

# ГРОЗОТВОР НЕВЕСТА

приключение для ролевой игры «CAIRN»  
на конкурс «RPG-КАШЕВАР. ЛЕТО 2023»

тема конкурса: АВАНТЮРА

ключевые слова: ГРОЗА, ДРЕВНИЕ, НАДЕЖДА

автор: ДМИТРИЙ ZZZLOY НОВИКОВ

## ВВЕДЕНИЕ

Это приключение в духе «старой школы» предназначено для настольной ролевой игры «CAIRN». Оно рассчитано на 3-4 начинающих авантюристов.

«Грозовая невеста» вдохновлена легендами и мифами британских островов. Поймать нужный настрой вам могут помочь «Король былого и грядущего» Теренса Уайта, «Дамы из Грейс-Адье» Сюзанны Кларк и «Меч и радуга» Елены Хаецкой.

Более века назад добрые христиане огнем и мечом отвоевали долину Гвидден у диких каледонских племен. Но истинными хозяевами северных земель были и остаются ши (которых люди называют эльфами или добрым народцем).

В приключении нет predetermined сюжета. Вместо него мы постарались создать небольшой кусочек волшебного мира, полного сокровищ и опасностей. Пусть ваши игроки взаимодействуют с этим миром, как им вздумается.

Хорошей игры!

## ЛЕГЕНДА О ГРОЗОВОЙ НЕВЕСТЕ

*Быль это или небыль, но люди рассказывают, что однажды древний дух – поглощение осенних бурь и весенних гроз – полюбил смертную женщину – княжну каледонского клана.*

*Грозовой владыка оставил свои небесные заботы, позабыл про вражду с Восточным ветром. Всюду следовал он за своей избранницей, осыпая ее путь драгоценностями.*

*Но несчастна была княжна. Куда бы она ни пошла, над головой ее громыл гром, за спиной лил ливень, а любой мужчина, приглянувшийся ей, падал сраженный ударом молнии.*

*Долго пыталась княжна скрыться от грозового владыки, но все было тщетно. Отчаявшись, поднялась она на высокий утес у подножия Девичьей горы. Прокляла там княжна свою злую судьбу и бросилась вниз с утеса.*

*Слуги грозового владыки насыпали над телом княжны погребальный курган. Целый год над тем курганом бушевала гроза, оплакивая свою невесту. С тех пор утес тот зовут Грозовым.*

Эта легенда известна большинству каледонцев, а также менестрелю Эльвайну из Закатного замка.

## ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

Три месяца назад шайка разбойника **Угры Грешника** разграбила погребальный курган каледонской княжны **Бранвен Высокой**. Самым ценным из добытых ими сокровищ было золотое, украшенное аметистами **ожерелье**.

Доблестный рыцарь **сэр Малегрин Безбородый** победил разбойников и забрал сокровища себе. Большую часть добычи сэр Малегрин спустил на выпивку и шлюх в городишке Старая Соль, а вот ожерелье преподнес в дар своей даме сердца – **леди Венделин** из **Закатного замка**.

Ни разбойники, ни рыцарь, ни прекрасная дама не знали, что ожерелье было даром Бранвен от самого **Грозового владыки** (см. «Легенду о грозовой невесте»).

Грозовой владыка принял леди Венделин в аметистовом ожерелье за свою потерянную возлюбленную. Он утвердил свой двор на вершине Девичьей горы и отправил посланников со сватовством в Закатный замок.

## ВОЗМОЖНЫЕ АВАНТЮРЫ

В процессе игры вашим игрокам предстоит самим решать в какую легкомысленную затею, опасное приключение или необычное похождение они ввяжутся. Мы предлагаем вам три варианта, с которых они могут начать игру.

**Зов золота:** леди Альма, чародейка из Старой Соли, поручила вам добыть для нее сокровища из каледонского кургана у подножия Грозового утеса (см. 3).

