

пробуждение Кровавых Олтов

СТАНЦИЯ РОГЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Об этом приключении

Серия приключений 2: Пробуждение Кровавых олмов – вводное приключение, подходящий как новичкам, так и опытным Смотрителям. Приключение отличается высокой смертностью, но персонажи могут выжить благодаря критическому мышлению и тщательному исследованию. Если член группы погибает, важнее оперативно ввести в партию нового персонажа, чем строго соблюдать логику мира.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

- Описывая комнату, всегда проговаривайте то, что должно произойти. Эта пылающая бочка выглядит безопасно или может взорваться в любую минуту?
- Постоянно описывайте окружение персонажа, где он находится в физическом пространстве и что у него органы чувств. Насколько он близко к потенциальной опасности? С какой стороны объекта он стоит?
- Давайте намеки о том, что находится за следующим коридором. Есть ли перепад высот? Отличается ли температура воздуха? Выделяется ли чем-то свет, запах или звук?
- Не диктуйте персонажам о том, что они чувствуют. «Длинный зазубренный нож» звучит лучше, чем «зловещий нож».

Завязка

- Три недели назад **Орден Девяти** отправил группу ученых во главе со **Старшим лектором Гетели** исследовать недавно открытую систему пещер вдоль **реки Сильверсилк**. С тех пор о них ничего не было слышно.
- Орден обещает заплатить сумму в **1000 золотых** за безопасное возвращение **Грязевого сита**, реликвии в форме луны, взятой с собой исследовательской группой. Также Орден заплатит дополнительные **100 золотых** за благополучное возвращение любого из четырех участников экспедиции.
- Персонажи путешествуют вдоль реки и прибывают чуть западнее лагеря. Когда сессия начнется, спросите игроков, во сколько они надеются прибыть и какую погоду предпочли бы, а затем бросьте **Кость судьбы**. Меняйте окружение по необходимости.

Что происходит на самом деле?

Через несколько дней после прибытия экспедиционная группа обнаружила **Багровое дерево-отшельник** и чудесные целебные свойства его плодов. Чтобы облегчить сбор урожая, они перегородили реку в локации **П9**. Как только плоды были собраны, летучие мыши покинули свое дерево в **П6** и Олмы сильно проголодались. Некоторые начали поедать плоть **трубочатых червей**, что пробудила в них дремавшие плотоядные инстинкты. Тем временем **Старший лектор Гетели**, вкусив той же плоти, лишился рассудка, а местный спелеолог **Джел-Фрайс** скрывается в **П10Б**.

Авторы: Текст от Йохая Гала, **Редактура оригинала** от Дерека Б., **Карта** от Ари-Матти Тойвонена, **Верстка оригинала** от Адама Хенсли, **Перевод** от YellowEyedAzazel, **Верстка перевода** от Павла Павленко, **Редактура перевода** от Эдуарда «Кот учёный» Аленбетова, **Обложка и изображение Русала** от Crimson Tim. Текст по лицензии [CC-BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Информация для Смотрителя

ОРДЕН ДЕВЯТИ

Консорциум торговцев, ученых и крайне влиятельных людей, которые полагаются на свое внушительное состояние и обширную сеть шпионов для достижения своих целей. Их основное внимание сосредоточено на обнаружении, идентификации и регулировании **Врат**. Они верят, что **Реликвии** тесно связаны с **Корнями**, и готовы щедро заплатить за информацию, связанную с этими двумя темами.

ЭКСПЕДИЦИОННАЯ ГРУППА

- **Старший лектор Гетели:** Писарь. Заносчив даже в свои лучшие дни. **ЖИВ**.
- **Джел-Фрайс:** Местная, нанята за ее опыт в спелеологии. **ЖИВА**.
- **Фараж:** Писарь и эксперт по Реликвиям. Член Ордена. **МЕРТВ**.
- **Орен:** Ловчий и телохранитель. **МЕРТВ**.

