Red Hedgehog



Тёмное и сырое

ОБРАЗЕЦ
Станислав Гонева

Тёмное и Сырое — это приключение для 4–6 персонажей второго или третьего уровня. В целом, если суммарный уровень всех персонажей будет равен 12, то игроки не должны испытывать каких-либо серьёзных проблем.

Тёмное и Сырое — это небольшая локация на сто комнат, предназначенная для исследований и грабежа. Старая лечебница или монастырь, построенный на невысоком холме, в паре миль от ближайшего поселения. Тёмное и Сырое можно поместить в любой фэнтезийный или исторический сеттинг, примерно соответствующий позднему средневековью или ренессансу.

Тёмное и Сырое написано для использования с Lamentations of the Flame Princess, но вы можете развлекаться любым образом. Опубликуйте запись или пост в социальных сетях, как водите это по ГУРПС или Фейт — я запощу на «Страницах отвращения» сигну на собственной волосатой груди.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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, обзоры на интересные модули и системы.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Автор: NathanZutt

Запятых начальник: ArtSavin

Иллюстрации: ArtSavin

Оформление и вёрстка: Анастасия Снегова

Red Hedgehog

г. Благовещенск, 2021 г.

Большое спасибо хочу сказать всей русскоязычной OSR-тусовке.
Вообще всей, вы, ребята и девчата, лучшие.

Ещё раз отдельное спасибо Серёге из Неумелого Гекскроула за поддержку, Зоеду (или его альтер-эго К. Кроуфорду) за забив, пинки и мотивацию, Рэду из Подземельного Синдрома за советы и уточнения, Цирку из Восточных Земель за формирование этого самого сообщества. И ещё раз всем остальным из нашей секты, кто ждал, поддерживал, помогал советом, вы клёвые.

Такое же большое спасибо первой группе тестеров, и их заводиле ☒ Профессору Фикусу из одноимённого канала/паблика.
Эти прекрасные люди: Кирилл Алферов, Ксения Бурханова, Валерия Юрчак и Савва Савельев.

Такое же большое спасибо и второй группе тестеров, известной как «ворнхеймская партия»: Егору Рюмшину (Рэдрику из Подземельного Синдрома), Борису и Екатерине Рудницким.