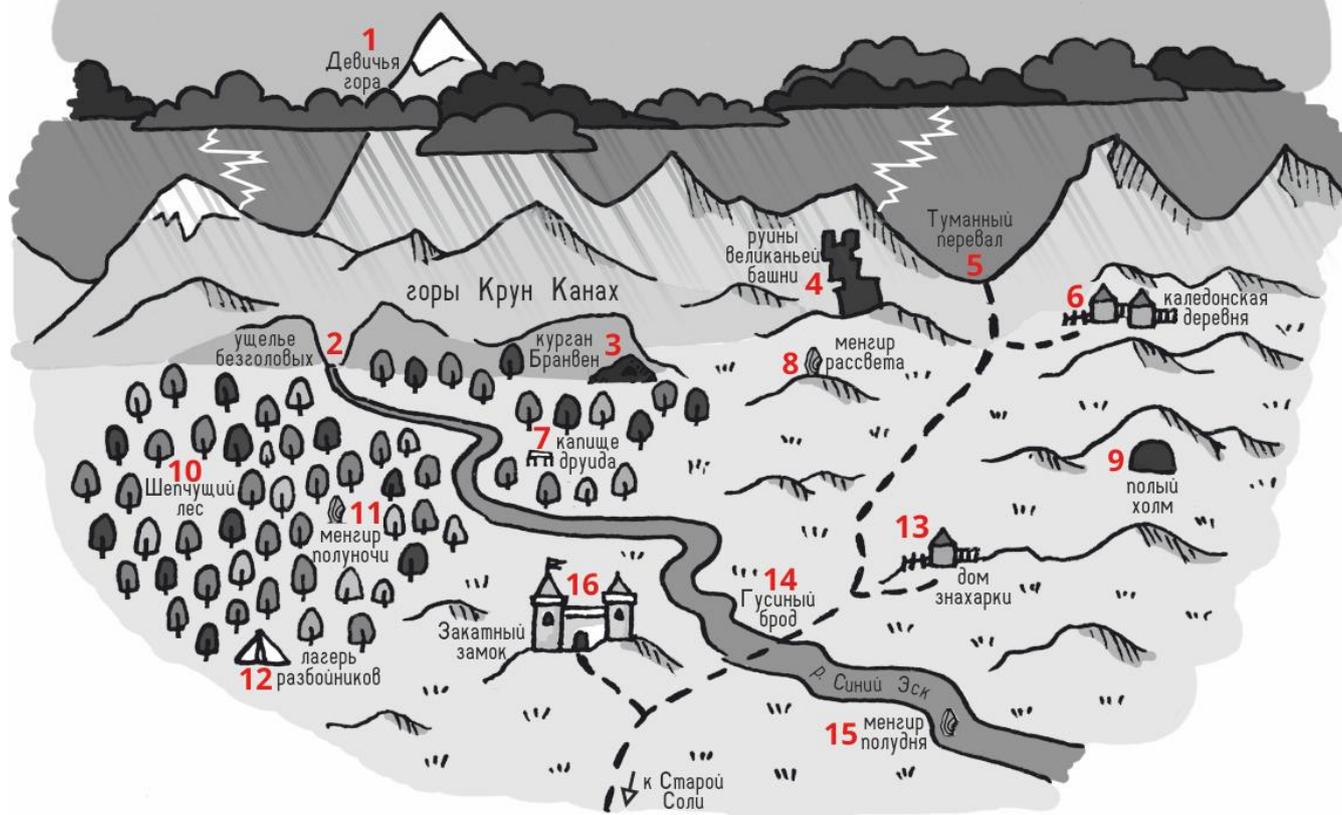
**Зов долга:** умирая, ваш сюзерен взял с вас слово любой ценой защитить его дочь - леди Флоренс. Кто мог знать, что ваша подопечная решит отправиться в паломничество на самый край света (см. 16.5).

**Зов крови:** вождь клана просит вас отыскать и вернуть домой его сына. Руско пропал на южном берегу реки, пытаясь выяснить, что прогневало древнего духа грозы (см. 6).

## РАССТОЯНИЯ

Путь от Закатного замка до Туманного перевала занимает около трех дней. Лагерь разбойников разместился в дне пути от замка. Столько же займет путь от пути паломников до Грозового утеса или до Полого холма.

# ДОЛИНА ГВИДДЕН



## 1. ДЕВИЧЬЯ ГОРА

Белоснежная вершина Девичьей горы скрыта от глаз черными тучами. В горах дождь льет почти непрерывно, темноту то и дело прорезают зарницы молний, а в раскатах грома слышатся чьи-то гневные речи.