КОРНИ

Останки Старого Мира. Эти лабиринтообразные впадины, простирающиеся на неизмеримые расстояния глубоко под землей, соединяющие городские канализации с далёкими руинами. Входы в **Корни** (называемые **Вратами**) можно найти по всему королевству, но они охраняются, либо искусно скрыты.

РЕКА СИЛЬВЕРСИЛК

Основной источник воды для Городов, протекающий сквозь узкий каньон под названием **Фингерс**. В последние месяцы древняя река значительно обмелела, раскрыв вход в большую пещеру, обрамленную кольцом голубого мха (**П2**). Вслед за ней вода ушла и из пещеры.

БАГРОВОЕ ДЕРЕВО-ОТШЕЛЬНИК

Растет вверх ногами, свисая с потолка в полузатопленных пещерах. Ему нужны вода и метан для выживания. Его плод, похожий на тыкву, на вкус сладок, но спустя день буреет и начинает пахнуть мертвечиной. Эти фрукты **настоящий** деликатес и, если будут съедены **свежими** помогут затянуть раны и очистить кровь (восстанавливают 1 СИЛ и избавляют от истощения 1 раз в день). Дерево, растущее в пещере Блю Маут, постепенно погибает из-за нехватки воды, всему виной плотина из глины, построенная экспедиционной группой в логове Кровавых Олмов (**П9**).

ОЛМЫ

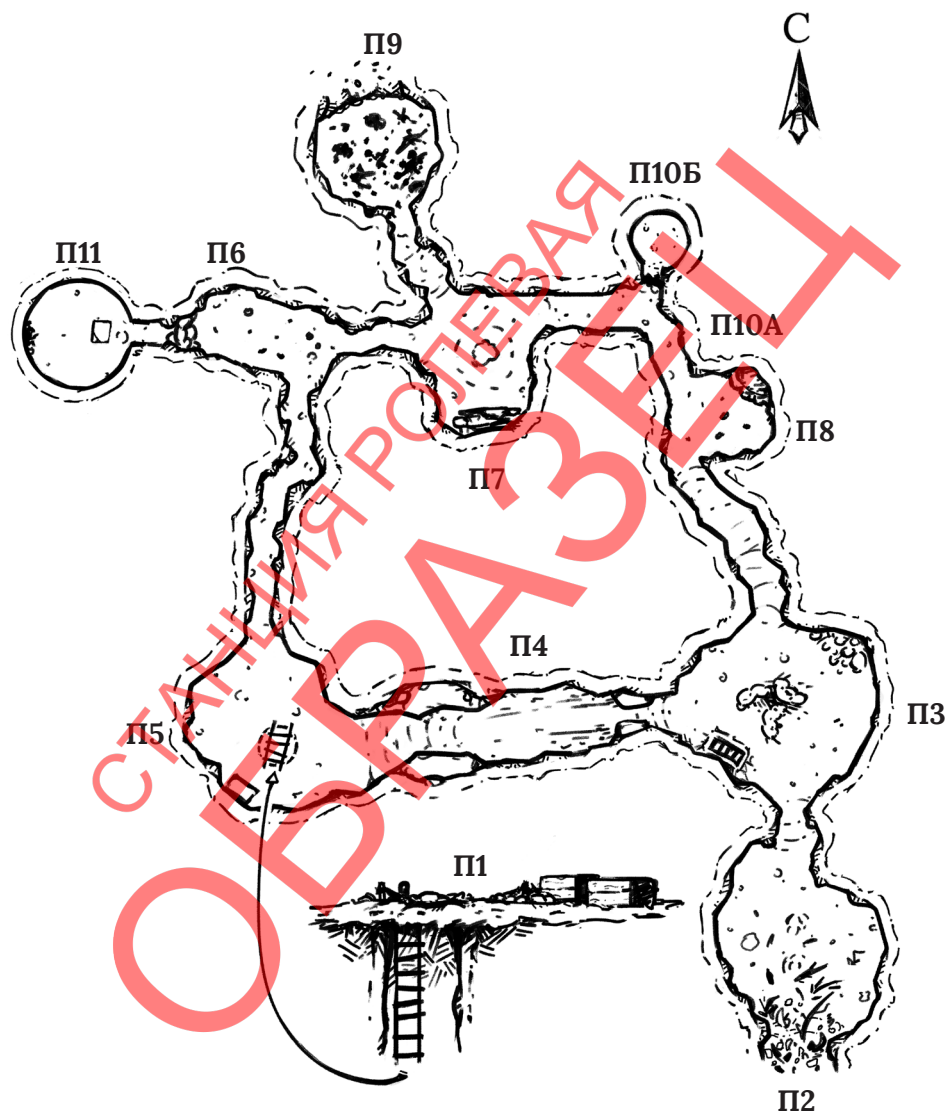
Слепые и мирные обитатели пещер. Они дышат воздухом, но могут плавать и надолго задерживать дыхание. Обладают превосходным слухом и могут улавливать даже самые слабые вибрации или перепады температур. Они питаются плодами Багрового дерева-отшельника и речными растениями.

