18+

Побег из Андергардена

Станция ролевая
ОБРАЗЕЦ

5e COMPATIBLE

приключение для 5 редакции с 5 по 8 уровень

автор JVC Parry и Бенуа де Бернарди

JVCP

ПОБЕГ ИЗ АНДЕРГАРДЕНА



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

JVCP

Авторские права © 2022 JVC Parry
Переведено на русский язык © Wishport, 2023

Содержание

Авторы 2
Введение 3
Предыстория приключения 3
Обзор приключения 3
Глава 1: Пропавшая сестра 5
Монастырь Святой Кардоры 5
Магия Прорицания 6
Терраль 7
Карта: Терраль 7
Развязка 12
Глава 2: Круг Глубокого Корня 13
Красный лес 13
Карта: Красный лес 15
Сверкающий водопад 16
Переговоры о перемирии 16
Убежище друидов 17
Особенности Андергардена 17
Карта: Убежище друидов 17
Встреча с Эриком Блэкторном 18
Развязка 20
Повышение уровня 20
Глава 3: Андергарден 21
Повышение уровня 21
Обзор Андергардена 21
Изобилие магических предметов 23
Столкновения в Андергардене 24
Карта: Андергарден 28
Области Андергардена 29
Возвышенность 31
Времена года в Андергардене 31
Карта: Нора Фифи Ферии 34
Фифи Ферия 35
Прибытие слишком поздно 36
Карта: Пещера Беррика 40
Завершение приключения 43
Развязка 43
Продолжение приключения 44
Приложение А: Новые монстры 45
Беррик, Медвежий Король 45
Эрик Блэкторн 46
Вечнозеленый дуб 47
Фифи Ферия 47
Гигантский крот Феликс 48
Миррин Галант 48
Приложение Б: Редкие грибы 49
Приложение В: Не всё то золото, что блестит 50
Празднование 50
Развязка 52
Приложение Г: Раздаточные материалы 53
Дневник волшебницы 53

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Авторы

История: JVC Parry и Бенуа де Бернарди

Автор: JVC Parry

Редакторы: Бенуа де Бернарди и Джулия Кинг

Автор обложки: Ралука Маринеску

Художники: Дин Спенсер, Ким ван Дьюн, Ралука Маринеску, Roselysium, Сюзанна Вузик

Картографы: Бенуа де Бернарди и Джулия Кинг

Графические элементы: Alderdoodle, Сага Маккензи

Оформление: Джулия Кинг

Тестеры игры: Алекс Йохансон-Браун, Дэн Хант, Том Уилкинс, Сэм Пэрри

С иллюстрациями Сюзанны Вузик можно ознакомиться на страницах 5, 32, 35, 38, 41 и 51.

Авторские права на некоторые иллюстрации принадлежат Roselysium - https://twitter.com/roselysium. Разрешение на использование получено.

Некоторые иллюстрации © 2015 Дин Спенсер, использованы с разрешения автора. Все права защищены.

Благодарность за помощь в оформлении карт выражается Alderdoodle.

Руководитель проекта: Пётр Каршаков

Перевод: Макс Джостар, Полина Коврижкина, Злата Федотова, Поля Романова, Анастасия Ломтева

Редактор русского текста Полина Коврижкина

Вёрстка: Пётр Каршаков



ОЗНАКОМИТЕЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ВЕРСИЯ

Введение

Побег из Андергардена - это приключение для группы из четырёх-шести персонажей 5-ого уровня. К концу приключения персонажи должны достичь 8-го уровня. Во время приключения персонажи заходят в зачарованный подземный лес, известный как Андергарден, чтобы освободить Миррин Галант, сестру отставного искателя приключений. К сожалению, войти в этот лес гораздо проще, чем выйти из него. Друидическая община, известная как Круг Глубокого Корня, охраняет проход в Андергарден. Персонажам придётся разгадать все головоломки, чтобы сбежать оттуда.

Предыстория приключения

Андергарден - это фантастический подземный лес. Никто точно не знает, откуда он взялся, но поговаривают, что его создала безумная Архифея, желавшая заманить туда людей и наблюдать, как они умирают в окружении возвышенной красоты. Каково бы ни было происхождение зачарованного леса, в настоящий момент сборище друидов, именуемое Кругом Глубокого Корня, использует его как тюрьму для тех, кто оскверняет их святыни.

До недавнего времени Круг Глубокого Корня мирно сосуществовал с жителями Терраля, небольшой деревушки на окраине Красного леса. Ситуация изменилась, когда один из охотников заметил оленя с рогами якобы из чистого золота. С тех пор в Терраль съезжалось всё больше и больше людей. В надежде отыскать чудесного зверя они бродили по лесам, вторгаясь даже в те места, где друиды запрещали им охотиться.

