

ОТГОЛОСКИ БУДУЩЕГО

Ключевые слова: утро, война, ученый, море.

Приключение написано специально для участия в конкурсе «RPG-Кашевар 2019».

Первый модуль для небольшого сюжета.

Для Мастера

Данное приключение создано для Dungeon & Dragons 5e и рассчитано на партию из пяти персонажей 5-6 уровней.

При прохождении 2 части приключения (Исследование корабля) группа ограничена во времени в связи с желанием нанимателя быстрее разобраться с имеющейся работой, группа не имеет возможности совершить длительных отдых и только один короткий отдых длительностью не более полутора часов.

Перед отходом в само путешествия группа может спокойно закупиться интересующим их инвентарем, в стартовом городе можно найти все доступное снаряжение.

Текст в такой рамке означает текст, который вы можете зачитать своим игрокам или же вы можете пересказать его своими словами, сохранив общую суть.

Текст написанный таким образом, означает прямую речь, которую так же стоит выделять при ее произношении.

Используемые в данном приключении стат-блоки существ приведены в Бестиарии, Томе о врагах Мордекайнена, Гайд Воло по монстрам.

Перед проведением игры рекомендуется ознакомиться с историей Иллитидов (см. Гайд Воло по монстрам), а так же с историей Гитьянок и Гитцераев (см. Том о врагах Мордекайнена).

О приключении

Действия приключения начинаются в городе, известном как Марсембер, один из трех крупнейших городов Кормира.

Группу искателей приключенцев нанимают для сопровождения и защиты экзотического гостя – Аурангул (мужчина, нейтральный, Алхун – Иллитид ставший личем). Работа предоставляется Боевыми магами Кормира (структура в армии Кормира, объединяющая в себе волшебников, на службе Короне), в связи с необходимостью привлечения такого специалиста к изучению ряда феноменов, происходящих в Море Павших Звезд.

Сам по себе Аурангул не предоставляет угрозы для партии, ибо является личем и потребности в поедании мозгов он не имеет, хотя и может это делать. Но настаивает на сопровождении в связи с риском быть атакованным гитьянками или гитцераями (если партия задает вопросы насчет причин, то рассказывает им истории из прошлого своего народа, см. Том о врагах Мордекайнена и Гайд Воло о монстрах). Хотя он и способен постоять за себя самостоятельно в большинстве ситуаций, но сам факт такого нападения довольно таки не приятен и может помешать запланированным исследованиям.

Предметом исследования служит корабль, который был обнаружен в Море Павших Звезд, которые когда-то давно использовались Иллидами для путешествия по своей Империи, но ныне являются редкими реликвиями (Известны как Наутилоиды, см. Приложение 1). Корона Кормира готова спонсировать изучение и восстановления технологий строительства таких кораблей с целью усилить свои боевые силы и сократить время переброски человеческих ресурсов до точек интересов.

Тем не менее, отправка Боевых магов или же Пурпурных драконов (рыцарский орден, являющийся основной силой Кормира и фактически его регулярной армией, наравне с Боевыми волшебниками) привлечет излишнее внимание со стороны Сембии или Империи Тэй, шпионы которых находятся в стране.

В качестве награды группе предлагаются уникальное снаряжение, которое невозможно достать в иных случаях, ибо секрет его создания известен только Иллидам (Клинок разума или Панцирных доспех разума, см. *Гайд Воло по монстрам*, на выбор игроков) или же 500 золотых монет. Награда выплачивается только при условии, что группа достигает успеха в своей миссии.

Аурангул опасается нападения не просто так. Корабль, который так же известен под названием Наутилоид, был оставлен группой гитцераев в качестве приманки, они же озаботились чтобы эти сведения попали в Кормир, где Аурангул занимает должность

Советника в Башне магов, но информация об этом серьезно охраняется. Так же фактически никому не известен тот факт, что Аурангул является личом, ибо его природа и шпионические способности не дают процессу завершиться окончательно, внешне он выглядит как обычный Иллид, но не источает регулярно слизь, от чего выглядит немного подсушенным.