После того, как экспедиция перекрыла подачу воды в Атриуме (**П7**), Багровое дерево-отшельник перестало плодоносить. Без его плодов Олмы вымирают. Некоторые из них даже начали питаться трубчатými червями и сошли с ума, превратившись в Кровавых олмов (см. ниже).

ТРУБЧАТЫЕ ЧЕРВИ

Травоядные животные размером с собаку, с короткими, как обрубки, ногами. Они слепы, а на голове у них есть трубки, похожие на рога. Все взрослые особи, находящиеся в пещере уже мертвы.

Пещера Блю Маут



Информация о подземелье

- **Входы:** Группа прибывает в Лагерь (П1), расположенный под скальным навесом. Вход в пещеру (П2) находится ниже по склону от лагеря и не сразу виден из П1.
- **Освещение:** В пещерах нет ни естественного, ни искусственного освещения.
- **Метан:** В П3 из трещины выходит метан. Газ легко воспламеняется, его длительное воздействие может вызвать головную боль и тошноту (жертвы получают *истощение*). Газ не имеет запаха, но открытое пламя мерцает голубым вблизи источника.
- **События в подземелье:** В зависимости от результата встречи группа должна встретиться с одним из трех Кровавых олмов из П9. Бросьте по таблице реакций.

П1. ЛАГЕРЬ

Воздух густо пропитан запахом гниющей плоти. Рядом с догоревшим **костром** стоят два деревянных **ящика**, а в земле вырыт небольшой **туннель**. У восточного края лагеря разложены четыре **одеяла**.

- **Воздух:** Запах идёт от коробки с плодами Багрового дерева-отшельника.
- **Ящики:** Крышки аккуратно сложены рядом, обнажая содержимое.
 - » В первом ящике 1к6 небольших шахтерских инструментов, которые только начинают ржаветь. На дне лежит кирка (к6), в хорошем состоянии.
 - » Другой ящик сгнившими плодами Багрового дерева-отшельника, уцелел лишь один.
- **Костер:** Потух минимум неделю назад.
- **Туннель.** Неподалеку к скальным крюкам прикреплена веревочная лестница.
 - » Лестница и туннель, ведущие в П5, имеют длину 12 футов. Глиняные стены выглядят так, будто их проложили совсем недавно.
- **Одеяла:** Очень влажные и покрыты плесенью. Одно из них немного меньше других, так как принадлежит Джел-Фрайс (П10Б).
 - » Земля под одеялами усеяна следами обуви. Они ведут на восток, к П2.

П2. ВХОД В ПЕЩЕРУ

Голубой **мох** обрамляет большой вертикальный зев **пещеры**. Вокруг него разбросана мертвая речная **растительность** и камушки. **Земля** перед **входом** в пещеру покрыта полукругом грязи.