## 2. УЩЕЛЬЕ БЕЗГОЛОВЫХ

После двух месяцев дождей горная речка в узком ущелье, превратилась в бурлящий поток.

Стены ущелья испещрены узкими норами. Ранее в них обитало племя **безголовых**. В самой глубокой норе безголовые спрятали сундук с украденными монетами (1500 монет).

**БЕЗГОЛОВЫЕ.** 1 ХП, 3 СЛ, 14 ЛВ, 3 СВ, кулаки (0)

- на плечах этих человечков ростом с кошку нет ни шеи, ни головы;
- кулаки не наносят урон ХП, каждый удар снижает число золотых монет цели на 1к4.

Сбежавшая от посланников грозы (см. 9) **живая молния** убила множество безголовых и заняла их жилище. Днем молния спит, а ночью охотится.

**ЖИВАЯ МОЛНИЯ** 8 ХП, броня 1, 10 СЛ, 16 ЛВ, 6 СВ, электрический укус (1к10)

- летающая змея с серебряной чешуей, по которой пробегают электрические разряды;
- действует раньше персонажей в железных доспехах;
- критический урон: бьет всех стоящих рядом, каждый следующий получает вдвое меньше урона.

Два десятка выживших безголовых спустились с гор на северную опушку Шепчущего леса.

## 3. КУРГАН БРАНВЕН

Буря у Грозового утеса особенно свирепа, ливень слепит глаза, молнии бьют в вершину утеса.

Вглубь кургана у подножия утеса ведет узкий лаз, вырытый шайкой Угры Грешника.

Несколько разбитых сундуков в погребальной камере пусты. Обшарив обломки можно найти **ключ-камень** с одним зарядом (см. 6). В открытом каменном саркофаге покоятся истлевшие женские останки.

Ночью вокруг кургана бродит разгневанный **призрак Бранвен Высокой**.

**ПРИЗРАК БРАНВЕН.** 8 ХП, 10 СЛ, 10 ЛВ, 14 СВ, ледяное касание (1к8)

- бледная как смерть девушка с горящими ярким синим огнем глазами;
- можно ранить только серебряным оружием;
- критический урон: высасывает часть души жертвы (1к4 урона по СВ).

**надежда:** *вновь обрести покой и забытьё.*

**страх:** *что другая повторит ее судьбу.*

#### 4. РУИНЫ ВЕЛИКАНЬЕЙ БАШНИ

В руинах громадной башни лежит разбитый на куски каменный великан. Удар молнии оживил **руку великана**. Рука ненавидит ши и будет атаковать их при первой же возможности.

**ВЕЛИКАНЬЯ ДЛАНЬ.** 10 ХП, броня 3, 16 СЛ, 3 ЛВ, 3 СВ, каменная хватка (1к6)

- каменная кисть руки размером с лошадь, передвигается подобно пауку;
- хватает и сдавливает, пока не затрещат кости (урон растёт каждый раунд: 1к6, 2к6 и т.д.);
- критический урон: отбрасывает персонажа далеко в сторону.

Рука постоянно роет землю вокруг руин. В одной из ям можно найти молот **«Сокрушитель оков»**. Молот можно поднять только вдвоем.

**СОКРУШИТЕЛЬ ОКОВ,** 1 заряд (разряжен)

- этот боевой молот (1к10) может сокрушить абсолютно любые цепи или оковы;
- перезарядка: поймать молотом удар молнии.

#### 5. ТУМАННЫЙ ПЕРЕВАЛ

Через перевал проходит путь паломников к гробнице святой Уты. Подняться сюда непросто даже в хорошую погоду, в грозу же Туманный перевал совершенно непроходим.

#### 6. КАЛЕДОНСКАЯ ДЕРЕВНЯ

Среди холмов прячется с десятков крытых дерном хижин. Здесь живет небольшой каледонский клан Тигд-Гледир (30 человек, в т.ч. 12 воинов).

Вождь **Старый Векда** желает своему клану мира и спокойствия. Он недоволен, что друид Леорвик (см. 7) баламутит воинов клана, подбивая их на бунт против христиан.

