OSR-ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ ГРУППЫ ГЕРОЕВ НАЧАЛЬНОГО УРОВНЯ

Башня Ночного Охотника

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Red Hedgehog

Башня Ночного Охотника

Приключение для группы героев первого-второго уровня
в духе возрождения старой школы. Ориентировано на Lamentation of the Flame Princess,
но может быть легко адаптировано и под другие OSR-системы.

Red Hedgehog

Автор Михаил Кулешов.
Иллюстрации, дизайн Анастасия Снегова.
Обложка Артем Савин.

Ознакомиться с другими нашими проектами можно в паблике Red Hedgehog
(https://vk.com/club91121207).
В паблике Страницы Отвращения (https://vk.com/public69115050) мы публикуем статьи, отчеты
со своих игр и обзоры на интересные модули и системы.

© г. Благовещенск, 2020 г.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

СОДЕРЖАНИЕ

Глава 1. Обязательное вступление 4
О месте башен в вашей жизни 4

Глава 2. Башня Ночного Охотника 6
Слухи 7
Странствующие Слуги 8
Описание комнат 10
1. Гостиная 10
2. Конура 10
3. Зал 11
4. Кабинет 12
5. Комната Слуги 13
6. Тренировочная Башня 13
7. Обсерватория 14
8. Жилая комната 15
9. Слив 16
10. Башня Уда 17
11. Башня Мёртвого Короля 18
12. Башня Русалки 19
13. Темница Древнего 20
Вампирские Способности Древнего 21
14. Подвал Плоти 22

Глава 3. Змей 23
Змей — это класс 23

Глава 4. OSR-Vampire 27
Создание персонажа-вампира 27
Очки здоровья 27
Смерть 27
Спасброски и бонус атаки 27
Кровь 28
Прошлое 28
Внешность 29
Случайные мутации 30
Негативные мутации 31
Способности 32
Морф 32
Использование крови 34
Вампирские способности 35
Вампирская магия 36
Повышение уровня 38
Башня Ночного охотника 40

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ГЛАВА 1

Обязательное вступление

О месте башен в вашей жизни

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Это приключение я писал для майского ракомарафона 2019 — это такое мероприятие, в рамках которого мы с нашей тусовкой засаживаемся за настольные ролевые игры на все длинные выходные и лупим везде хоть где, во всё, хоть что. Мы стараемся проводить ракомарафона 2 раза в год, зимой и весной, но вот что-то весной 2020 все планы смешала пандемия, и мы… работали в длинные выходные. Звучит так же странно, как и ощущалось в те дни, да.

Так вот, майский ракомарофон был полностью посвящён Ворнхейму Зака Смита и Рэдротике Егора Рюмшина. Всегда, когда я использую модули Егора (Рэдрика, для простоты) я помещаю их в пространство Заковерса — обычно где-то к югу от Ворнхейма, рядом с гоблинскими лесами и чуть западнее гоблинского же города Гаксен Кейн.

Два этих сеттинга — Заковерс и Рэдротика (не описанные ни в каком толстом талмуде «campaign setting»-а, но от того не менее цельных) имеют несколько очень похожих элементов в своей атмосфере, стилистике и наполнении. Поэтому, во время подготовки Башни Ночного Охотника — тогда ещё просто «Башни, как башни» — я ориентировался сразу на оба этих мира. Немного безумных, истинно химерных, основанных на глубинных травмах и терзаниях двух худых мужиков.

И в этом первая сложность по встраиванию Башни Ночного Охотника в вашу кампанию. Те архитектурные особенности, что нормально смотрелись в рамках Ворнхейма Зака Смита, уже не будет нормальными во многих других фентезийных мирах. К тому же, концентрация химерных элементов на комнату подземелья — надземелья, будем честны, башня ведь не в землю растёт — выше, чем в среднем по больнице. Если вы поместите этот модуль не в Ворнхейм, Юн-Сун, или даже Карлстадт из «Лучше любого мужика» Д. Э. Рагги IV, а в стандартный фентезийный город или даже Форт Кашдан, находящийся в Восточных Землях — ну, у ваших игроков возникнут вопросы. В первую очередь, из-за того что градус химерности подскочит слишком резко.

Я согласен с тем, что химерные элементы есть везде — даже в известном классическом

сеттинге есть мозгососущие осьминогоголовые твари или живущие в помойках криповые монстры, но общий градус химерности обычно уже установлен сеттингом. И многие вещи, из представленных в Башне Ночного Охотника, будут казаться излишними в более строгих фентезийных мирах.

