

# Семья - это святое

Автор: Александр "Шабай" Шаббаев

Синописис: Лендлорд просит группу искателей приключений отправиться в горную деревушку Грессикспик. Оттуда уже некоторое время не поступает десятина. Кто виноват и при чем тут семья, проживающая в деревне.

Система: DnD 5e.

Тема: **Сплоченность.**

Ключевые слова: **Защитник, огонь, стая.**

Обозначения:

(Навык: результат успешной проверки) Сложность проверки 15.

"Речь НПС"

[Характеристики]

{Ссылка на книги}

**Вводная:** местный лендлорд просит группу приключенцев отправиться в деревню Гриссикспик и выяснить почему оттуда не приходит десятина.

**Локация:** деревня Гриссикспик (Знание дракониса: переводится как "Логово выводка"). Расположена в горах. В деревню ведёт одна дорога (юг), из деревни выходят две (север и восток). Одна (север) ведёт выше в горы, вторая (восток) -- к аванпосту дворфов.

**Описание деревни:** уютные и крепкие домики расположились в руинах дварфийской заставы. Искусно украшенные геометрическим узором стены местами оплавлены, а где-то осыпаются под гнетом времени. Они мастерски вписаны в геометрию скал и служат защитой от ветра. За стенами - глубокие, неприступные обрывы. Центральное укрепление сохранило два этажа, над ним реет флаг королевства. Это монументальное здание служит таверной, гостиницей и ратушей. Прямо перед донжоном раскинулась деревенская площадь. Колодец в ее центре исполнен в виде раскрывшего рот дварфийского лица. За северной стеной видна разваливающаяся халупа.

**Сюжет:** карета лендлорда везёт приключенцев в деревню. (Убеждение, Запугивание: можно узнать у кучера, что:

"Да деревня и раньше была поганья. Мытари оттель возвращались странныя. Будто по башке стукнутыя. Двое вроде даже тогось...")

## Сцена 1. Прибытие.

**Описание:** Карету встречают жители деревни. Староста, Кузнец и Лекарка. Они явно удивлены прибытию не официальных властей (Внимательность: Лекарка явно напугана).

**НПС:**

**Староста Вайген Пруст.**

Дородный мужчина, склонный к полноте. Правой руки нет до локтя, прячет ее в рукаве куртки. Выправка выдает бывшего солдата. Говорит степенно, иногда проглатывает ругательства.

**Кузнец Рисвин Огнерук.**

Молодой дварф. Борода закована в медный защитный колпак, чтобы искры от горна не спалили. Много улыбается. Говорит громко, шутит плохо, но часто.

**Лекарка Камилла.**

Женщина средних лет. Волосы седые, собраны во множество кос. Мягкие черты лица и всегда широко раскрытые глаза. Говорит тихо и неуверенно.

**НПС** приветствуют героев и удивляются их прибытию, ведь они ждали сборщика налогов. Впрочем приключенцев очень кстати, ведь всю казну деревни вероломно украл местный охотник **Снорри Винглинг**. Он жил за северной стеной и всегда был нелюдим. По подозрениям присутствующих он не справился на север, в горную сторожку. Героям предлагают отдохнуть в гостинице, если будет такая нужда.

(Убеждение: **Староста** может поведать подробности кражи:

"Я тогда закончил заполнять сра... бумаги поздно. Вышел из ратуши. Там еб... Снорри у колодца. Я его окликнул, он в колодец что-то сронил и волком на меня глянул. Ну я плечами пожал, да домой и пошел. Бл...")

**НПС** расходятся по делам.

Группа приключенцев может отправиться:

Гостиница

Дом **Лекарки Камиллы**

Кузница **Рисвина Огнерука**

Аванпост дворфов

Халупа **Снорри Винглинга**

Колодец

Гостиница.

**Описание:**

Первый этаж донжона давит на посетителей низким потолком и мощными балками.

Единственное украшение интерьера - медный барельеф в стене, изображающий

Морадина, кующего солнце.

(Знание языка дворфов: надпись гласит "Сим я открываю путь свету")

Повар, бармен и портье в одном лице, **Харальд**, предлагает стандартную еду и ночёвку в помещениях бывшего донжона.

Если герои ночуют в гостинице, они должны сделать спасбросок по Мудрости [сл. 15] или получить закрытую Карточку 1.