- **Мох:** Обычный голубой мох. В Городах его горсть будет стоить около 10 золотых.
- **Пещера:** Из глубины П3 доносится едва различимое шипение утечки метана.
- **Растительность:** Мертвые растения, ракушки, плоские камни и грязевые борозды - явные признаки того, что раньше эта область была скрыта под водой.
- **Земля:** Оставленные грязью следы от обуви ведут на запад вверх по склону к П1.
- **Вход:** Открытое пламя начнет мерцать голубым цветом вблизи от П3.

ПЗ. УЛЕЙ ТРУБЧАТЫХ ЧЕРВЕЙ

Воздух в комнате удушающий. На земле валяются три **туши** жирных червей. В северо-восточном углу висится груда яйцевидных **коконов**. Крупная **трещина** в полу на юге, громко шипит, выплёскивая горячий газ.

- **Воздух:** Сочетание газа от разлагающихся червей и метана превратило это место в пороховую бочку. Попадание в помещение открытого пламени приведет к взрыву. Он наносит урон кб СИЛ всем, кто находится поблизости, уничтожая источник пламени.
- **Туши:** На них видны явные повреждения от укусов.
- **Коконь:** Кладка из кб яиц. В воде вылупятся через пару дней.
- **Выход метана:** Очень горячий. Если его закрыть, воздух станет пригодным для дыхания через 1к4 часа.
- **Пол:** Ровный, но с уклоном вверх, в сторону северо-запада. Газ поднимается к **П4**.

П4. ЗАСАДА

Узкий коридор с высоким потолком и песчаной **почвой**. Проход находится промеж двух больших **камней** в восточном конце. На потолке множество сталактитов и каменных **выступов**. **Воздух** здесь тяжелый и неудобный. Восточный выход ведет вниз, к **ПЗ**.

- **Почва:** Параллельные борозды на песке указывают, что камни были передвинуты.
- **Камни:** Их сдвинули нарочно, чтобы сузить проход.
 - » Первый, кто пройдет между камнями, будет поражен сталактитом, сброшенным **Старшим лектором Гетели** (стр. 11) с уступа выше (урон к8 СИЛ).
- **Сталактит:** Наполовину сломан. Находится вблизи от широкого уступа.
- **Уступы:** Два уступа на северной стене, один на южной.
 - » Южный уступ находится почти под потолком, и для подъема на него требуются время и усилия, а также соответствующие инструменты.
 - » На северные уступы карабкаться легче. Самый верхний северный уступ обеспечивает четкий обзор на весь южный уступ.
 - » Посветив на самый нижний выступ, можно разглядеть следы человеческих ног.
- **Воздух:** Газ из **ПЗ** попадает в помещение, заставляя открытые источники пламени мерцать голубым цветом.

П5. КОМНАТА С ЛЕСТНИЦЕЙ

С потолка свисает **веревочная лестница**. В юго-западном углу стоит **железный ящик**. Мертвая рыба торчит из илистой **земли**, которая поднимается к восточному выходу.

- **Веревка:** Туннель наружу (**П1**). Длина лестницы и туннеля, ведущего в **П1**, составляет 12 футов. Как и в остальной части комнаты, туннель сильно грязный и выглядит недавно проложенным.
- **Железный ящик:** Два скальных крюка и рацион (2 использования).
- **Земля:** Белые, с вкраплениями гуано, следы от обуви пересекают комнату.

П6. КОМНАТА С ЛЕТУЧИМИ МЫШАМИ

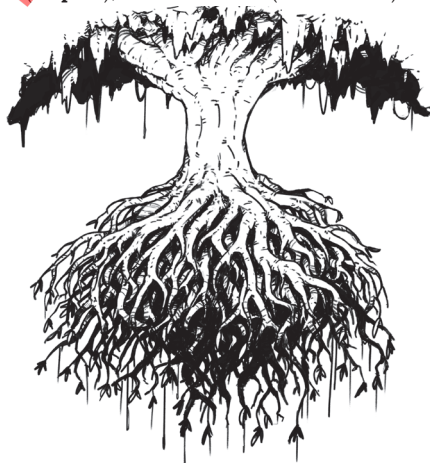
В комнате стоит ужасный запах, а на **полу** беспорядок. Сверху, где с потолка свисают длинные сталактиты, раздаётся пронзительный **писк**. На западной стене разросся огромный белый **гриб**.