Вторая сложность — очевидно, башня не должна стоять посреди нигде. Я понимаю, что у нас в OSR-культуре уже есть «Башня Звездочёта», которая натурально торчит среди выжженной молниями земли, но предполагается, что Башню Ночного Охотника кто-то обеспечивает едой и дровами, а иногда и пресной водой (если давно не было дождей). Более того, сам Ночной Охотник не был оторван от общества и периодически брался за работу по найму, и вряд ли его заказчикам было бы сподручно посылать гонца за три версты в одиноко стоящую посреди ничего башню. Поэтому вам нужен город.

Это не обязательно должен быть дикий и безумный город башен, вы можете поместить этот модуль в любой город, достаточно химерный сам по себе и достаточно большой, чтобы там нашлась работа для охотника на чудовищ. Башня может быть как самостоятельной локацией для разграбления, так и ценным призом для одной из городских фракций. Слухи, связанные с этим местом, даны во 2-й главе, но вы можете добавить свои или, что будет ещё лучше для вашей игры, подвязать слухи/места Башни к слухам/местам вашего ситикраула. Простейший пример — Паук крадёт с кладбища трупы, чтобы кормить пленную Русалку. Я почему-то уверен, что слух «Кто-то похищает трупы с кладбища» и так есть в каждом городском кампейне, так что вот вам и виновник. Ну, или просто добавьте в список случайных встреч на кладбище удивлённого гигантского Паука телепата.

Третья сложность — это увязывание химерных элементов между собой. Каждый раз, добавляя новый модуль в свою «Кампейнию мечты», вы совершаете выбор — оставляю ли я описанную в модуле дрянь местным эндемиком, или считаю, что такие черти водятся по всему миру? Ну, или, по крайней мере, достаточно распространены. В «Башне Ночного Охотника» вводятся сразу две сущности, которые могут быть, а могут не быть представлены в вашем игровом мире массово.

Первая сущность — вампиры, они, скорее всего, и так есть в вашем монстрятнике. Но этот модуль предлагает вам целый класс вампира, который вы можете использовать в случае чего. Вы даже можете создать сразу партию персонажей вампиров и отправиться в Башню освобождать своего хозяина или друга. Вторая сущность — искусственные слуги. Я уже создавал нечто подобное, когда вёл кампейн по Леднику — там, в башне мага Олега Орба, остались механические люди, выполнявшие, в общем, ту же роль, что и Восковые Слуги из Башни Ночного Охотника. Мне в целом очень нравится идея того, что волшебники создают себе целый выводок искусственных прислужников, занимающихся домашней работой и охраной. Но вам всё равно придётся объяснять игрокам, почему в этой башне тусуются в больших количествах восковые демоны, если ничего подобного нет в других местах сеттинга.

В общем-то, это все подводные камни, которые могут помешать вам нырнуть в химерное фентези и встроить в свой городской кампейн Башню Ночного Охотника. Надеюсь, эти советы и размышления вам помогли, и мы можем начинать.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

ГЛАВА 2

Башня Ночного Охотника

Ночного Охотника никто не видел уже несколько лет. Старик или умер на одной из своих вылазок, или сошёл с ума и сдох в одиночестве в своей башне. Хотя когда-то слава о нём гремела могущественный охотник на вампиров и оборотней, человек, пришедший из ниоткуда, способный повергнуть даже самого опасного противника. Убийца чудовищ и чудовище в одном лице. Кому бы ни хотелось завладеть его сокровищами, узнать, какие тайны скрывает его башня?

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Слухи

Башня может быть расположена в любом густонаселённом городе, и о её владельце всегда могут рассказать местные пьяницы, завсегдатаи таверн и трактиров, и даже уважаемые люди. Ночной Охотник — человек, убивший не одно чудовище, и к его услугам прибегали многие. Никто не знает, куда он пропал несколько лет назад. Если персонажи игроков пытаются искать информацию о Ночном Охотнике или его башне, позвольте им бросить *к10* на персонажа.

1. Ночной Охотник отправился на зов древнего вампира. Тогда пропали не менее десяти человек священники высоких санов, удачливые наёмники, даже маги. Ушли все вместе, среди ночи, и больше не возвращались. **Правда.**

2. Мне довелось бывать в башне Ночного Охотника, но лишь в приёмной. Мы мило беседовали, играли в шашки. Я обнаружил, что один из гобеленов скрывает большой металлический люк в стене, но не рискнул проверять что за ним. **Правда**.