Разумеется, терпению членов Круга Глубокого Корня вскоре пришёл конец. Отныне они выгоняют каждого охотника, зашедшего слишком далеко, а тех, кто при этом оскверняет их священные места, отправляют прямиком в Андергарден. Миррин Галант - последняя узница этой подземной тюрьмы. Когда Миррин не вернулась со своей ежегодной охоты, её сестра, Кейлет Галант, применила магию прорицания и выяснила, что кто-то заточил её сестру в некую темницу. Кейлет надеется, что персонажи смогут освободить Миррин.

Обзор приключения

Цель приключения - спасти Миррин Галант из Андергардена. Персонажам предстоит выяснить, что случилось с сестрой Кейлет, а затем силой, переговорами или обходными тропами проникнуть в Андергарден. Они быстро понимают, что этот зачарованный лес не похож ни на какой другой. Он полон головоломок и уловок, подобающих столь фантастическому месту. Персонажи должны спасти Миррин до того, как обитатели леса убьют ее, и найти выход из темницы Круга

Глубокого Корня.

В **Главе 1** персонажи встретят Кейлет Галант и получат задание найти ее сестру, Миррин. Глава содержит описание деревни Терраль, где Миррин видели в последний раз. Здесь персонажи могут выполнить дополнительный побочный квест (см. Приложение B: Не всё то золото, что блестит) и узнать, что Миррин направлялась к Сверкающему водопаду — священному месту Круга Глубокого Корня. Они также выясняют, что друиды Круга Глубокого Корня с годами становятся только опаснее.

Если вы хотите вовлечь персонажей непосредственно в действие, начните с «Не всё то золото, что блестит» (Приложение B). Задание можно разыграть как вступление либо продолжение сюжета в любой момент после посещения персонажами лавки травника. Если вы решите использовать его в качестве вступления, пусть Кейлет Галант встретит персонажей в Террале, а не в Монастыре Святой Кардоры. Увидев персонажей в деревне, она просит их о помощи, так как не уверена, что сможет найти сестру в лесу самостоятельно.

В **Главе 2** рассказывается о приключениях персонажей в Красном лесу, где они, вероятно, столкнутся с разнообразной дикой природой, взбудораженной конфликтом между охотниками и Кругом Глубокого Корня. Здесь они найдут Сверкающий водопад, к которому приходила Миррин, а затем по следам пройдут до Убежища друидов - логова Круга Глубокого Корня и входа в Андергарден. Персонажи даже могут встретить Эрика Блэкторна, лидера Круга Глубокого Корня.

Глава 3 подробно описывает сам Андергарден и поиски Миррин Галант. Персонажи должны успеть найти Миррин в паучьем гнезде (область U7) до того, как она испытает на себе все опасности Андергардена, а затем отыскать четыре ключа (по одному на сезон), чтобы выбраться из волшебного леса. Заключительная часть приключения содержит развязки и возможные будущие задания.

Проведение приключения

Готовясь к этому приключению, изучите некоторые детали. Они помогут вам правильно начать и провести игру.

Привлечение персонажей

Когда ее сестра исчезла, Кейлет распространила среди жителей слух о поиске искателей приключений. Персонажи могут наткнуться на записку, прикрепленную к доске заданий в таверне, где они остановились, со следующим сообщением:

> Храбрые приключенцы, спасите мою сестру от верной смерти! Обещаю щедрое вознаграждение! Обратитесь к Кейлет Галант из Монастыря Святой Кандоры, чтобы узнать подробности. Только для опытных искателей приключений!

Монастырь Святой Кардоры расположен в двадцати милях от Терраля. Прибыв на место, персонажи быстро находят Кейлет, ожидающую искателей приключений, достаточно компетентных, чтобы помочь ее сестре (см. «Монастырь Святой Кардоры»).

Деревня Терраль

Приключение начинается в деревне Терраль и окрестностях и продолжается в демиплане, именуемом Андергарденом. Деревня Терраль расположена на окраине Красного леса — оба места созданы специально для этого приключения, — но вы можете изменить это в соответствии с вашими пожеланиями и провести приключение в любой деревушке рядом с лесом.

Отыгрыш

В приключении информация, известная персонажам мастера (ПМ), представлена в виде маркеров для вашего удобства, но не стесняйтесь разыгрывать взаимодействия и раскрывать то, что известно ПМ, в ходе беседы.

Монстры и персонажи мастера

Статистика всех монстров и ПМ, используемых в этом приключении, взята из Справочник по системе (SRD 5.0) или создана для этого приключения. Статистика по новым монстрам и ПМ представлена в разделе «Приложение A: Новые Монстры» в конце модуля. Если не указано иное, считайте, что все ПМ обладают статистикой **обывателя**. Также учтите, что все **дворяне** в приключении вооружены длинным луком (+3 к попаданию, дальность 150/600 футов, 5 (1к8+1) колющего урона при попадании).