Старый Векда обеспокоен пропажей своего сына **Руско**. Он не знает, что Руско уже два месяца томится в темнице Закатного замка (см. 16.3).

**СТАРЫЙ ВЕКДА.** 4 ХП, 8 СЛ, 8 ЛВ, 14 СВ

- коренастый старик, не выпускающий изо рта длинной глиняной трубки;
- знает секрет менгиров и владеет ключ-камнем.

**надежда:** *отыскать пропавшего сына.*

**страх:** *война, которая унесет сотни жизней.*

**КЛЮЧ-КАМЕНЬ,** 4 заряда

- небольшой, покрытый рунами камень
- если коснуться ключ-камнем менгира, тебя и всех рядом перенесет к другому менгиру:

на рассвете: холм посреди пустошей (см.8)

в полдень: берег Синего Эска (см.15)

на закате: часовня Закатного замка (см.16.4)

в полночь: Шепчущий лес (см.11)

- перезарядка: камень может перезарядить только Звездный привратник (см.11).

#### 7. КАПИЩЕ ДРУИДА

Призрак **Бранвен Высокой** (см. 3) явился во сне к своему потомку – молодому **друиду Леорвику**. Бранвен хочет, чтобы Леорвик отомстил вору, разорившим ее курган, и вернул ей украденное ожерелье. Леорвик начал с того, что отправил ручного **филина** следить за обитателями замка.

**ДРУИД ЛЕОРВИК.** 6 ХП, 9 СЛ, 12 ЛВ, 14 СВ, костяной кинжал (1к6), книга заклинаний («свора»)

- юноша с диковатым взглядом, всем сердцем ненавидит христиан;
- принеся человеческую жертву на каменном алтаре может заменить заклинание в книге на любое другое;

**надежда:** *освободить север.*

**страх:** *потерять власть над соплеменниками.*

#### 8. МЕНГИР РАССВЕТА

Покрытый рунами менгир (см. 6) стоит на вершине холма посреди пустошей. У подножия камня можно заметить следы каледонцев из клана Тигд-Гледир.

#### 9. ПОЛЫЙ ХОЛМ

Человек может увидеть вход в полый холм, лишь омыв глаза водой из козьего следа.

В обширной пещере под холмом устроили свой лагерь **посланники грозы** – Светлый проблеск и Дальний раскат - два непутевых ши, состоящих на службе у грозового владыки.

Грозовой владыка отправил ши свататься к леди Венделин. Ши хотят услужить своему господину, но слабо представляют, что им следует делать и без конца откладывают визит в замок. Сейчас Проблеск и Раскат заняты в основном поисками сбежавшей молнии (см. 2).

**ПОСЛАННИКИ ГРОЗЫ.** 10 ХП, 12 СЛ, 12 ЛВ, 10 СВ, золотой кулак (1к10)

- дюжие молодцы с руками по локоть в золоте, ногами по колено в серебре, одетые в клочья густого тумана;
- могут творить заклинания «туманное облако» и «телепорт» без книги заклинаний;

**надежда:** что все устроится без их участия.

**страх:** что один из них предаст другого.

### РУКИ ИЗ ЗОЛОТА, НОГИ ИЗ СЕРЕБРА

- руки ши в самом деле сделаны из золота (на 1000 зм каждая), а ноги из серебра (на 200 зм каждая), все они *громоздки*;
- проклятие: тот, кто заберет себе руку или ногу ши, наутро лишится своей.

## 10. ШЕПЧУЩИЙ ЛЕС

Шепчущий лес вырос 200 лет назад за одну ночь на поле битвы каледонцев и христиан. По ночам в шепоте листвы можно различить жалобы павших воинов. От шепота темнеет в глазах (спасбросок СВ, при провале – обморок на 4 часа).

Чары Шепчущего леса заставляют любого чужака ходить в нем кругами. Бросайте 1кб каждый день, если пошли в лес без провожатого.