3. Мой покойный учитель пользовался услугами Охотника. Он приходил к нему, чтобы посмотреть в гигантский телескоп. Этот телескоп мог показывать другие миры, а не планеты и звёзды. **Правда.**

4. Ночной Охотник не спит. Мой господин гостил у него какое-то время, и как-то сказал что у хозяина нет спальни. Вообще нет места, где можно было бы прилечь или уснуть. Только стулья и ни единой кровати во всей башне. **Ложь.**

5. В одной из трёх малых башен, венчающих крышу здания словно корона, томится прекрасная русалка. Иногда с улицы слышно её печальное пение. **Правда.**

6. Один вор попытался обнести башню, но нарвался на какое-то жуткое сторожевое животное. Смог унести ноги, но с тремя странными дротиками в спине. Умер от яда, спустя пару часов. Эти дротики теперь собственность Гильдии. **Правда.**

7. У Ночного Охотника были слуги, но все они покинули Башню, когда поняли, что их хозяин уже не вернётся. Они дали обет молчания и ушли в неизвестный монастырь, чтобы не подвергать Башню лишнему риску. Боялись, наверное, что грабители смогут пытками вытянуть из них секреты Башни. **Ложь**.

8. Ночной Охотник прибыл к нам из какого-то иного мира. Доказательств у меня нет. **Правда.**

9. Около двадцати лет назад Охотник учился у кого-то из старых волшебников создавать големов. Не знаю, зачем. **Правда.**

10. Гигантский Ворон, который служил Ночному Охотнику ездовой птицей и может поднять в воздух человека в доспехах, вернулся назад около года назад. Неизвестно, чем он питается, но птица свила себе гнездо на крыше одной из малых башен и, кажется, прекрасно себя чувствует. **Правда.**

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Странствующие Слуги

В башне Ночного Охотника нет привычных «случайных встреч», но есть трое Слуг, патрулирующие башню каждый по своему маршруту в ожидании возвращения хозяина. В начале партии определите местоположение каждого, а затем отслеживайте его маршрут.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

СТАЛЬНОЙ СТРАЖ

Класс Брони: 18. Кость Хитов: 3+2.
Число Атак: 1. Урон: к10+2.

Ожившие шипованные доспехи, вооружённые тяжёлым одноручным двухлезвийныv топором и прикрывающиеся каплевидным щитом. Стальной Страж разумен, но нем. Он совершает бросок реакции, но не вступает в переговоры и не щадит тех, кто освобождает чудовищ.

Начинает в Жилой комнате (комната 8), меняет комнату каждые 3 хода. Его маршрут: Жилая комната (комната 8), Комната Слуги (комната 5), Зал (комната 3), Кабинет (комната 4), затем в обратном порядке.

ПРИЗРАЧНЫЙ УЗНИК

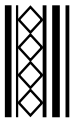
Класс Брони: 14. Кость Хитов: 2.
Число Атак: 1. Урон: к6+1.

Полупрозрачный мужчина лет сорока, с длинными седыми прядями и потухшим взглядом. Он парит в футе над землёй, одет в старую белую рубаху до колен, а ноги и руки его скованы цепью. К цепи прикована стальная гиря, которая волочится по полу. Призрачный Узник разумен, подавлен, и очень боится своего хозяина. Он может вступать в переговоры, но не отличается добротой или эмпатией — Призрачному Узнику проще убить непрошеных гостей, чем рисковать навлечь на себя гнев вернувшегося хозяина.

Начинает в Гостиной (комната 1), меняет комнату каждые 2 хода. Его маршрут: Гостиная (комната 1), Зал (комната 3), Кабинет (комната 4), Обсерватория (Комната 7), затем в обратном порядке.

Призрачный узник может проходить сквозь стены. Призрачный узник не получает урона от оружия, если оно не является магическим.

ВОСКОВОЙ ДВОРЕЦКИЙ



Класс Брони: 14. Кость Хитов: 2+2.
Число Атак: 1 (струя горячего воска, 20 футов). Урон: к4+4.