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ!



ОЗНАКОМИТЕЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ВЕРСИЯ

Глава 1: Пропавшая сестра

В первой главе *Побега из Андергардена* герои находят Кейлет Галант в Монастыре Святой Кардоры и узнают, что ее сестра Миррин исчезла во время ежегодной охоты в Террале. Оказавшись в городе, персонажи выясняют, что фанатики-друиды, известные как Круг Глубокого Корня, изгоняют из леса всех незваных гостей и что в последний раз Миррин видели направляющейся к одному из их священных мест, Сверкающему водопаду. Дополнительное побочное задание о знаменитом Голденхарте (олене с рогами из чистого золота), способное задать жару искателям приключений, подробно описано в «Приложении С: Не всё то золото, что блестит». Персонажи начинают приключение на 5-м уровне.

Монастырь Святой Кардоры

Монастырь Святой Кардоры - это немногим больше, чем полуразрушенная укрепленная библиотека, расположенная в двадцати милях к югу от Терраля. Это храм и библиотека, посвященные дварфскому божеству знаний.

Монастырь

Когда герои прибудут в Монастырь Святой Кардоры, прочтите или перефразируйте следующее:

> Монастырь Святой Кардоры представляет собой печальное зрелище. Это холодное каменное здание, больше похожее на военный аванпост, чем на библиотеку. В нем всего несколько зарешеченных окон и единственная прочная бронированная дверь наверху осыпающейся каменной лестницы. Послушница-дварф средних лет ухаживает за огородом неподалеку. Заметив вас, она подходит ближе и осторожно, но прямо спрашивает: «Кто вы и чего хотите?»

Это сестра Дрогона Фаерфодж. Она послушница, живущая в монастыре. Если персонажи просят о встрече с Кейлет, она ведет их в скрипторий, где молодая и неряшливая дварфийка в очках старательно переписывает древний религиозный фолиант.

Кейлет Галант

Кейлет Галант (законно-добрая **послушница**-дварф) проводит большую часть своего времени, изучая историю дварфов или переписывая книги в скриптории. После смерти родителей Кейлет и ее сестра решили присоединиться к Монастырю Святой Кардоры. Кейлет ниже и худощавее большинства дварфов и носит очки с толстыми стеклами. Большую часть времени она читает книги, пишет дневник и посвящает себя служению богу знаний. Из-за воспитания в изолированном монастыре Кейлет испытывает трудности с социальным взаимодействием. Ей трудно устанавливать зрительный контакт с людьми, она предпочитает рассматривать незначительные детали их одежды или прически. Кейлет потеряла ногу во время несчастного случая в юности и ходит с костылем, но это не оказывает существенного влияния на ее повседневную жизнь.

Когда персонажи впервые встречают Кейлет, она стесняется и чувствует себя неуютно, потому что не привыкла взаимодействовать с кем-то вне ее окружения. Она рассказывает персонажам следующее:

- Ее зовут Кейлет Галант. Она жрец дварфийского божества мудрости и ученый, специализирующийся на истории дварфов.
- Около месяца назад ее сестра Миррин отправилась на ежегодную охоту в Терраль в надежде убить Голденхарта, легендарного оленя, рога которого, как говорят, сделаны из чистого золота.
- Миррин - женщина привычек. Она не вернулась в обычное время (несколько дней назад), и Кейлет сразу поняла, что что-то не так.
- Кейлет попросила жрицу использовать магию прорицания, чтобы выяснить, что случилось с ее сестрой. Прорицательница сообщила Кейлет, что Миррин еще жива, но заперта в подземном лесу и ее жизнь в большой опасности. Она также выяснила, что Миррин была неподалёку от Терраля, но ей неизвестно, где именно.
- После смерти родителей Кейлет унаследовала 2,500 зм и драгоценные камни, а также *боевой молот +1* предков. Она готова расстаться с ними, если персонажам удастся вернуть ее сестру живой.
- Кейлет предполагает, что персонажи отправятся в Терраль. Она считает, что местные могут знать, что произошло с Миррин.

Магия Прорицания

Группа фанатиков заточила Миррин в зачарованном подземном лесу, известном как Андергарден. На самом деле это небольшой демиплан, то есть многие заклинания прорицания не способны проникнуть сквозь него. К примеру, Андергарден невозможно обнаружить с помощью заклинания *поиска пути*, в него нельзя заглянуть заклинанием *наблюдения*.