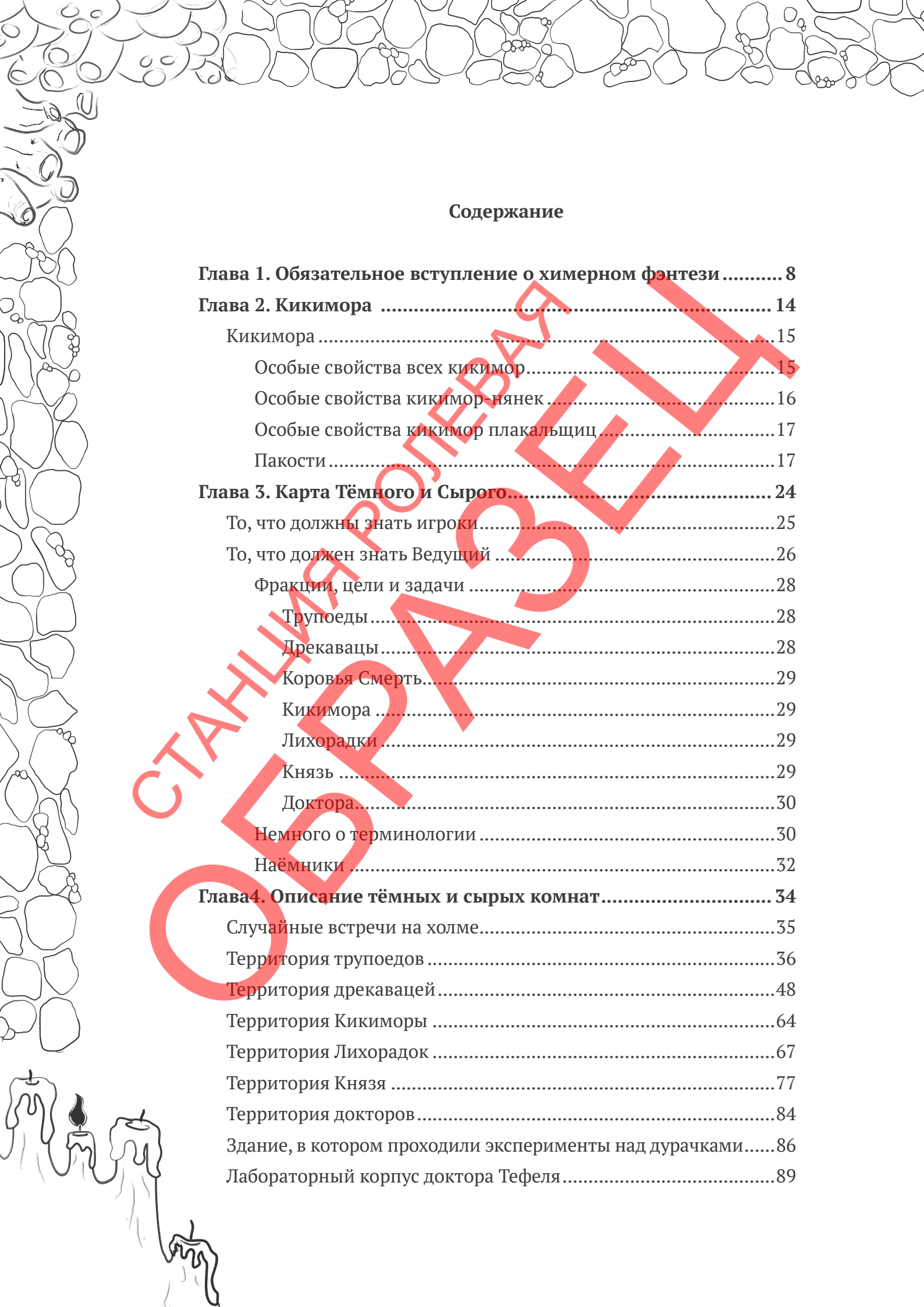
И такое же большое спасибо третьей группе тестеров:
Никите Холодилову, Никите Наквасину, Ивану Девятко и клубу Day20.

И самое большое спасибо моей жене, Анастасии Снеговой, за то что играет, читает, водит, пиздит шваброй, верстает эту и другие книги и заставляет заканчивать не законченное.

И котам. Коты у меня просто пиздатые,
хоть они читать и не умеют.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Содержание

Глава 1. Обязательное вступление о химерном фэнтези 8
Глава 2. Кикимора 14
Кикимора 15
Особые свойства всех кикимор 15
Особые свойства кикимор-нянек 16
Особые свойства кикимор плакальщиц 17
Пакости 17
Глава 3. Карта Тёмного и Сырого 24
То, что должны знать игроки 25
То, что должен знать Ведущий 26
Фракции, цели и задачи 28
Трупоеды 28
Дрекавацы 28
Коровья Смерть 29
Кикимора 29
Лихорадки 29
Князь 29
Доктора 30
Немного о терминологии 30
Наёмники 32
Глава4. Описание тёмных и сырых комнат 34
Случайные встречи на холме 35
Территория трупоедов 36
Территория дрекавацей 48
Территория Кикиморы 64
Территория Лихорадок 67
Территория Князя 77
Территория докторов 84
Здание, в котором проходили эксперименты над дурачками 86
Лабораторный корпус доктора Тефеля 89

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Глава 5. Обитатели Тёмного и сырого 94
Трупоеды 95
Дрекавацы 96
Вопящий Царь 96
Солдаты Князя 97
Голова Карлуша 97
Кикимора 98
Лихорадки 99
Коровья Смерть 103
Сектанты 104
Доктора 104
Ассистенты 105
Милая Плесень (гуманоид) 106
Милая плесень (псы) 106
Кидора 107
Живой труп 108
Чернильное пятно 108
Бормотун 109
Голуба 110
Устинья 110
Нянечка 111
Лихой человек 111
Тупличка 111
Гришка 112
Трясуны 112
Лекарь Игнат 113
Князь 113
Мария 114
Дурачки 114
Обдериха 114
Егорка 115
Доктор Тефель 116