У **Харальда** нет никакой толковой информации, он просто готовит еду. Зато за дальним столиком сидит пьяница в дорогой одежде.

(Купить ему выпивку, Запугивание, Убеждение: пьяница рассказывает, что он посланец в аванпост дворфов:

"Я с-старался попасть к ним... ик... но они как ополоумели! Заперлись там и что-то бормочут из-за ворот. Дурачки, ик!")

Дом **Лекарки Камиллы**.

**Описание:** дом увит каким-то мясистым вьюном с упругими бутонами. По цвету напоминает сырое мясо.

(Выживание: это паразитическая лоза, цветущая только раз в году. Ее сок - отличное дубильное средство)

Она не рада гостям. (Проницательность: ей очень неуютно в обществе приключенцев).

При попытке купить у нее зелий, говорит, что кончились. На вопросы отмалчивается или старается увильнуть.

(Запугивание: дрожит и говорит:

"Я очень боюсь Снорри. Он жестокий и решительный человек. Он всех нас погубит. Спасите нас!" После чего начинает плакать. Добиться чего-то становится невозможно)  
(Убеждение:

"Ладно, так и быть. По секрету скажу. Меня тоже обнес этот жулик Снорри. Что не забрал, то разбил. Мне будет очень туго без моих припасов. Но я справлюсь")

На выходе из дома **Лекарки** встречается мальчик с мячом под мышкой. Он боязливо сторонится приключенцев и идёт к **Лекарке**.

(Медицина: у мальчика явно сломана рука. Но он молчит)

### Кузница **Рисвина Огнерука**

**Описание:** одноэтажное здание, на отдельной каменной платформе, чуть отдаленной от других домов. Кузница сложена сотню лет назад и готова послужить ещё. Аскетичная, но надёжная.

(История: в кузнице должно быть полно дварфийских символов и барельефов. Ни одного нет)

**Рисвин Огнерук работает.** Он чинит нож. Горн не разожжен. Он бы с радостью что-нибудь починил героям или выковал, но сегодня горн он не зажёт и работы полно. Может завтра.

(Запугивание:

"Да ладно, чё как орки на бабу! Я не знаю чё на уме Снорри! Может он крышей поехал на паранойе! Все стрелы скупил на днях!")

(Убеждение:

"Как петух во время любовных игр этот Снорри! Ключнул не больно, а обидно! Вы уж приведите его мне целым, а?! По семейному с ним поговорю!")

### Аванпост дворфов

**Описание:** циклопические ворота в скале, усиленные выдающимися вперёд квадратными башнями. Настолько же внушительные, насколько закрытые.

Любые попытки общения с дворфами внутри сводятся к ругательствам изнутри

(Знание дварфийского языка: "Уходи, срост! (Ненормативная лексика)

### Халупа **Снорри Винглинга**

**Описание:** в пику остальным справным домишкам эта хибара разваливается от одного взгляда на нее. Дверь покосилась, в будке лежат собачьи кости на цепи. Крыша прохудилась. Внутри две комнаты. В одной стол с остатками еды. Во второй - спальня. (Анализ: под кровать залетел листок. На нем отмечено расположение капканов в лесу к северу от деревни)

(Заглянуть в погреб: на полках ряды бутыльков разной степени пыльности)

(Магия: все бутылки с мумифицирующими маслами)

(Религия: еда на столе расположена не случайно. Это подношение Малару, богу охоты. В маленьком святилище лежит портретик **Лекарки Камиллы** на котором накарябано "Я отомщу")

### Колодец [Карточка 2]

**Описание:** внутрь колодца ведёт надёжная цепь. Пространство, по мере спуска, расширяется, образуя небольшую пещеру с озерцом посередине. Как только герои попадают туда, их атакует **отидж** {Monster manual}. На третьем ходу боя из щелей в стенах вылезают два **бормочущих ротовика** {Monster manual}.

После победы над монстрами приключенцы обнаруживают два кольца с гранатами [Кольцо сопротивления огню]

## Сцена 2. Северная дорога.

**Описание:** время двигаться дальше. На севере, в сторожке, притаился похититель казны и просто сволоочь Снорри Винглинг.

