

SEVEN DICE

ПОТЕРЯННАЯ ДОБЫЧА



18+

СТАНЦИЯ ОБРЕЧ
ИГРОЛЕВАЯ

Общая информация

Потерянная добыча — дополнение для ваших приключений от Seven Dice для команды из 3–5 игроков, рассчитанное на одну сессию в 3–4 часа. Его удобно добавить в историю, где герои уже успели получить определенную репутацию в городе, или провести как отдельный ваншот. Действие ваншота происходит в сеттинге «Астерии», в городе Ренбридже, но при желании любые детали приключения легко заменить на ваши собственные.

Рекомендуемый уровень: 4–5 (см. Баланс) **Тип:** Городское подземелье, заказ.

Противники: Пещерный падальщик, Грик, Стая насекомых.

Баланс сложности:

Используйте следующие настройки в зависимости от состава группы:

Уровень 4: 2–3 Стаи насекомых, 2 Грика, 1 Пещерный падальщик.

Уровень 5: 3–5 стай насекомых, 3 грика, 1 пещерный падальщик и 1–2 стаи насекомых в финальной сцене.

Завязка: Фальшивая засада

Как начать квест: Герои возвращаются после успешного задания по узкой улочке Ренбриджа. Впереди путь им преграждают трое крепких амбалов. Сзади выход закрывают еще двое с арбалетами. Несмотря на очевидную засаду, бандиты не нападают. Из-за спины одного из них выходит эльф в элегантном костюме, с зачесанными назад волосами и холодной вежливой улыбкой.

«Спокойно. Если бы мы хотели вашей крови, вся улица уже была бы залита ею. До нас дошел слух о ваших успехах в городе, и мой босс впечатлен. У клана Монтаро есть для вас деловое предложение».

Эльф достает из кармана небольшую монету и подбрасывает ее в воздух.

«Покажите эту монету сегодня вечером любому сотруднику таверны "Пустая кружка". Вас проводят куда нужно, и там мы поговорим подробнее».

Он бросает монету героям. После этого эльф коротко кивает своим людям, и вся группа так же быстро исчезает в переулках, как и появилась.

Монета выглядит как обычная золотая, но отчеканена явно не на королевском дворе. На одной стороне выбит кузнечный молот, на другой — буква **М.**

Встреча в «Пустой кружке»

Войдя в таверну и показав монету одному из сотрудников, герои замечают, как тот сразу меняется в лице. Он больше не задает вопросов, лишь коротко кивает и жестом просит следовать за ним.

Вас проводят к дальнему столику в слабо освещенном углу таверны. Там вас уже ждет знакомый эльф. Рядом с ним сидит нервный гном с мокрыми от пота висками. Он постоянно оглядывается, вздрагивает от каждого громкого звука и крепко держит кружку эля двумя трясущимися руками.

Эльф говорит спокойно и почти дружелюбно:

«Я рад, что вы пришли! Присаживайтесь, угощайтесь.»

Он подзывает официанта и заказывает вам все, что вы захотите. Когда еду и напитки приносят к столу, эльф не спеша указывает на гнома.

«Знакомьтесь — это Варис. Наш дорогой сотрудник. Курьер, который должен был доставить груз по тоннелям под городом. Мы отправили его с проводником за парой очень важных ящиков, но он вернулся с пустыми руками».

Варис нервно сглатывает и опускает взгляд в кружку.

Эльф продолжает, все с той же мягкой улыбкой:

«Это очень плохо для нашего бизнеса. Но наш дорогой Варис пообещал все исправить. Правда, попросил подмогу. По его словам, проводника утащило какое-то многоногое чудовище, а сам он едва выбрался живым».

Эльф переводит взгляд на героев.

«Судя по вашей репутации, для вас это дело на один вечер. Нужно спуститься в тоннели, зачистить путь от тварей и вернуть груз. Все просто. Вы получите достойную награду, а если справитесь быстро и вернете ящики в целости, я обещаю: без работы в будущем вы точно не останетесь».

Эльф кладет руки на стол и слегка наклоняется вперед.

«Ну что, по рукам?».



Награда и скрытая правда:

Эльф обещает героям по **50 зм** каждому авансом и еще по **150 зм** после возвращения груза. Если ящики доставят в целости, героям также разрешат взять из груза **по одному зелью** каждому и **один свиток на группу.**

На самом деле груз куда ценнее, чем говорит эльф. Среди обычной контрабанды спрятаны **три камня магического резонанса** — редкая руда, способная ослаблять мощные заклинания, глушить защитные чары и мешать работе магических барьеров.

Один камень стоит не меньше 500 зм, но клану Монтаро они нужны не для продажи. С их помощью клан собирается бороться с магами, служащими официальной власти Ренбриджа.

К концу приключения герои могут понять: им предлагают скромную награду за груз, который способен изменить расклад сил в городе.

Подземелье контрабандистов

Тоннели контрабандистов начинаются под старым складом недалеко от порта Ренбриджа. Снаружи здание выглядит заброшенным, но на деле служит одним из тайных входов клана Монтаро в подземные маршруты под городом.

У склада дежурит подкупленный охранник. Он узнает Вариса, проверяет жетоны Монтаро и без лишних вопросов пропускает героев внутрь. В глубине здания, под тяжелым люком, начинается узкая лестница вниз. Оттуда тянет сыростью и холодом.

Варис заметно нервничает. Он крепче сжимает фонарь и предупреждает, что дальше начинается путь, где он потерял проводника и груз.

Ниже будут описаны 8 локаций тоннеля в том порядке, в котором герои будут их проходить.

1. Спуск в тоннели

Описание: Старая деревянная лестница уходит глубоко вниз, через заброшенный погреб под старым складом. Этот проход явно был вырыт вручную, и копали его долго, ведь спускаться приходится несколько минут. Спустившись в широкую пещеру, можно увидеть, что этими тоннелями часто пользовались: у стен сложены пустые ящики, доски, обрывки веревок и промокший брезент. В углу пещеры стоит небольшая жаровня, на которой можно подогреть пищу, а рядом — деревянная тележка. На стенах пещеры можно заметить старые зарубки и короткие пометки.

Метки контрабандистов: персонаж, прошедший проверку **Интеллекта (Анализ)** или **Мудрости (Выживание) СЛ 16**, понимает, что отметки на стенах не указывают безопасный путь напрямую. Это напоминания для тех, кто уже знает тоннели.

При успехе можно заметить важную пометку: «красный — опасный». Это подсказка к нажимным плитам в локации 3. Если герои вспомнят ее там, они получают преимущество на первую проверку, связанную с обнаружением или обходом ловушки.

Старый схрон: среди ящиков или под промокшим брезентом можно найти небольшой рабочий запас: моток тонкой веревки, пузырек масла, 2 факела и старый железный крюк. Крюк можно использовать дальше, чтобы проверять подозрительные плиты, цеплять предметы на расстоянии или сдвигать мелкие препятствия, не подходя вплотную.

Если герои расспрашивают Вариса: он признает, что дальше без проводника идти опасно. Он знает общий маршрут, но не помнит всех ловушек. Проводник всегда шёл первым, и не объяснял, где именно ловушки и как их обходить. Сам Варис тогда нес ящик и старался просто не отставать.



ОЗНАКОМИТЕЛЬНАЯ ВЕРСИЯ РОЛЕВАЯ ЗАЗЕМЛЯ