за голову багбера!
- 40G за клык огра!