Спустя пару часов пути, героев окружает горный лес, с проплешинами снега. Пахнет зимой. Каждый приключенец три раза делает спасбросок Ловкости со сложностью 13 или попадает в **охотничий капкан** {Player's handbook}. Нахождение карты капканов в Халупе **Снорри Винглинга** позволяет избежать этого. Третий спасбросок Ловкости совершается перед Горной сторожкой. [Карточка 3]

(Скрытность: можно подобраться на расстояние в 15 футов)

Как только герои выходят из леса на снег перед сторожкой, их атакуют стрелами из окна сторожки. **Снорри** - следопыт 6-го Уровня [Карточка 4].

На втором ходу из леса выходит три **бурых медведя** {Monster manual}

**НПС: Снорри Винглинг.**

Измощённый, чудовищно худой человек. Не понятно на чем держалась одежда и как он вообще натягивал лук. Кожа серая. Если герои его пощадили и старались не убивать, пульса, дыхания и сознания у него все равно нет.

Если герои во время битвы упоминают имя **Камиллы** или показывают портрет, **Снорри** пропускает ход, а затем атакует медведей. После их смерти выходит, подняв руки.

**Снорри** сообщает, тяжело выдавливая слова:

"Я не... вор. Деньги... нужны... на огонь в... бутылке. Сжечь... срост. Они уже не люди... Камилла моя... тоже."

В сторожке обнаруживается порция еды, которая уже окаменела от старости, ящик с алхимическим огнем [15 флажек] и глиняная табличка с записями на дварфийском языке. (Знание дварфийского языка: *Мы взывали к защитнику. И нам ответили. Оно пришло из тьмы под горами. Говорило с нами. Мы ответили огнем. Оно кричало. На крик пришли люди. Оно стало людьми.*)

Рядом с табличкой лежит листок с попытками перевода:

*... взывали... ответили огнем... пришли люди... стало людьми...*

Под кроватью обнаруживается сундук с казной деревни. [5000 зм]

Если **Снорри** в сознании, то по дороге назад он предлагает уничтожить чудовище, поработившее людей. Все население Гриссикспика - его семья. Несколько уже неживых поколений. Иногда они пытаются поселить частички хозяина приходящим людям, но пока плодов нет. Сам он пришел сюда в поисках лучшей доли и полюбил **Камиллу**. Только спустя шесть месяцев понял, что она часть ее хозяина.

## Сцена 3. Возвращение.

**Описание:** возвращаясь в деревню, герои видят, что уже ночь, но ни один факел не горит.

(Внимательность: на площади видны стоящие фигуры)

Когда приключенцы заходят на Площадь [Карточка 5], то видят стоящих в темноте жителей. Вперёд выходит **Староста Вайген Пруст**. Говорит вкрадчиво и растягивая слова:

"Думаю не стоит торопиться. Предлагаю половину из сундука вам и мы забудем что здесь было. Я благодарен за помощь. Мои руки не дотягиваются до севера."

(Если принесли/привели **Снорри** живым: "Отдайте мне это дитя. Я соскучился по его мыслям." Если отдать, кидают **Винглинга** в колодец.)

Если герои соглашаются на деньги, их просто проводят к карете, усаживают и синхронно махают вслед рукой.

Если герои проявляют агрессию, староста попытается их успокоить, но быстро перейдет к агрессивной фазе.

**Описание:** черты лица **Старосты** текут и изменяются. Лоб раскрывается отвратительной третиной, в которой видны зубы. Из свободного рукава вырывается скрученное, сшитое из кусков плоти щупальце. **Кузнец** откидывает защиту бороды, под ней видна зияющая рана с запекшимися краями. Внутри что-то копошится. Мальчик, что посещал Лекарку, держит под мышкой свою голову, а не мяч. Сама **Камилла** скинула одежду и, не меняя выражения ужаса на лице, оскалилась оголенными ребрами на манер зубов. Остальные жители припали на четвереньки, готовясь к атаке. Всего на площади 12 **зомби** {Monster manual}, Староста, Кузнец и Лекарка работают по правилам **умертвий** {Monster manual}. Все монстры на площади имеют уязвимость к огню.

Ход 1. Из колодца слышно гудение.

Ход 2. Тот же вкрадчивый голос говорит: "Я сотни лет ждал тех, кого буду опекать"

Ход 3. "Со мною они счастливы в вечности"

Ход 4. "Один вырвался и решил сгубить нас"

Ход 5. "Я не хочу ваших смертей"

Ход 6. Все монстры останавливаются. Из колодца начинает разливаться что-то, похожее на бормочущего ротоника с вкраплениями тела отиджа. "Уходите сейчас и я вас не трону"

Ход 7. "Вы избрали свою судьбу". Все игроки с Карточкой 1 ее переворачивают и следуют правилам, прописанным в ней. У **Снорри** тоже есть такая карточка, но он проваливает спамы по ней автоматически.