- **Пол:** Усеян гуано и гнилыми плодами дерева-отшельника.
 - » В белой жиже видны перепончатые отпечатки следы. Их невозможно отследить.
- **Писк:** Сотни летучих мышей гнездятся на потолке, сбежав сюда из **П7**.
- **Гриб:** Растет толстыми плетями, которые можно отодвинуть в сторону. Токсичен только при попадании в организм.
 - » Скрывает туннель, ведущий в **П11**. Едва хватает места, чтобы протиснуться ползком друг за другом.

П7. АТРИУМ

Огромное **дерево** свисает с потолка, обнажая свои корни. Внизу скопилось небольшое количество **воды**. У южной **стены** лицом вниз лежат два **трупа**.

- **Дерево:** Барговое дерево-отшельник. Оно умирает от недостатка воды.
 - » Если в помещении будет восстановлена подача воды и корни будут полностью погружены, дерево снова начнет плодоносить, а Олмы из **П8** выживут.
 - » Самые верхние ветви дерева покрыты гуано. Обычно дерево покрыто летучими мышами, но все они улетели в **П6**, когда дерево перестало плодоносить.
- **Вода:** На склоне холма в земле вырыт небольшой бассейн. Воды достаточно, чтобы пополнить запасы персонажей, но не более того. Гнилые фрукты в воде.
 - » Подачу воды можно восстановить, разрушив плотину в **П9**.
- **Трупы:** Останки **Фаража** и **Орена**. Расчлененные Кровавым олмом.
 - » Похоже они мертвы по крайней мере три дня. Их руки и шеи испачканы засохшей мякотью плодов.
 - » Тот, что побольше (**Орен**), имеет нож (к6), факел (1 использование) и 47 золотых. Тот, что поменьше (**Фараж**), имеет компас (55 золотых) и тупую лопату (к6).



П8. ЛОГОВО ОЛМОВ

Теплое и тесное. От 10, до 14 **Олмов** спят, едят и перешептываются. **Стены** покрыты слоем грязи, окрашенной яркими красками. Небольшой **резервуар** на северо-восточной стороне заполнен водой. В комнате очень влажно и тепло. Пол усеян гниющими фруктами и экскрементами.

- **Олмы:** Болезненные. Самых разных размеров. Некоторые кажутся неподвижными.
 - » Они игнорируют персонажей игроков, если только у них нет свежих плодов (Олмы могут почувствовать их запах).
 - » Не говорят, но кажутся весьма разумными.
- **Стены:** На них изображены разноцветные завитки, сделанные из скомканного гуано и фруктов. Они рассказывают следующую историю:
 - » Олмы (изображенные здесь с глазами) спускаются по реке с гор и селятся в пещерах.
 - » Олмы находят фруктовое дерево, и радуются.
 - » Олм съедает плоть трубчатого червя, а затем изгоняется своим бывшим кланом.
- **Резервуар:** Чистая вода бьет ключом из родника, окруженного глиняной стеной высотой по пояс.
 - » Источник по-прежнему в хорошем состоянии: рыба плавает, а со дна периодически вырываются теплые метановые пузыри. Вода безопасна для питья.
 - » Если глиняная стена будет разрушена, источник затопит **П8**, **П3** и **П2**, частично восстановив жизнь в пещерах. Однако без восстановления водоснабжения для Багрового дерева-отшельника в **П7** Олмы все равно погибнут.

П9. ЛОГОВО КРОВАВЫХ ОЛМОВ

Недавно вырезанные глиняные **стены**, влажные от конденсата. Повсюду разбросаны трупы, и следы жестокой **бойни**. Внутри три **Кровавых олма**.