- 1 Рябиновые дети (см. 12) путали ваши следы
- 2 Святая Ута указала вам путь во сне
- 3 Вы вышли на опушку леса там же, где зашли
- 4 Кровавый след вывел вас на другой конец леса
- 5 Волчий вой преследовал вас весь день
- 6 Вы вышли к менгиру полуночи (см. 11)

## 11. МЕНГИР ПОЛУНОЧИ

Замшелый менгир на лесной поляне (см. 6) дни и ночи напролет сторожит **Звездный привратник**. Звездному привратнику нет никакого дела до людских бед, но к тем, кто обижает рябиновых детей, он совершенно безжалостен.

**ЗВЕЗДНЫЙ ПРИВРАТНИК.** 8 ХП, 12 СЛ, 16 ЛВ, 14 СВ, серебряный серп (1к8)

- благородный мужчина с белыми волосами и кожей, усеянной сияющими звездами;
- в битве призывает трех рябиновых детей (см. 12) себе на помощь;
- чтобы использовать менгир полуночи, ему не нужен ключ-камень;

**надежда:** что лес вновь покроет всю землю.

**страх:** что хладное железо коснется его кожи.

## 12. ЛАГЕРЬ РАЗБОЙНИКОВ

На лесной опушке разбили лагерь разбойники. Главарь **Угра Грешник** едва оправился от ран, нанесенных Малегрином Безбородым (см. 13).

В горячечном бреду Угре явилась **святая Ута**. Она велела Угре спасти долину, отыскав молот по имени **Сокрушитель оков** (см. 4). Угра очень впечатлен видением и готов начать новую жизнь.

В шайке зреет недовольство, правая рука Угры – разбойник **Донни Вепрь** готов поднять мятеж.

Недавно разбойники поймали в Шепчущем лесу **рябиновое дитя**. Ради потехи они держат его в железной клетке посреди лагеря.

**УГРА ГРЕШНИК.** 4 ХП, 9 СЛ, 12 ЛВ, 14 СВ, кинжал (1кб), книга заклинаний («стук»)

- хромец, похожий на мокрого воробья;
- знает потайной ход в Закатный замок;

**надежда:** стать достойным членом общества

**страх:** быть повешенным.

**ДОННИ ВЕПРЬ.** 6 ХП, броня 1, 16 СЛ, 12 ЛВ, 10 СВ, дубина (1к8)

- жестокий бугай с трижды сломанным носом;
- критический урон: наносит шрам «сломанная конечность»;

**надежда:** разграбить Закатный замок.

**страх:** шепчущий лес и его обитатели.

**РЯБИНОВОЕ ДИТЯ.** 2 ХП, броня 1, 8 СЛ, 16 ЛВ, 12 СВ, когти (1к4)

- ребенок с зеленой кожей и ягодами рябины вместо глаз;
- того, кто убил дитя, опутывает вырастающий из земли плющ (спасбросок СЛ, чтобы вырваться).

## 13. ДОМ ЗНАХАРКИ

Среди холмистой пустоши стоит ветхая хижина у которой пасется стадо коз. Это дом старой каледонской **знахарки Мизрии**.

Знахарка нашла и выходила пережившего три удара молнии рыцаря **Малегрина Безбородого**. Сильно обгоревший рыцарь не покидает хижины, опасаясь нового удара молнии.

Мизрия знает рецепт зелья, способного защитить от удара молнии, но скрывает это от Малегрина. Рыцарь очень помогает ей по хозяйству и она не желает его отпускать.

Две козы в стаде знахарки одержимы бесами, которых зовут **Енох и Салазар**. Бесы лишены своих сил и на тысячу лет заперты в обличье коз за мелкую адскую провинность. Мизрия использует бесовскую кровь в своих зельях.

**ЗНАХАРКА МИЗРИЯ.** 4 ХП, 8 СЛ, 10 ЛВ, 16 СВ, книга заклинаний («магическое око»)

- одноглазая старуха с длинной седой косой;
  - всегда носит при себе зелье невидимости;
- надежда:** вернуть себе утраченную молодость;  
**страх:** потерять способность к колдовству.

**МАЛЕГРИН БЕЗБОРОДЫЙ.** 8 ХП, 14 СЛ, 10 ЛВ, 12 СВ, длинный меч (1к10)

- изуродован ужасными ожогами;
  - невероятная удача позволяет один раз за бой проигнорировать полученный урон
- надежда:** взять в жены леди Венделин.  
**страх:** попасть под еще один удар молнии.