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Чёрт Мор 116
Приложение 1. Ритуалы доктора Тефеля 118
Приложение 2. Кикиморы в лучах Багровой Зари 122
Прложение 3. Случайные болезни 128
1. Нома 128
2. Чума 129
3. Проказа 129
4. Оспа 129
5. Трясуха 130
6. Увеит 131
7. Тиф 131
8. Золотуха 131
9. Потница 132
10. Цинга 132
11. Лодора 133
12. Серая жёлчь 134
Приложение 4. Маленький гекскраул. На сотню гексов 136
Как в это играть 137
Описание гексов 140
Грозовое Море 140
Седой остров 149
Берег Грозового Моря. 152
Западные равнины 166
Лес у Дорожа 174
Туманный Лес 178
Злое болото 181
Восточные равнины 183
Ведьмин лес 189
Нечистые холмы 194
Княжеские холмы 195
Первый дополнительыний материал. Гуси-лебеди 198

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ


СТАНЦИЯ РОПЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Глава 1

Обязательное вступление о химерном фэнтези

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Так вышло, что у многих игроков и Ведущих OSR сейчас ассоциируется именно с weird-фэнтези. Не потому, что нормального классического фэнтези нет — полный рот дженерика разной степени крутости и интересности. Даже я, большой ценитель сидящих в альпийских горах шагающих членов, сейчас включаю в свою кампанию по OSRIC серию приключений с сайта dragonsfoot.org — совершенно нормальных модулей, без летающих по небу цитаделей, рожающих чудовищ на лету. И все же, в сознании, если не массовом то, по крайней мере, обывательском — OSR не НРИ. В смысле, OSR про хуи. Опять не так. В общем, многие привыкли связывать OSR именно с weird-фэнтези.

Представление об OSR, как об игре исключительно в weird-фэнтези, появилось не просто так. Действительно, для людей, не состоящих в нашей секте, самой распиаренной и известной игрой является Lamentations of the Flame Princess. У которой английским на мутно-чёрном написано, что это именно игра посвящённая weird-фэнтези. И если вы хотя бы чуть-чуть погружены в дела секты, вы прекрасно знаете, что любовь к хуям это исключительно индивидуальная черта некоторых авторов.

Однако. Я бы не стал выносить этот вопрос в целую отдельную главку, если бы хотел просто сказать: «Не весь OSR контент обязан быть weird-фэнтези». Есть кое-что более важное, о чём я хочу с вами поговорить.

Во-первых. Я тут два абзаца пишу weird-фэнтези, однако с недавних пор стало употребляться и определение «химерное фэнтези». Это калька с украинской википедии, и звучит она люто хорошо. Да и как перевод тоже нормас. Поэтому давайте так и будем дальше говорить.

Во-вторых. Несмотря на то, что Рагги, автор LotFP, на которого я молюсь по вечерам и под портретом которого зажигаю чёрные свечи (а потом меня пиздит жена за нарушение правил пожарной безопасности), как бы открыл массовому игроку то самое химерное фэнтези, он предлагает вплетать химерные элементы в понятный всем и логичный мир. Мол, вирдятинка лучше ощущается на фоне рутинных рыцарей, замков и крестьян. Лучше всего вообще в историческом фэнтези, где нет эльфов, а священники не имеют божественной силы (правда по иным причинам, чем попытки выделить химерные элементы). Согласиться с этой позицией я не могу.

Вопрос химерности тех или иных элементов нужно рассматривать, как мне кажется, с сугубо практической точки зрения. А именно — с точки зрения цели, с которой вы вносите химерность в ваше фэнтези. Подход Рагги, с добавлением дозированной химерности в не-химерные (в целом) сеттинги, служит одной цели — заставить игрока удивляться химерному элементу. Спускаться по данжу, чистить вилкой знакомые коридоры, а потом обнаружить, что за ним ползёт ползучий бог. Фактически, Рагги превращает химерный элемент в аттракцион, одноразовую пугалку-удивлялку. Правильно ли это, спрашиваю я себя?

И нет. Нет в этом, блядь, ничего правильного. Когда мы добавляем в свою кампанию химерные элементы *только* для того, чтобы игроки один раз удивились и, может быть, запомнили этот элемент как диковинку, это не правильно. Потому что, и в этом заключается моя точка зрения, какая бы лютая химерическая ебака не существовала в легендах и преданиях наших средневековых предков (на которых мы ориентируемся,

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