

КРЕПОСТЬ ЦАРСТВА ТЕНЕЙ



FOR USE WITH

DW
DUNGEON WORLD

КРЕПОСТЬ ЦАРСТВА ТЕНЕЙ

«Крепость Царства Теней» (в оригинале *Keep of the Shadowfell*) — самое первое приключение для настольной ролевой игры *Dungeons & Dragons 4e*, в котором персонажам предстоит сразиться с коварным культом, разгадать его тайны и завоевать отличную репутацию.

Не так давно конверсия этого приключения была выложена в блоге daegames.blogspot.ru. Мы в редакции подумали, что такая конверсия может стать хорошим подспорьем для начинающих ведущих по *Dungeon World*. И теперь представляем вам перевод этой конверсии.

Предыстория

Двести лет назад один из жрецов смерти Оркуса создал портал между планами, дверь в Царство Теней, сквозь которую орды нежити вторглись в мир живых, неся хаос и разрушение. В те времена империя Нерат была на пике своей силы, и для защиты от угрозы была отправлена армия.

В конечном счёте, люди сумели разрушить портал — но сама ткань реальности на этом месте опасно истончилась. Чтобы предотвратить новую катастрофу, орден паладинов возвёл крепость, которая хранила покой в этих землях, пока империя не распалась. После этого крепость заброшили и, забытая и обезлюдившая, она постепенно пришла в запустение.

До недавнего времени.

Честолюбивый жрец Оркуса по имени Каларель узнал об этой легенде. Он и возглавляемый им культ смерти отыскивали разрушенный портал среди завалов и руин. Не желая привлекать внимание местных жителей, он купил у живущих неподалёку гоблинов, которые называют своё племя Кровопускателями, несколько похищенных ими людей и по очереди приносит их в жертву, чтобы тёмными ритуалами ослабить древние святыне печати и вновь открыть врата.

Этот процесс, конечно, занял немало времени, но он уже близок к завершению: Каларель готовится распечатать портал и выпустить из него обитателей Царства Теней, чтобы те сеяли смерть и разрушение во имя Оркуса.

Подготовка

Поселение Зимняя Гавань

Свойства

- Достаток: бедны;
- Население: ничтожно мало;
- Защищённость: ополчение;
- Прочее: ресурсы (еда), история (крепость Царства Теней), таинства, распад (кобольды, нежить).

Персонажи

Старейшина Зимней Гавани, **Падрейг**, пытается решить проблемы, посыпавшиеся в последнее время на его деревню. Обычно он сдержан и справедлив, но избыток неодолимых трудностей доводит его до отчаяния, и потому Падрейг сейчас подвержен вспышкам гнева.

Вальтрун, местный мудрец, нелюдим и редко покидает свою башню. Скорее это другие люди приходят к нему с вопросами и просьбами — и он собрал немало интересного об истории крепости Царства Теней... если, конечно, удастся найти нужные сведения среди множества свитков в его башне.

Изначально эльфийка **Нинарин** была охотницей и проводницей, но теперь она служит Каларелю, который послал её шпионить за старостой Падрейгом, а кроме этого — приводить других охотников в руки Калареля, чтоб тот принёс их в жертву.

Особые ходы

Когда ты часами копаешься в залежах книг в башне Вальтруна, **кинь+Инт**:

- на 10+ получи три **тайны**;
- на 7–9 получи одну;

В любой момент ты можешь потратить одну **тайну** и задать ведущему любой вопрос о крепости Царства Теней, нежити или культах смерти Оркуса.

Фронт

Хотя главная опасность исходит от культа Оркуса, более насущной проблемой являются кобольды Ядовитого Клыка: они нападают на путешественников и грабят фермы. Если игроки ещё не знают, что в разрушенной крепости происходит что-то плохое, следует навести их на эту мысль подходящим событием или сценой (см. **заметки**).

Культ Оркуса (амбициозная организация)

Побуждение: открыть Врата Тени.

Мрачные знамения:

- загадочные исчезновения обывателей;
- мертвецы начинают восставать из могил;

- ритуал подготовлен;
- врата открыты.

Надвигающаяся беда: чума.

Кобольды Ядовитого Клыка

Побуждение: нарастить силы и захватить Зимнюю Гавань.