В битву вступает **Кукловод** [Карточка 6], занимая пространство колодца.

## Сцена 4. После битвы.

**Описание:** догорающие останки **Кукловода** и его жертв скукоживаются, пожираемые огнем. В воздухе стоит запах гнилого мяса, уксуса и тухлой воды. Здания вокруг, словно карточные домики, оседают и выдыхают клубы пыли. Кажется некоторые из них были просто декорацией. Карета с перепуганным кучером увезет героев обратно в город и уже на самой границе видимости они заметят как на старый форпост дварфов опускается громадная крылатая тень.

Если **Снорри** жив и его не отдали **Кукловоду**, он придет в себя, осмотрится и попросит прикончить его. Ведь он, как и остальные в деревне, нежить. И единственное, что хоть как-то согревало пустую оболочку, только что погибло. Без живительного касания **Кукловода** **Снорри** скоро отупеет и станет просто зомби.

Если исполнить его просьбу, он скажет на прощанье: "В конце концов, я вернулся в семью".

## Карточка 1.

Вы чувствуете как внутренности сводит чудовищным спазмом. Ваши руки вас не слушаются, а разум туманен. Вы должны защитить свою семью!

Ход 1. Вы атакуете персонажей игроков.  
(Спасбросок Мудрости: вы свободны от воздействия)

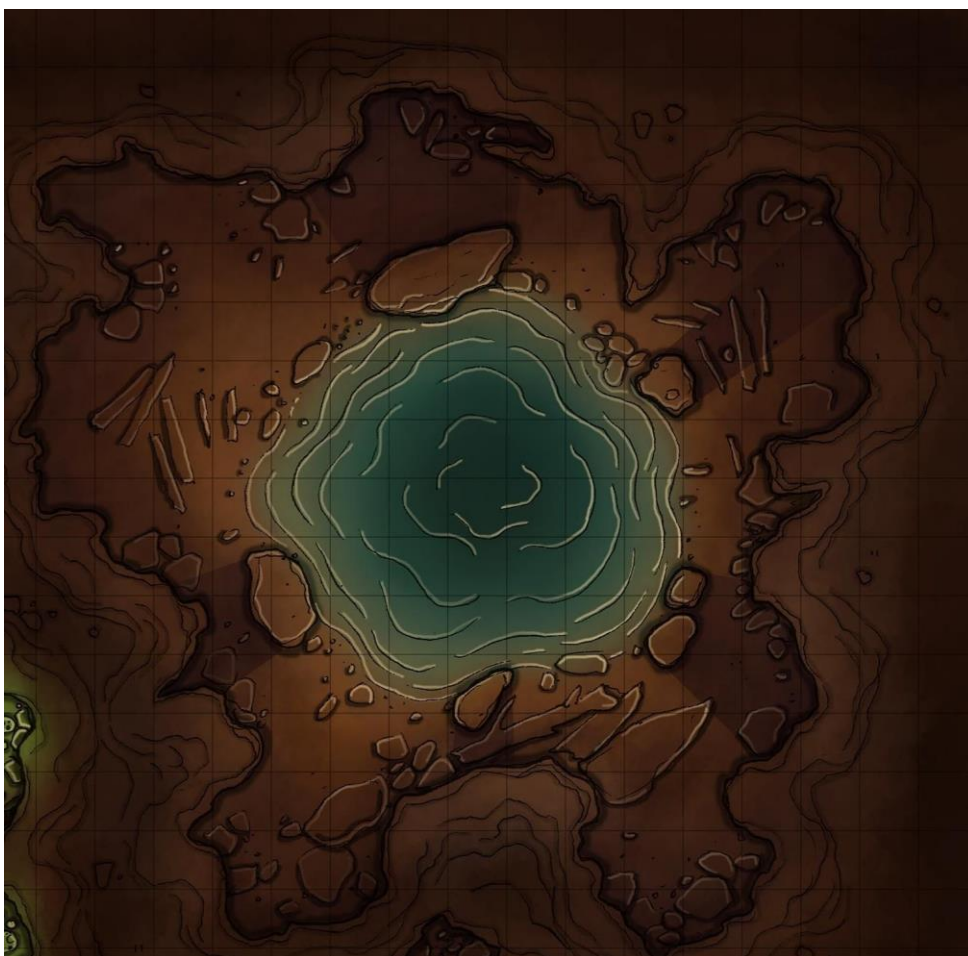
Ход 2. Вы снова атакуете персонажей игроков.  
(Спасбросок Интеллекта: вы свободны от воздействия)

Ход 3. Вы атакуете персонажей игроков.  
(Спасбросок Телосложения: вы свободны от воздействия, выблевываете массу глаз, ртов и зубов.)