Гитцераи устроили на корабле засаду и стремятся убить только Аурангула, группу игроков они принимают за рабов или же очарованных им существ, в связи с чем не пытаются их убить, если имеют такую возможность. Но и не будут рисковать собой, если вдруг персонаж упадет за борт.

Группа гитцераев состоит из:

- Один Гитцерай Анарх;
- Один Гитцерай Просвященный;
- Три Гитцерай зерт;
- Шесть Гитцерай монах;
- Два Рыцарь (вместо лат используют Кирасу);
- Четыре Шпион.

Рыцарь и Шпион используют соответствующие стат-блоки с преимуществами, предоставляемыми им расой (см. *Том о Врагах Мордекайнена*).

Вся группа распределена по кораблю и совершают нападения в те моменты, когда Аурангул по какой-либо причине не может вступить в бой и отступают когда потеряют 1/3 группы или большую часть хитов. Гитцерай Анарх и Гитцерай Просвященный не участвуют в нападении, а ожидают в глубине корабля, откуда производится управление. Они осознают что Аурангул

прибудет сюда, дабы переместить корабль. В этом же залец все выжившие гитцераи собираются. Во время итогового боя Аурангул занят сражением с Гитцерай Анархом и Гитцерай Просвященный, которые так же сосредотачивают свои силы на Аурангуле, в то время как Персонажи сражаются с выжившими гитцераями. Если персонажам удастся выйти победителями из боя, они становятся свидетелями как Аурангул одерживает победу над своей группой гитцераев. Если же персонажи терпят поражение, то выжившие персонажи приходят в себя на корабле, на котором они прибыли сюда, но Аурангула рядом с ними нет, а корабль – исчез.

1. Начало путешествия

Группе персонажей поступает запрос, в котором их просят прибыть в местную казарму. В казарме их встречает Рэндал, Боевой маг Кормира, который сообщает следующее

-«Добрый день, путники. У нас есть работа для таких как вы. С хорошей оплатой. Если вы готовы взяться то каждый из вас сможет получить уникальный магический артефакт, созданный специально для вас, или же по 500 золотых монет. Мы не так давно получили информацию о том, что в Море Упавших Звезд обнаружили один крайне интересный объект, и у нас есть специалист, который готов его изучить. Но нам нужен кто-то со стороны, кто сможет обеспечить его безопасность. Мы

хотим поручить его вам. Надеюсь вы сможете справиться с этим.

К слову, информация об этом абсолютно секретна, я не смогу дать вам больше подробностей, пока вы не дадите мне согласие. Сразу предупреждаю, задание крайне опасно. Но Король лично заинтересован в его успехе и ждет хороших вестей. Я уверен что Король не забудет о тех, кто помог ему с такой важной задачей.»

Если группа персонажей соглашается, то Рэндал выдает следующие подробности:

-В море обнаружен необычный корабль, принадлежащий Иллитидам, предположительно он летает и Король заинтересован в том, чтобы изучить его.

-Партии необходимо сопроводить туда Аурангула, являющегося Иллитидом. Если группа начинает высказывать опасения, то он заверяет их, что он верен Короне, а в употреблении мозгов у него давно нет необходимости. Но умалчивает о причинах.

-Партия будет доставлена к месту на небольшом корабле, на котором по-мимо них и Аурангула будет только один человек, один из агентов разведки, задача которого – обеспечить сохранность корабля.

-Рэндал уверен в заинтересованности Короля в успехе данной задачи, но не дает комментариев насчет будущих перспектив группы в случае успеха.

После разговора, Рэндал отводит из к Аурангулу, который расположен в отдаленном помещении, подальше от глаз.

Аурангул разговаривает при помощи телепатии. Если ему приходится произносить что-то (например заклинания), он старается делать это так, чтобы никто не видел этого. В случае распросов о его личности, он отвечает на них, но старается не раскрывать информацию о том, что он лич.

Его цель на корабле – убедиться в его работоспособности и при необходимости восстановить все, что необходимо для его запуска.