## 14. ГУСИНЫЙ БРОД

Брод непроходим из-за ливней. Задумчиво глядя на воду, на берегу сидит **любопытный огр**.

**ЛЮБОПЫТНЫЙ ОГР.** 8 ХП, 14 СЛ, 6 ЛВ, 6 СВ, дубина (1к8)

- высоченный рыжий детина без проблеска интеллекта на лице;
  - скинет вас в реку, если вы не станете отвечать на его вопросы;
- надежда:** узнать обо всем на свете.  
**страх:** превратиться в лягушку.

За золотую монету огр готов перенести путника с одного берега на другой. Посреди реки он остановится и задаст глупый вопрос. Например: «Куда деваются тени, когда темно?» Огр не двинется с места, пока не получит ответа.

Ниже по течению река вынесла на берег тела десятков безголовых, убитых молнией (см. 2). Тела частично обуглены.

## 15. МЕНГИР ПОЛУДНЯ

От дождей Синий Эск сильно разлился. Менгир (см. 6), ранее стоявший на берегу, теперь торчит из воды футах в 30 от берега. Привлеченный чарами менгира вокруг него кружит **старый сом**.

**СТАРЫЙ СОМ.** 8 ХП, 16 СЛ, 10 ЛВ, 3 СВ, укус (1к8)

- огромная зубастая рыба, которая не побоится напасть даже на человека;
- критический урон: утаскивает вас под воду.

Вспоров сому брюхо, можно найти там **шлем из хладного железа**.

## ШЛЕМ ИЗ ХЛАДНОГО ЖЕЛЕЗА

- уродливый шлем из черного, холодного на ощупь металла; броня +1 (+2 против ши).
- не позволит владельцу использовать магию менгиров (см. 8, 11, 15, 16.4).

## 16. ЗАКАТНЫЙ ЗАМОК

Донжон замка окружен стеной с двумя башнями и рвом. Кроме хозяйственных построек во дворе выстроены церковь и приют для паломников. Стены замка поросли плющом, а ров – ряской.

### 16.1 ДОНЖОН ЗАМКА

В большом зале **менестрель Эльвайн** пытается развлечь **леди Венделин** игрой на лютне.

По ночам Леди Венделин во снах летает среди грозовых туч, просыпаясь совершенно разбитой. Она ничего не знает о своей связи с грозовым владыкой, но понимает, что с ней что-то не так.

**ЛЕДИ ВЕНДЕЛИН.** 6 ХП, 8 СЛ, 10 ЛВ, 12 СВ

- анемичная блондинка, витающая в облаках;
  - пророческие сны о местах близ гор Крун Канах;
- надежда:** что прекрасный рыцарь спасет ее  
**страх:** навсегда остаться в грозовых снах.

**МЕНЕСТРЕЛЬ ЭЛЬВАЙН.** 6 ХП, 10 СЛ, 14 ЛВ, 12 СВ, кинжал (1к6)

- мечтательный и обидчивый юноша
  - знает легенду о грозовой невесте;
  - может творить «сон» игрой на лютне.
- надежда:** повстречаться с настоящим ши.  
**страх:** быть неприятным всерьез.

### 16.2 ПУЗАТАЯ БАШНЯ

В башне живет старый **волшебник Карадок**. Он хочет развязать войну с каледонцами, надеясь отомстить отвергшей его каледонской знахарке.

**ВОЛШЕБНИК КАРАДОК.** 6 ХП, 6 СЛ, 10 ЛВ, 14 СВ, книги заклинаний («ненависть», «жадность»)

- язвительный старик в потертой мантии;
  - использует свиток «форма дыма» для побега;
- надежда:** отомстить старой знахарке Мизрии.  
**страх:** что его козни будут раскрыты.

**Потайной ход** ведет из подвала башни за стены замка. Лишь леди Венделин знает про этот ход.

### 16.3 ДОЛГОВЯЗАЯ БАШНЯ

Под крышей башни дремлет **филин**, который шпионит для друида Леорвика (см. 7).