Мрачные знамения:

- кобольды нападают на проходящий мимо караван;
- кобольды нападают на фермы вокруг;
- кобольды нападают на Зимнюю

Надвигающаяся беда: тирания.

Ставки

- Удастся ли остановить кобольдов до того, как станет слишком поздно?
- Удастся ли спасти местных жителей до того, как их принесут в жертву?
- Что случится, если Врата тени откроются?

Персонажи

Тигильп — верховный жрец кобольдов, советник Акьюалькота.

Акьюалькот — молодой зелёный дракончик, всё ещё птенец: кобольды обнаружили его, когда, в поисках нового дома, проходили по лесу близ Зимней Гавани. Они верят, что это — дар и благословение Тиамат.

Каларель — верховный жрец, служащий демоническому божеству Оркусу. Он занят подготовкой ритуала, который разорвёт ткань реальности и позволит ему призвать орды нежити.

Подземелья

Ядозубье логово

Кобольды вырыли обширный лабиринт под горами к югу от Зимней Гавани. Узкие, ветвящиеся запутанные тоннели сами по себе позволяют с лёгкостью рассеивать и уничтожать непрошенных гостей, но кое-кто к тому же попадает в ловушки, да и коварные подземные потоки постоянно грозят сбить путешественника с ног, утащить в протоку или просто вынудить поскользнуться на мокрых камнях.

Особые ходы

Когда ты *протискаешься сквозь узкий проход*, получи –1 на попытки *избежать опасности*, пока ты не выберешься.

Ходы подземелья

- Ход, слишком узкий для того, чтоб пролезть в него
- Земля, скользкая от сырости
- Вода гасит зажжённый огонь
- Ты попадаешь в ловушку кобольдов
- Приближается патрульный отряд кобольдов
- Оружие покрыто ослабляющим ядом

- Кобольды отступают в узкие туннели (или используют их для засады)

Монстры

Акьюалькот — может рассматриваться как Драконьш (dragon whelp) из книги правил *Dungeon World*, но с ядовитым дыханием.

Кобольд-змеежрец (одиночный, маленький, скрытный, разумный, волшебный)

Сфера яда (d10 урона); **здоровье:** 6; **броня:** 1.

Дальность: малая, высокая.

Особые свойства: связан с драконами, колдовство в крови.

Все кобольды — дальние родичи драконов, но лишь немногие наделены врождёнными колдовскими способностями. С течением времени эти кобольды могут совершенствовать свои умения, но ускорить этот процесс, испив крови дракона и пережив это, умудряется ещё меньшее их число. У таких жрецов изменяется облик и вырастает колдовская сила, отчего они становятся заметнее, но и намного опаснее.

Инстинкт: Защищать дракона, которому жрец служит (или найти нового, если этот погибнет).

- Руководить с безопасного расстояния
- Применять отравляющее заклятье
- Сбежать, если дела идут плохо

Крепость Царства Теней

Члены культа стараются поддерживать образ жутковатых заброшенных развалин: они не выставляют стражи, вместо этого расставляют слуг из нежити тут и там, а сами собираются лишь в нескольких строениях, которые, на самом деле, «подставное логово». Остальные представители, врата и помещения для проведения ритуалов спрятаны в катакомбах под разрушенным замком, и добраться туда можно только через небольшое число потайных ходов.

Каларель потратил несколько недель чтобы расчистить проходы и восстановить врата. После этого тёмные энергии из Царства Теней начали проникать в мир, отчего мертвецы стали вставать из могил, а порой даже выходить из-под контроля своих хозяев. Тени здесь колыхаются и дёргаются неестественным образом, адский жар внезапно сменяется на леденящий холод и наоборот, а многие фанатики, что скрываются в этих катакомбах, сделались параноидальными и неуравновешенными — вплоть до того, что начались самоубийства (да даже просто убийства).

В таких условиях, если Калареля о вторжении героев не оповестит какой-нибудь выживший после столкновения — глава культа так и останется в неведении, пока герои не явятся к нему на порог.

Особые ходы

На пороге смерти жизнь гаснет. Когда ты *исцеляешься, магией или просто отдохнув*, брось d6. Ты восстановил меньше здоровья на столько, сколько

показал бросок. Эффект излечения может упасть до нуля таким образом — но не ниже.

Тени в катакомбах поглощают свет, и любой источник света становится вполнину менее эффективен.