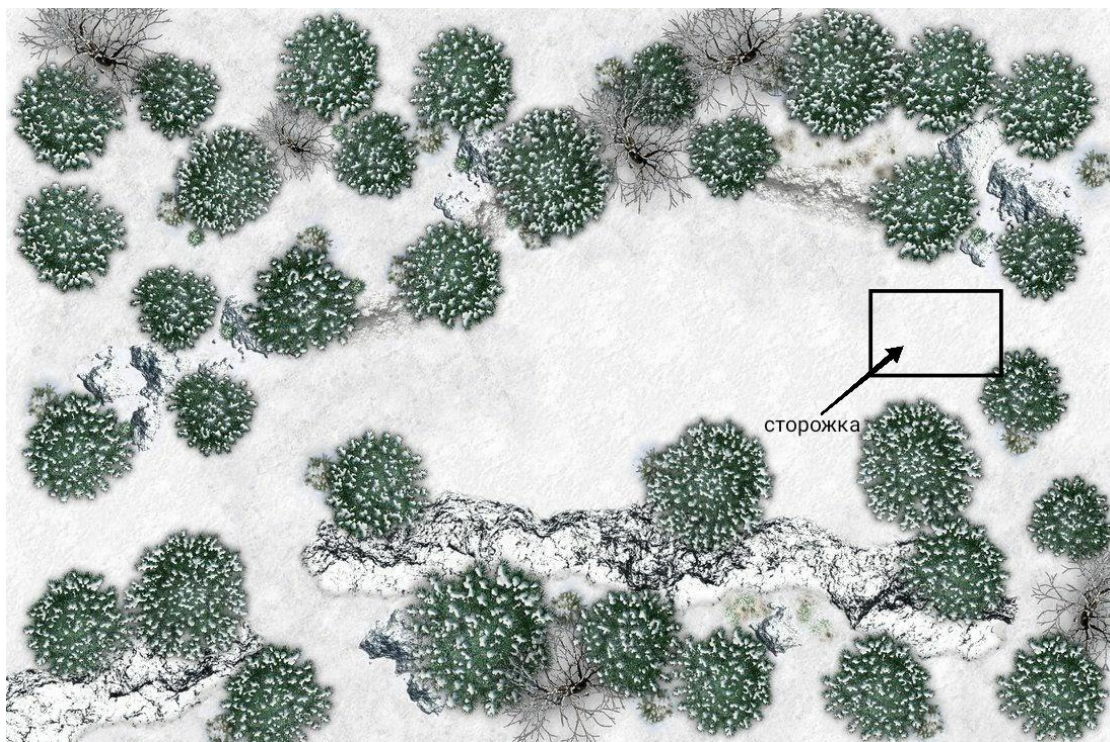
Если все персонажи игроков под влиянием после первого хода, они вливаются в Семью. Игра окончена. Не повезло.

После смерти Кукловода влияние пропадает.

## Карточка 2.



Карточка 3.





# Карточка 4.

27.08.2021

Заполняемый лист персонажа для D&D 5e и Приключений в Средиземье | Long Story Short

## Снорри Винглинг

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Следопыт 6	-	НПС
КЛАСС И УРОВЕНЬ	ПРЕДЫСТОРИЯ	ИМЯ ИГРОКА
человек, нежить	X-N	
РАСА	МИРОВОЗЗРЕНИЕ	ОПЫТ

**СИЛА**  
+1  
13

**ЛОВКОСТЬ**  
+3  
16

**ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ**  
+2  
14

**ИНТЕЛЛЕКТ**  
+0  
11

**МУДРОСТЬ**  
+2  
15

**ХАРИЗМА**  
-1  
9

**ВДОХНОВЕНИЕ**  
[ ]

**БОНУС ВЛАДЕНИЯ**  
+2

**СПАСБРОСКИ**

- +3 Сила
- +5 Ловкость
- +2 Телосложение
- +0 Интеллект
- +2 Мудрость
- 1 Харизма