После окончания распросов группу сопровождают на небольшой корабль (вместимостью до 10 существ среднего размера), готовый к отправке. На корабль уже погружены запасы на 50 календарных дней для каждого участника экспедиции, за исключением Аурангула. Капитаном корабля, и его единственным членом экипажа является Люций (человек, мужчина, мастер-вор). Он сообщает группе что им некоторым из них придется так же оказать помощь ему в управлении кораблем (особых навыков не требуется, так как кораблем вполне можно управлять и одному, чем Люций особо заниматься не хочет).

До места назначения группе плыть около двадцати дней. За это время с группой может случиться несколько сцен, которые можно придумать самостоятельно или же выбрать одну из представленных ниже:

1. Во время плавания один из персонажей случайно выпадет за борт (во время рыбалки или попытке убрать парус). Данное падение привлекает

внимание 1к4+1 охотничьих акул.

2. На рассвете одного из дней группа натывается на плот, на котором с вероятностью в 25% находится выживший и с вероятностью в 75% находится погибший гуманоид. На плоту нет ресурсов для выживания, если гуманоид мертв, группа может установить что он умер от голода. При погибшем находится только небольшая бутылка, в которую засунута записка со словами *«Мари, люблю тебя, сильнее жизни. Прости. Твой Р.»*. Записка написана неуклюже, явно кровью, хотя и невозможно установить чьей именно.

3. Корабль проплывает вдоль небольшого острова, на котором видит прекрасного вида молодую девушку с хвостом как у рыбы (опишите им русалку, но на самом деле это – замаскированная Морская карга), которая говорит персонажем что ей ужасно грустно на этом острове одной и она готова отдать всю себя тому, кто скрасит ее одиночество. В случае если никто из персонажей не пытается к ней присоединиться, она пытается применить свою способность «Смертельный взгляд» к одному из персонажей, который может выпасть за борт. В случае если у нее оказывается один из персонажей, она предпринимает попытки уплыть с ним как можно глубже на дно.

2. Исследование корабля

Группа прибывает на место ранним утром на двадцать первый день путешествия. Перескажите следующий текст:

Проснувшись и поднявшись на борт, перед вашими глазами предстает вид на необычную картину. Вы видите в расступающейся дымки силуэт огромного моллюска. В ваших головах в этот момент раздается голос: *«Этот тип кораблей известен как Наутилоид. Летящий корабль. Но садить его на воду... Тот кто это сделал либо вопиющий дурак, не понимающий что в его руках, либо же очень жаждет чего-то добиться этим. Подготовтесь, мы начнем примерно через 30 минут.»*

Корабль с партией подплывает достаточно близко, чтобы перебраться на борт корабля не намкнув, после чего отплывает на несколько сотен метров.

С этого момента партия вместе с Аурангулом приступают к исследованию корабля.

Партия исследует корабль в произвольном направлении, за исключением мостика в остальных местах встречи происходят случайным образом. Рекомендуется сделать две встречи до момента когда группа окажется на мостике. При это гитцераи стараются не сражаться до смерти, если они понимают что их начинают теснить (погибает 1/3 группы, или же суммарные хиты группы падают на 2/3, то они стараются отступить). Из-за подозрений что группа контролируется Иллитидом, по

возможности гитцераи атакуют не летально, но при этом не рискуют своими жизнями ради персонажей и в случае опасности оставят их умирать.

Факт столкновения можно определить случайно (бросок д20, на 14+ происходит столкновение). Столкновения можно составить самому или выбрать одно из следующих:

Аурангул останавливает группу, сообщая что он обнаружил повреждение псионического поля и ему нужно время чтобы его устранить.

1. Во время ритуала на группу совершает нападения передовой отряд гитцераев в составе: 1 рыцарь, 4 гитцерая монаха, 2 шпиона.

Аурангул обнаруживает тайных проход, который открывается при взаимодействии с Иллитидами. Группа остается снаружи, так как Аурангул сообщает что внутри может быть опасно для существ, отличных от Иллитидов (на самом деле там находится пустое помещение, рассчитанное для помещения туда Старшего мозга, Аурангул хочет самостоятельно убедиться что оно пусто и в каком оно состоянии).