Человек, полностью отлитый из воска, Восковой Дворецкий имеет (в отличие от других Восковых Слуг) изящно вылепленное, реалистичное лицо. Он носит настоящую одежду, которую регулярно гладит, стирает и меняет. Вся одежда что висит в шкафах в Комнате Слуг (комната 5) принадлежит Дворецкому. Он умен, образован, вежлив и всегда готов вступить в переговоры. Он может даже помочь группе, если те будут вести себя хорошо, и не будут освобождать чудовищ. Он единственный кто знает, как обойти ловушки на замках, что установлены в Башне у Ночного Охотника был Мастер-Ключ, который эти ловушки отключал, когда открывал замок. Разумеется, копии Мастер-Ключа нет, и он исчез вместе с Ночным Охотником.

Начинает в Комнате Слуги (комната 5), меняет комнату каждые 2 хода. Его маршрут: Комната Слуги (комната 5), Тренировочная башня (комната 6), Конура (комната 2), Зал (комната 3), Гостиная (комната 1), затем в обратном порядке.

Восковой Дворецкий восстанавливает по 2 очка здоровья в раунд.

> Вы можете отслеживать путь передвижения Слуг по карте, дав игрокам возможность определить маршрут и организовать своё перемещение так, чтобы не попадаться им на глаза. Но если вы считаете это неважным, просто бросайте *3к12* каждые два хода. Каждый кубик показывает в какой из комнат (кроме Темницы Древнего и Подвала Плоти) сейчас находится Слуга.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Описание комнат Башни Ночного Охотника

Башня окружена немного заросшим грушевым садом и обнесена декоративным кованым забором. Перелезть через этот забор не составит труда и ребёнку, ворота же давно открыты — кто-то сбил навесной замок уже через год после того, как поползли слухи об исчезновении Ночного Охотника.

Грушевый сад покрыт тонким слоем кровавой ваты, которая кажется совершенно безвредной.

Небольшой участок под одной из башен регулярно заливается водой — как раз из одной из башен и из трубы под этой башней.

Парадная дверь не заперта, ведёт в Гостиную (комната 1). Существует также чёрный ход, который отыскать не так просто — потребуется обойти Башню и заглянуть под малые башни. Если герои проникают в Башню ночью, Рефери может посчитать это поиском скрытых дверей, но при свете дня будет достаточно просто иметь глаза. Чёрный ход (люк), ведёт в Тренировочную Башню (комната 6).

В одной из стен, на высоте второго этажа (порядка 20 футов над землёй) большая зарешеченная труба. Эта труба находится прямо под Башней Русалки (комната 12).

1. ГОСТИНАЯ

Большой прямоугольный зал (15x30 футов), с парой мягких комфортных стульев у входа, мягким диванчиком, книжным шкафом, маленьким журнальным столиком (на котором также лежит несколько книг), а также столом для шашек и двумя стульями перед ним. Шашки лежат в выдвижном ящичке стола, там же лежат песочные часы.

Вряд ли среди этих книг можно найти что-то интересное, поэтому просто считайте, что в шкафу *10+к20* книг, а на столике *к6*. Каждая книга будет стоить *3к12* серебряных монет (sp).

На одной из стен висят два скрещённых меча. Это обычные длинные мечи, с уроном *к8*.

Под потолком висит большой канделябр, на двенадцать свечей. Как только кто-то входит в помещение, свечи вспыхивают. Они не могут прогореть, но каждый коснувшийся их получит *к4* урона, после чего свеча исчезнет.

Из комнаты есть два выхода — лестница, ведущая наверх, в Зал (комната 3) и люк в стене, ведущий в Конуру (комната 2). Под люком можно найти пыльный, валяющийся в грязи гобелен (250 sp).

Чтобы открыть старый люк, понадобится приложить силу и совершить проверку выбивания дверей, с бонусом +2.

2. КОНУРА

Небольшое помещение (10×15 футов), с очень высоким потолком. На потолке канделябр на 6 свечей. Как только кто-то входит в помещение, свечи вспыхивают. Они не могут прогореть, но каждый коснувшийся их получит *к4* урона, после чего свеча исчезнет. В Конуре живут двое — Крысобраз и Восковой Слуга. Оба будут крайне враждебны к чужакам и нападут, как только те появятся в поле видимости. Крысобразу понадобится целый раунд, чтобы развернуться, если противник сможет зайти к нему за спину (войдя в Конуру через Тренировочную Башню, прокатившись на канделябре или проскочив под ногами), Восковой слуга такого недостатка лишён.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