**СПАСБРОСКИ**

- +3 Акробатика (Лов)
- +0 Анализ (Инт)
- +1 Атлетика (Сил)
- +2 Восприятие (Муд)

**НАВЫКИ**

- +4 Выживание (Муд)
- 1 Выступление (Хар)
- 1 Запугивание (Хар)
- +0 История (Инт)
- +3 Ловкость рук (Лов)
- +0 Магия (Инт)
- +2 Медицина (Муд)
- 1 Обман (Хар)
- +2 Природа (Инт)
- +2 Проницательность (Муд)
- +0 Религия (Инт)
- +3 Скрытность (Лов)
- 1 Убеждение (Хар)
- +4 Уход за животными (Муд)

15  
кЗ

+3  
ИНИЦИАТИВА

30  
СКОРОСТЬ

Максимум хитов 42

**ТЕКУЩИЕ ХИТЫ**

**ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ**

Всего 6к10

**КОСТЬ ХИТОВ**

Успехи

Провалы

**СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ**

**ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА**

**ИДЕАЛЫ**

**ПРИВЯЗАННОСТИ**

**СЛАБОСТИ**

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Длинный лук+1	+8	1к8+1
Опугивающий удар		
Метка охотника		
Тишина		
Завеса стрел		

**АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ**

12 **ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)**

ММ [ ] Проклепанная кожа (15 КЗ)

СМ [ ]

ЭМ [ ]

ЭМ [ ]

ПМ [ ]

Природа нежити

Избранный враг (нежить)

Исследователь природы

Боевой стиль (стрельба)

Использование заклинаний

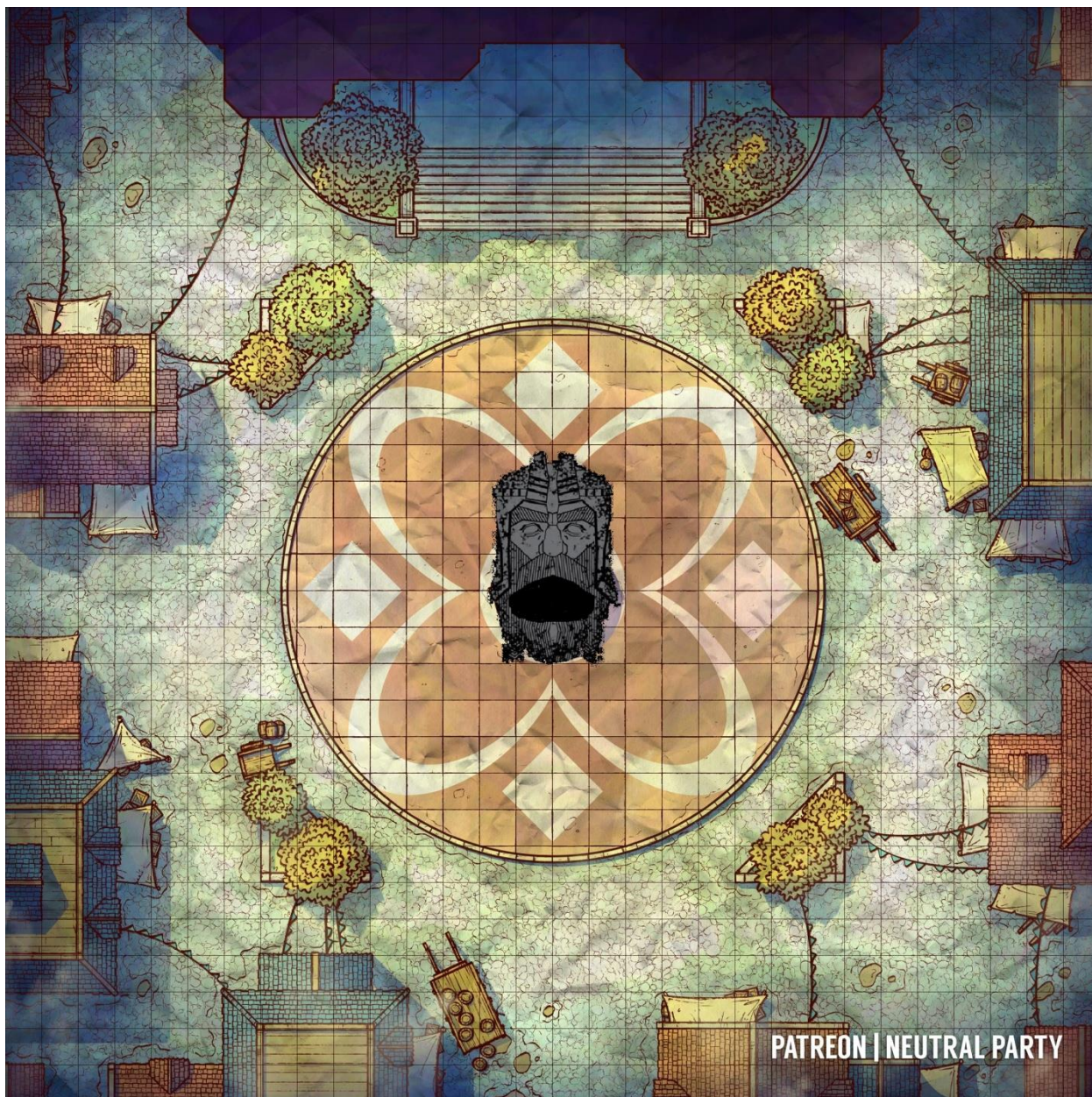
Архетип следопыта (Повелитель зверей)