2. Во время ожидания группа атакуется притаившимися Гитцераями в составе: 2 гитцерая зерта, 2 шпиона.

По возможности гитцераи стараются напасть из засады.

3. Группа натывается на невидимый

барьер, установленный внутри корабля. Аурангул начинает ритуал по его снятию. В этот момент на группу натывается патруль гитцераев, в составе: 1 рыцарь, 2 гитцерая монаха.

Группа случайным образом находит уснувшего гитцерая зерта, 4. расположившегося в одной из комнат. Гитцерай спит, но может проснуться от громких звуков.

Обитающие на корабле Гитцераи знают о следующем:

-Общий численный состав гитцераев на корабле.

-Ксорм – лидер группы (гитцерай анарх), прибыл сюда, так как узнал о могущественном Иллитиде. Данная группа является специальным отрядом, собранном для его ликвидации.

-Основной штаб где находятся лидеры отряда (гитцерай анарх и гитцерай посвященный) и куда стекаются большинство гитцераев – мостик.

-Если группа спрашивает о причинах охоты на Иллитидов, пленный гитцерай рассказывает о том, как Иллитиды поработили их расу и о поднявшемся восстании, которое переросло в войну до полного уничтожения Иллитидов.

После нескольких сцен группа добирается до мостика, где происходит столкновение с оставшимися силами гитцераев (или их большей частью). Часть гитцераев могла быть повреждена в

предыдущих столкновениях, что так же стоит учитывать.

Аурангул вступает в бой с гитцераем анархом и гитцераем просвещённым, в то же время просит группу заняться оставшимися гитцераями. Если гитцераев осталось мало или группа их превосходит в силе, то гитцерай просвещённый так же сражается с группой персонажей.

По окончанию сражения возможно две ситуации:

ПРОВАЛ

Группа игроков была побеждена гитцераями, в такой ситуации Аурангул терпит поражение и попадает в плен Гитцераев. Выжившие персонажи приходят в себя через несколько часов на своем корабле. Люций говорит что их оставили здесь какие-то странные существа, сказав что *«Теперь они свободны от тлетворного влияния этого отродья. Позаботьтесь о них»*.

ПОБЕДА

Аурангул при возможности пытается оставить гитцерая анарха в живых, мотивируя тем, что хочет доставить его в Кормир для дальнейшего допроса (на самом деле он собирается поглотить его мозги после возвращения, так как считает это наиболее эффективным способом). Так же он пытается забрать всех других оставшихся в живых гитцераев.

Аурангул по возможности игнорирует нападки персонажей, но в случае

необходимости готов постоять за себя (в случае возникновения конфликта, определите сколько урона было получено Аурангулом и сколько он потратил ячеек, что должно зависеть от длительности боя), хотя при этом старается по возможности не допускать смертей среди персонажей, в связи со связывающими его обязательствами с короной Кормира.

В случае если конфликта не состоялось или он был разрешен без кровопролития, Аурангул находит способ активировать корабль и направить его в сторону Башни мага (основной штаб Боевых магов Кормира). Группа может самостоятельно определить, как она будет обратно добираться до Кормира, на том же корабле, что они и прибыли сюда, или же на захваченном корабле вместе с Аурангулом.

3. Заключительная часть.

В случае если группа достигает успеха и возвращается обратно в Кормир, они получают личные благодарственные письма за подписью Короля. Кроме этого, каждый из

персонажей вправе выбрать награду, которая представлена следующим:

-500 золотых монет.

-Клинок разума (любой меч, если его использует тот, кто его получил, то он наносит дополнительно 2дб урона психической энергией).

-Панцирный доспех разума (любой тяжелый доспех, если его использует тот, кто его получил, то это существо получает преимущество на спасброски Интеллекта, Мудрости, Заризмы, а так же получает иммунитет от состояния испуган).