- **Стены:** Выглядят недавно возведенными. Вода протекает через дамбу на северной стороне.
 - » Экспедиция использовала Грязевое сито, чтобы перекрыть подземную реку, лишая дерево воды. В случае повреждения плотина будет уничтожена через 1к4 минуты, заполняя пещеру (спасбросок ЛОВ, чтобы доплыть до безопасного места).
- **Бойня:** Останки полудюжины Олмов, Трубчатых червей и летучих мышей.
- **Кровавые олмы:** Не более трех, в зависимости от того, насколько хорошо персонажи прошли пещеры.
 - » Если персонажи войдут через **П1** или создадут много шума, Кровавые олмы проснутся и будут настороже. Бросьте по таблице реакций.
 - » Если персонажи войдут через **П2** и осторожно пересекут весь пещерный комплекс, то существа будут спать.
 - » Кровавые олмы не позволят персонажам затопить их логово и нападут на любого, кто попытается разрушить плотину.

П10А. БЛОКАДА

Коридор, ведущий в эту комнату, перекрыт стеной **грязи** от пола до потолка. В коридор ведут белые **отпечатки обуви**.

- **Грязь:** Идеально ровная, уплотненная и высушенная грязь. Ее можно разрезать вручную за час или всего за несколько минут с помощью шахтерских инструментов.
- **Отпечатки обуви:** Белые от гуано. Они ведут прямо в сторону стены из грязи, как будто ее там нет.
 - » Если кто-то будет громко говорить в этом месте, это привлечет внимание женщины в **П10Б**, которая попытается привлечь ваше внимание. Однако из-за грязи ее голос будет сильно приглушен.

П10Б. ПРИСТАНИЩЕ

Круглое помещение, с идеально гладкими стенами. Молодая, вымазанная в грязи **женщина** сидит на корточках на полу, сжимая в одной руке лопату, а в другой странный инструмент в форме луны.

- **Женщина:** Джел-Фрайс, прячущаяся от Кровавых олмов и Старшего лектора Гетели.
 - » Если как-либо не разозлить ее, то она расскажет группе, что ее товарищи подверглись нападению ужасного существа, которое сначала потушило их факелы, а затем напало. Она и **Старший лектор Гетели** спрятались среди олмов в **П8**, но когда Гетели напал на нее, она взяла Грязевое сито и использовала его, чтобы спрятаться за блокадой в **П10А**. Если спросить ее о Трубчатых червях в **П3**, она признает, что Гетели действительно ел их мясо.
- **Инструменты:** Грязевое сито все еще имеет 1 заряд, Джел-Фрайс отдаст его только если будет чувствовать себя в безопасности

П11. КОЛОДЕЦ

Небольшая круглая комната с каменными **стенами** и огромной дырой вместо потолка. В западной части находится груда **мусора** (кости, стекло и металл). В восточной части каменная **плита** накрыта большим куском ткани. **Русал** будет здесь, если летучие мыши не покинули **П6**.

- **Стены:** Эта комната дно высохшего колодца. Отверстие тянется на 80 футов, прежде чем достигает грязного потолка, образовавшегося в результате обрушения колодца десятилетия назад.
- **Мусор:** Старинное металлическое ведро, несколько маленьких фарфоровых чашек и человеческий скелет.
 - » Чашки в отличном состоянии, но все еще очень хрупкие. Вместе они будут стоить 150 золотых.
 - » Русал скажет, что нашел скелет много лет назад и сохранил его, потому что ему было одиноко. Он проклянет любого, кто попытается прикоснуться к скелету.
- **Плита:** Русал спит на ткани. Плита когда-то была частью старой деревни (давно разрушенной), которая использовала этот колодец.

Русал

Зеленокожий пожилой гуманоид с длинной белой бородой, доходящей до кончиков пальцев его ног. Его лягушачьи глаза, мутные и хитрые. Он всегда ходит голым, на его руках и ногах есть перепонки.



