

Red Hedgehog



Тёмное
и Сырое

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 запошу на «Страницах отвращения» сигну на собственной волосатой груди.

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.

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 Холодильову, 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.

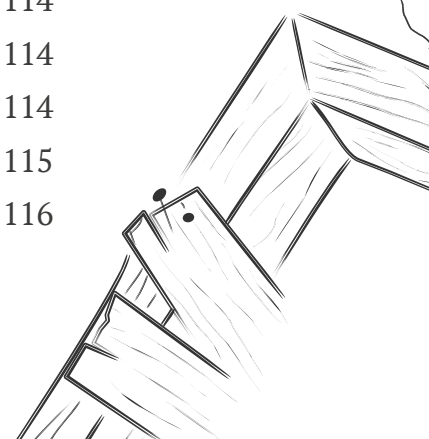
И котам. Коты у меня просто пиздатые,
хоть они читать и не умеют.

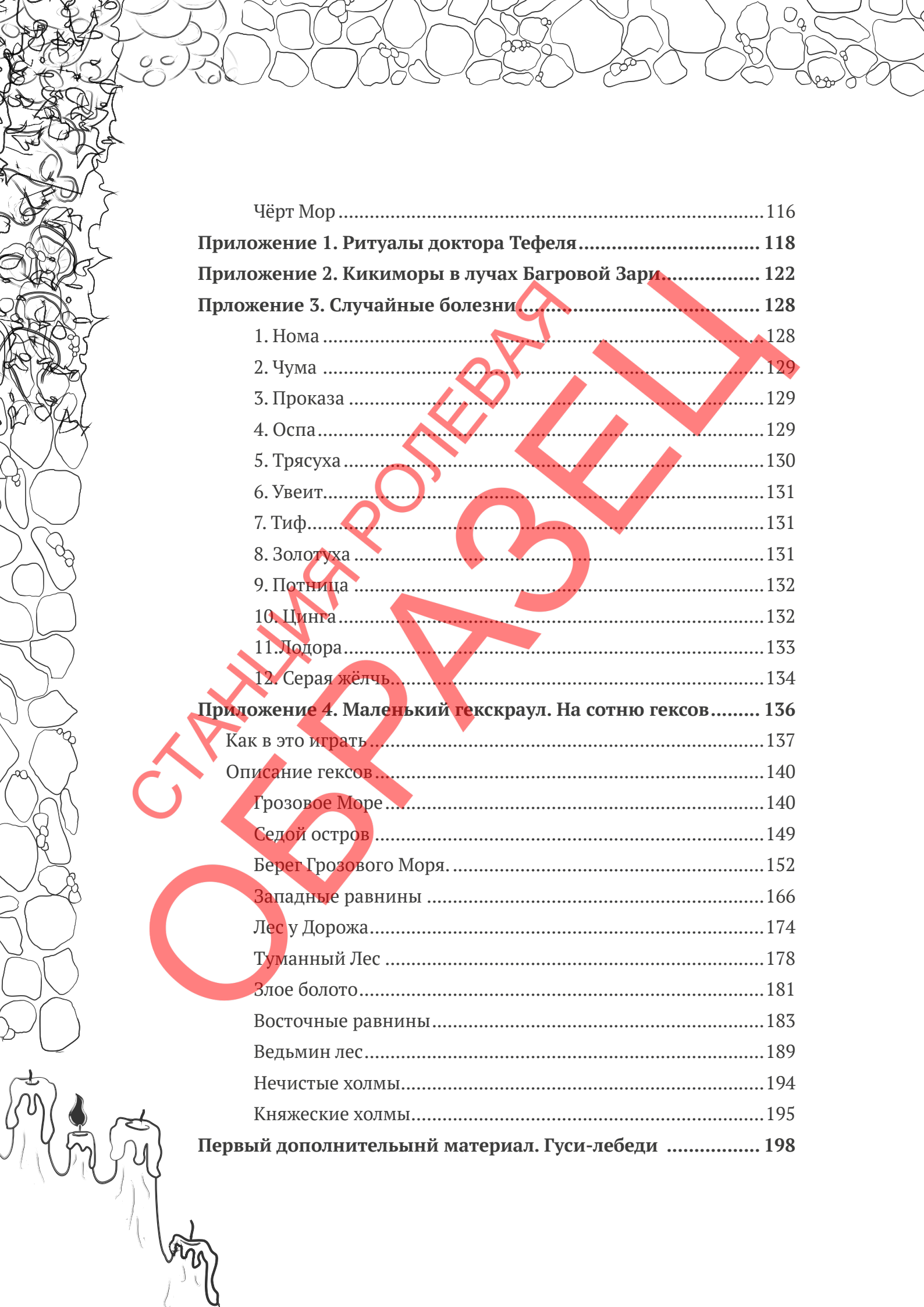


Содержание

| | |
|--|-----------|
| 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 |
| Глава 4. Описание тёмных и сырых комнат | 34 |
| Случайные встречи на холме..... | 35 |
| Территория трупоедов | 36 |
| Территория дрекавацев..... | 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 |

| | |
|--|-----------|
| 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 |
| Обдериha..... | 114 |
| Егорка | 115 |
| Доктор Тефель..... | 116 |





| | |
|--|------------|
| Чёрт Мор | 116 |
| Приложение 1. Ритуалы доктора Тефеля..... | 118 |
| Приложение 2. Кикиморы в лучах Багровой Зари..... | 122 |
| Приложение 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 |
| Грозное Море..... | 140 |
| Седой остров | 149 |
| Берег Грозного 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 дополнительный материал. Гуси-лебеди | 198 |



Глава 1

Обязательное вступление о химерном фэнтези

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 НПИ. 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,