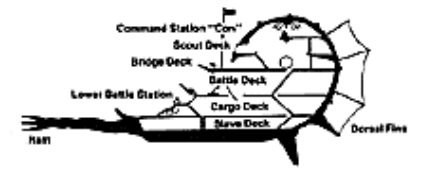
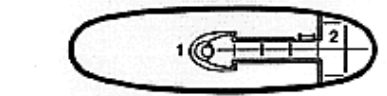
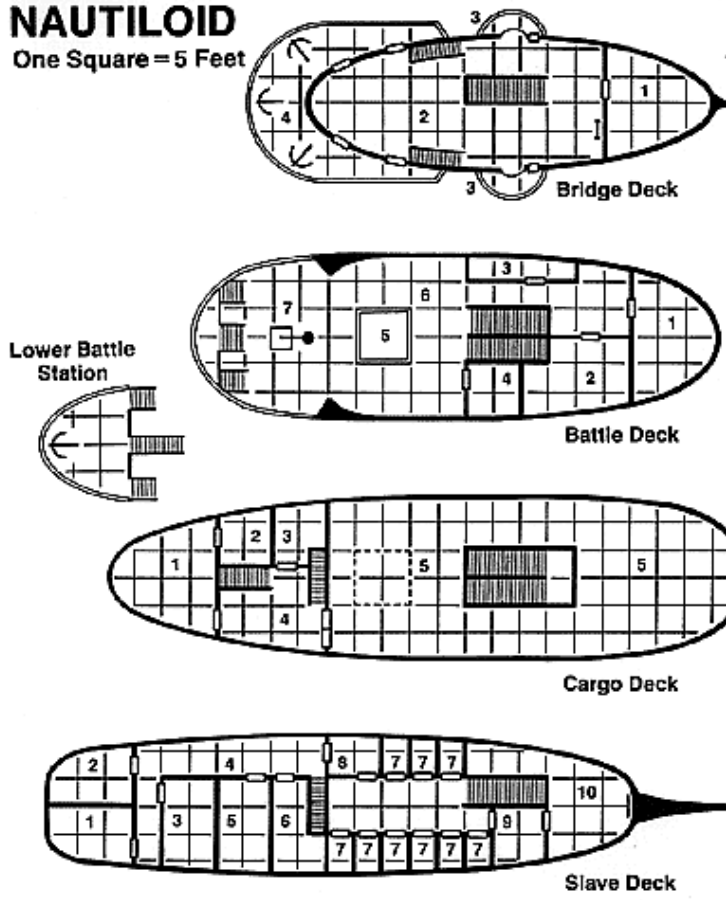
После вручения наград Рэндал сообщает персонажам:

-«Я благодарю вас так же, как и Король. Благодаря вашим действиям, появилась возможность приблизить закат нынешней эры и вскоре мы все станем свидетелями рассвета новой эры, эры когда мы наконец-то сможем покорить небо...» После небольшого раздумья Рэндал добавляет: *«Главное, чтобы это не стало частью схемы по их возрождению...»*

Приложение А: Наутилоид, схема и внешний вид.

Представленные в данном приложении материал взят из интернета, автор приключения не является автором данных изображений.

NAUTILOID One Square = 5 Feet



- Command Station**
 - 1 Captain's Chair
 - 2 Captain's Day Room
- Scout Deck**
 - 1 Forward Observer
 - 2 Series Helm
- Bridge Deck**
 - 1 Main Saloon
 - 2 Bridge Floor
 - 3 Ventral Observers
 - 4 Upper Battle Station
- Battle Deck**
 - 1 Officers' Quarters
 - 2 Officers' Quarters
 - 3 Sail Storage
 - 4 Chart Room
 - 5 Cargo Bay
 - 6 Assembly Deck
 - 7 Middle Battle Station
- Cargo Deck**
 - 1 Captain's Cabin
 - 2 Captain's Chart & Treasure Room
 - 3 Crew Quarters
 - 4 Galley
 - 5 Cargo
- Slave Deck**
 - 1 Stateroom
 - 2 Stateroom
 - 3 Stateroom
 - 4 Passageway
 - 5 Stateroom
 - 7 Slave Quarters
 - 8 Guard Post
 - 9 Assembly Deck
 - 10 Jettison & Storage

©1989 TSR, Inc. All Rights Reserved.