- Русал, дух реки и пещеры, всегда жил в этом месте. Переехал в старый колодец после того, как летучие мыши заняли его прежнее место обитания в П6. Обеспокоен отсутствием баланса в природе, но не предпримет никаких действий против Кровавых олмов. «Теперь они часть нового баланса».
- Он очень недоволен недавними событиями. Сначала река потеряла большую часть воды, затем появились чужаки и создали новый порядок из грязи, затем дерево начало погибать, и, наконец, Олмы стали каннибалами. Из-за того, что его старый дом теперь покрыт пометом летучих мышей, он был вынужден переехать в "старый колодец" (П11). Если летучие мыши смогут вернуться в Атриум (П7), он будет очень благодарен и наградит одного из персонажей даром.
- В противном случае он с радостью предложит поторговаться с персонажами, предлагая огромную мощь за определенную цену. Однако он принимает оплату только в виде неясных, абстрактных понятий: речь человека, его воспоминания о доме, его стремления, его смех и т.д. Он обожает заключать сделки любого рода, и особенно сделки с двойным дном.
- Ему невозможно навредить обычными способами, но он будет убежать от горящего табака или благовоний (ему просто не нравится запах). Однако он сильно любит музыку и танцы.

к6 Дары (Перебросьте повторяющийся или неприменимый результат.)

- 1 Дыхание под водой. Чем больше времени вы проводите в воде, тем чаще вам нужно будет в ней находиться.
- 2 Вылечите болезнь или недуг. Перебросьте СИЛ или ЛОВ и сохраните результат.
- 3 Получите талант, достойный великого артиста. Вот только никакой радости он тебе не принесёт.
- 4 Навсегда сохраните случайную книгу заклинаний в своем сознании (потеряйте 1к4 ВОЛ). Этот дар уничтожит саму книгу.
- 5 Рыбья кость, отпирающая любой замок. Сработает только раз (мелкий).
- 6 Правда, стоящая за одним важным секретом. Итог узнаешь ты один.

Таблицы ПС

Старший лектор Гетели

6 ОЗ, 11 СИЛ, 15 ЛОВ, 17 ВОЛ, заточенный скальный крюк (к6). Долговязый надменный писарь, сошедший с ума.

- Съел мясо Трубчатого червя через несколько дней после того, как перекрыл реку в **П9**. Это постепенно свело его с ума, и его глаза стали темно-красного цвета. Пытался убить **Джел-Фрайс**, но потерпел неудачу.
- С собой имеет небольшой свиток (мелкий), объясняющий, как работает Грязевое сито. Внизу страницы есть 3 черные метки, указывающие, сколько всего зарядов есть у реликвии.
- Он может выздороветь только после особого лечения в Городах. Он будет сопротивляться любым попыткам покинуть пещеру и попытается убить любое живое существо, с которым столкнется.

Кровавый олм

8 ОЗ, 14 СИЛ, 11 ЛОВ, 4 ВОЛ, когти (к8+к8)

- Слепые, плотоядные гуманоиды, которые ищут жертву по тепловому излучению. Открытые каннибалы.
- Избегают мест с источниками метана и стараются потушить любое открытое пламя.
- **Критический урон:** Откусывает большой кусок плоти (урон к6 СИЛ).

Олм

2 ОЗ, 8 СИЛ, 6 ЛОВ, 12 ВОЛ, когти (к8+к8)

- Вегетарианцы. Будут драться только в целях самообороны.

Джел-Фрайс

2 ОЗ, 8 СИЛ, 14 ЛОВ, 11 ВОЛ, лопата (к6)

- Местная с опытом спелеологии. Ей 15 лет.
- В ее руках Грязевое сито.

Реликвии

Грязевое сито

Камень в форме полумесяца, который умещается на ладони. Позволяет владельцу лепить и отделять грязь, как если бы это была вода. 3 заряда.

Перезарядка: Оставьте в бурлящей реке на целый день.

Серия приключений 2: Пробуждение Кровавых олов

Серия приключений 2: Пробуждение Кровавых олов – вводное приключение, подходящий как новичкам, так и опытным Смотрителям. Приключение отличается высокой смертностью, но персонажи могут выжить благодаря критическому мышлению и тщательному исследованию. Если член группы погибает, важнее оперативно ввести в партию нового персонажа, чем строго соблюдать логику мира.




Cairn