Кейлет Галант

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Терраль

Терраль - маленькая, но зажиточная деревня, охотничий приют на опушке Красного леса. Большая часть населения - лесорубы и охотники, есть также торговцы мехом, кожевники, травники. Каждый сезон охоты дворяне окрестных городов стекаются в Терраль в поисках Голденхарта, легендарного оленя с рогами из чистого золота. Большая часть дворян охотится утром, затем возвращается в единственную таверну деревушки, «Голденхарт», напивается и наедается, после чего выходит подышать свежим лесным воздухом. Неудивительно, что в основном Голденхарта видят именно в это время.

Прибытие

Когда персонажи прибудут в Терраль, прочтите или перефразируйте следующее:

> После нескольких дней пути вы добираетесь до опушки Красного леса. Сразу становится ясно, как это место получило свое название, поскольку высокие сосны имеют стволы цвета ржавчины, которые ловят солнечные лучи и излучают красноватую ауру. Из-за алых стволов виднеется склад дров, каменная кладка стен и дворовые постройки из дерева.

После того, как персонажи доберутся до Красного леса и поднимутся к построй-



ОЗНАЗЕЦ
ОТДЕЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ

кам, прочтите или перефразируйте следующее:

> Большая деревянная вывеска гласит: «Терраль: Приют охотников». Конечно же, перед прекрасно обставленной гостиницей «Голденхарт» можно заметить несколько лучников в кожаных доспехах и горстку других людей, занимающихся своими делами. Воздух этого места пахнет сосной и вином и, кажется, пропитан напряженным возбуждением.

Местные жители

Жители Терраля кажутся довольно жизнерадостными. Они, как правило, не слишком дружелюбны к глуповатым по их мнению дворянам, но тепло относятся к чужакам и рады помочь провести людей по лесу. Из разговоров с местными герои могут узнать следующее:

- Когда-то Терраль был тихой деревушкой лесорубов и охотников. Но однажды кто-то приметил большого оленя с рогами из чистого золота.
- Каждый год в сезон охоты дюжины людей стекаются в Терраль в надежде пристрелить легендарного Голденхарта.
- Сборище друидов, известное как Круг Глубокого Корня, живет в лесах к западу от Терраля. Они считают эту часть леса священной и выгоняют незваных гостей; при необходимости силой.
- С тех пор десятки охотников возвращались из западных районов леса тяжело ранеными и лишенными своего снаряжения и ценностей.
- Большинство собеседников не знакомы с Миррин, но, как известно, каждые пару лет кто-то из охотников пропадает в западной части леса. Жители предполагают, что дварфийки больше нет в живых.
- Терпение Круга Глубокого Корня не безгранично. Местные просят соблюдать осторожность, если герои решат отправиться на поиски друидов. Члены Круга Глубокого Корня иррациональные, жестокие фанатики, которые ценят жизни животных больше, чем людей.
- Местные жители предлагают поговорить с дворянами в таверне Голденхарт. Возможно, кому-то из них известно, куда пошла Миррин.
- Если персонажи хотят узнать больше о Круге Глубокого Корня, им следует поговорить с Юггой, лидером лагеря лесорубов. Она пыталась наладить отношения с друидами в течение нескольких недель. Пока все её попытки оказались тщетны.

1. Таверна «Голденхарт»

Эта шикарная таверна принадлежит Дасти и Китиан Ганновер. Будучи единственной таверной в Терралe, «Голденхарт» зарабатывает значительную сумму денег благодаря притоку знати в сезон охоты. Из-за этого Ганноверы выглядят довольно вычурно. Когда персонажи приблизятся к таверне, прочтите или перефразируйте следующее:

> У входа в таверну «Голденхарт» стоит группа дворян. Они увлечены разговором и кажутся невероятно взволнованными чем-то.
>
> «Я определенно видел его, ну, знаете, золотые рога и все такое. Я бы пристрелил эту чертову тварь, если бы только у меня был лук!»
>
> «Что за чушь ты несешь, ничего ты не видел! Ты в стельку пьян!»

Быстро становится очевидно, что четверо **дворян** действительно пьяны (они страдают от отравления). Если персонажи обратятся к ним с вопросом, один из дворян заявит, что видел Голденхарта в западной части Красного леса. Другой продолжит говорить, что будь у них луки, они бы подстрелили эту тварь и стали бы самыми знаменитыми охотниками на свете! В этот момент вмешивается знатная дама. Прочтите или перефразируйте следующее:

> «Звучит маловероятно. Эти древолюбы в зеленых рясах следят чуть ли не за каждым нашим шагом! Даже если бы ты что-то увидел, они бы выскочили прямо перед твоей стрелой!»

Из разговора с дворянами выясняется, что группа людей в зеленых рясах изгоняет дворян из главных охотничьих угодий, расположенных глубже в западной части леса. Эти дворяне понятия не имеют, кто эти фигуры в мантиях, но аристократически называют их «слишком раздражающими».

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