Когда ты **выходишь к Вратам Тени, кинь+Вын:**

- на 10+ ты сохраняешь стойкость;
- на 7–9 получи –1 для каждого действия, связанного с силой, выносливостью или подвижностью.

Когда ты лежишь перед Вратами Тени и считаешь последние мгновения своей жизни, ход последний вздох на 10+ считается как 7–9, а при провале твоя душа немедленно втягивается во Врата и потеряна навеки.

Ходы подземелья

- Сквозь стены слышны отдалённый плач, бормотание, лязг, ритуальные песнопения и т.п.
- Внезапно холодает, по стенам ползёт иней, вода покрывается коркой льда
- Пламя задувается сильным порывом ветра
- Крик агонии, прерванный на высокой ноте
- Вы находите окровавленную рясу
- Светящаяся человекоподобная фигура мелькает вдали
- Нежить встаёт возле входа в залу
- Вы входите в комнату, наполненную множеством недвижных мертвецов
- Призраки выходят прямо из стен

Монстры

Пепельный призрак (одиночный, волшебный)

Удушающее облако (d10 урона, игнорирует броню);
здоровье: 12; **броня:** 0.

Дальность: короткая.

Особые свойства: состоит из пепла.

Обычно, говоря о ходячих мертвецах, можно представить себе скелетов или зомби — кого-то, с кем сравнительно легко разделаться. Увы, не всё, что умерло, остаётся столь же материальным: некоторые духи могут удовлетвориться и кучкой праха, в которую можно вселиться. Пепельные призраки обычно — бесформенные облака праха, хотя могут принимать и более человекоподобную форму.

Инстинкт: накрыть удушающим облаком.

- Видеть во тьме
- Проходить сквозь трещины в стенах

Первая встреча

Решите, родились ли ваши герои в Зимней Гавани или почему проделали весь путь сюда, если они не здешние. Их могла нанять купеческая гильдия,

чтобы вернуть украденное кобольдами и прекратить эту их беспределщину. Может быть, они отравились положить конец культу смерти, взалкавшему запретной магии (а может, кто-то не прочь заполучить эти знания себе), или хотят вызволить дорогого кому-то из них и похищенного человека.

Начните с этих вопросов.

Вопросы

- Кто из вас родился здесь, но потерял семью и дом? Что с ними произошло?
- Кто из вас знает леса вокруг Зимней Гавани лучше, чем свои пять пальцев?
- Кто из вас в юности лазил в руины крепости Царства Теней, чтоб исследовать её?
- Кто из вас происходит из рода тех паладинов, что одолели тьму несколько столетий назад?
- Кто пришёл сюда за священными реликвиями, оставшимися со времён тех паладинов?
- Что вам говорили о могиле дракона?

Заметки

Я не стал включать сюда кое-что из исходного приключения, в частности могилу дракона и сэра Кигана.

Если вы пожелаете вернуть могилу дракона в игру, лучшим решением, мне кажется, будет попросить героев достать оттуда приличных размеров кость. Нинарин готова заплатить за неё. Кость нужна для ритуала, но у Нинарин нет возможности добыть её самой. Могилу днём и ночью стерегут кобольды, почитающие это место за святыню. Иначе герои могут наткнуться на могилу, когда будут искать Ядозубье логово. В этом случае они могут даже увидеть бой фанатиков и кобальдов (за ту самую кость).

Если вы не станете использовать этот эпизод вообще, то можно дать героям, когда они будут исследовать лес, столкнуться с гоблинами из Кровопускателей, которые тащат награбленное добро, с культистами, а возможно даже — позволить нежити восстать из могил на кладбищах близ Зимней Гавани. Для того, чтоб как-то связать эти события с разрушенной крепостью, нужно **изучить обстановку** на 10+.

Если вы читали мою модифицированную версию этого приключения, то я поместил сэра Кигана в нетронутую часовню среди руин крепости. Герои могут с ним сразиться, но, скорее всего, попробуют с ним поговорить и, если покажут себя достойными, Киган дарует одному из них Аэкрис, волшебный меч. В Подземельях я просто использовал Apro-Taan (Argo-Thaan из книги правил *Dungeon World*), переименовав его. Часовня, кроме того, считалась святой землёй, так что там можно было отдохнуть в безопасности. В часовне же находится один из входов в катакомбы — можно воспользоваться им и избежать части опасностей, поджидающих героев внизу.