В подвалах башни устроена **замковая темница**. Сын вождя **Руско** (см. 6) и три члена его клана ждут суда за нападение на торговцев два месяца назад. На самом деле это была шайка Угры Грешника (см. 12), переодетая каледонцами.

В **казармах** над темницей размещена замковая стража, которой командует **Том Подменыш**. Говорят, в жилах капитана стражи течет кровь ши, которые подменили его в колыбели.

**ТОМ ПОДМЕНИШ.** 8 ХП, броня 2, 14 СЛ, 10 ЛВ, 10 СВ, копьё (1к8)

- честный малый с глазами цвета зимней стужи;
  - может творить «приказ» без книги заклинаний;
- надежда:** найти своих эльфийских родичей.  
**страх:** найти своих эльфийских родичей.

#### 16.4 ЦЕРКОВЬ СВЯТОГО ДУНКАНА

В церкви хранится камень, у которого святой Дункан молился перед боем с каледонцами. На самом деле – это **менгир заката** (см. 6).

Последнее время **отец Амброзий** особо яростно клеймит язычников в своих проповедях. Причина в том, что волшебник Карадок (см. 16.2) наложил на него чары ненависти к каледонцам.

**ОТЕЦ АМБРОЗИЙ.** 4 ХП, 6 СЛ, 3 ЛВ, 12 СВ

- добродушный подслеповатый толстячок;
  - раз в день может благословить оружие именем святого Дункана (+1 к урону на три дня);
- надежда:** разобраться с приступами ярости.  
**страх:** навлечь своими речами большую беду.

#### 16.5 ПРИЮТ ПАЛОМНИКОВ

Это сырое и мрачное здание издревле служит приютом для паломников. Юная **леди Флоренс** и ее верный защитник **сэр Бедивер** ждут здесь возможности продолжить паломничество. Леди Флоренс надеется, что святая Ута исцелит ее.

**ЛЕДИ ФЛОРЕНС.** 4 ХП, 6 СЛ, 3 ЛВ, 16 СВ

- крайне целеустремленная девица 15 лет;
  - **сэр Бедивер:** 6 ХП, броня 2, 12 СЛ, 6 ЛВ, 10 СВ, меч (1к8) – старый рыцарь, единственная цель которого, защитить леди Флоренс;
- надежда:** обрести возможность ходить.  
**страх:** леди ничего не боится.

#### 16.6 КАМЕННАЯ СВЯТАЯ

В полночь в землю перед статуей святой Уты у приюта паломников ударяет молния, оставляя на месте удара несколько аметистов (1к6 x 10 зм).

#### 16.7 ЗАПЕЧАТАННЫЙ КОЛОДЕЦ

Старый колодец во дворе замка завален каменной глыбой и опутан цепями, скрепленными железной печатью с именем святого Дункана. Печать можно разбить только молотом «Сокрушитель оков» (см. 4).

В колодце заточен древний дух **Восточный ветер**, давний и непримиримый враг Грозового владыки. Освобожденный восточный ветер тут же разгонит тучи Грозового владыки, заставив того забыть об амурных делах.

#### СЛУХИ И СПЛЕТНИ

Бросьте 1к10, чтобы узнать, какую сплетню услышали персонажи:

- 1 У каледонской ведьмы с пустошей есть зелье, которое может превратить человека в козу.
- 2 В Шепчущем лесу живет вепрь-оборотень, он сожрет любого, кто войдет в лес.
- 3 Сэр Малегрин говорил, что сразит великана в башне у Туманного перевала.
- 4 Каледонцам разлив нипочем, так и шастают туда-сюда через реку, и как им это удается.
- 5 Леди Венделин второй месяц сама не своя, все из-за того, что ее возлюбленного молнией убило.
- 6 Каледонский друид уже десяток христиан в жертву нечестивым богам принес, чтобы дождь не прекращался.
- 7 На пустошах два демона с золотыми руками спорили, кто из них должен леди Венделин в ад утащить.
- 8 Старый волшебник из замка в молодости был бабник и ловелас, даже язычницами не брезговал.
- 9 В реке завелся водяной дракон! У моего соседа три коровы под воду утащил.
- 10 Добрый народ - мастера глаза отводить, но есть одно средство. Набери воды из козьего следа, глаза ополосни, их чары и разрушатся.