Первозданная осведомленность

Спутник следопыта (Ястреб)

Дополнительная атака

Карточка 5.



## Карточка 6.

### Кукловод.

Большой, аберрация, законно-злой

Класс Доспеха 20 (природный доспех) Хиты 93 (11к10 + 33)

Скорость 0

СИЛ 18 (+4) ЛОВ 4 (-3) ТЕЛ 17 (+3) ИНТ 12(+1) МДР 16 (+3) ХАР 10 (0)

Навыки Запугивание +4, Восприятие +6

Опасность 7 - 2900 опыта

**Зубастые щупальца.** У Кукловода шесть зубастых щупалец. Каждое щупальце можно атаковать (КД 20; 10 хитов; иммунитет к урону психической энергией и ядом, уязвимость к огню). Уничтожение щупальца не причиняет урон Кукловоду, который может в своем следующем ходу создать щупальце на замену уничтоженному. Щупальце также можно разорвать, если существо действием совершит проверку Силы со Сл 15 и преуспее.

**Искаженная земля.** Пол в радиусе 15 футов вокруг Кукловода является воскообразной труднопроходимой местностью. Все существа, начинающие ход в этой области, должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 10, иначе их скорость уменьшается до 0 до начала их следующего хода.

**Бормотание.** Кукловод постоянно неразборчиво бормочет, пока видит другое существо, и сам дееспособен. Все существа, начинающие ход в пределах 20 футов от Кукловода, и слышащие бормотание, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 10. При провале существо не может совершать реакции до начала своего следующего хода и бросает к8, чтобы определить, что оно будет делать в текущем ходу. При результате от «1» до «4» существо ничего не делает. При результате «5» или «6» существо не совершает ни действий, ни бонусных действий, и все свое перемещение тратит на то, чтобы перемещаться в случайным образом выбранном направлении. При результате «7» или «8» существо совершает рукопашную атаку по случайным образом выбранному существу в пределах досягаемости, или не делает ничего, если не может совершить такой атаки.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Кукловод совершает три атаки щупальцами, использует Подтаскивание/Развоплощения чада.

**Щупальце.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 50 футов, одно существо. Попадание: Колющий урон 12 (2к8+4). Цель становится схваченной (Сл высвобождения равна 15). Пока цель схвачена, она также опутана и совершает с помехой проверки Силы и спасброски Силы, а Кукловод не может использовать это щупальце против другой цели.

**Подтаскивание.** Кукловод подтаскивает всех схваченных существ на расстояние до 25 футов к себе.

**Развоплощение чада.** Кукловод выдерживает кусок себя из зомби, уничтожает его и восстанавливает 2к8 хитов. Все существа в 5 футах от уничтоженного зомби получают Колющий урон 1к8 от брызнувших костей.

### ОПИСАНИЕ

Чудовищный обелиск из перекрученной, иссохшей плоти, костей и ртов многочисленных жертв. Видны растянутые лица дварфов, людей и животных. Множество глаз со злобой смотрят на врага. Существо жило здесь многие годы и не намерено бросать свои владения.