

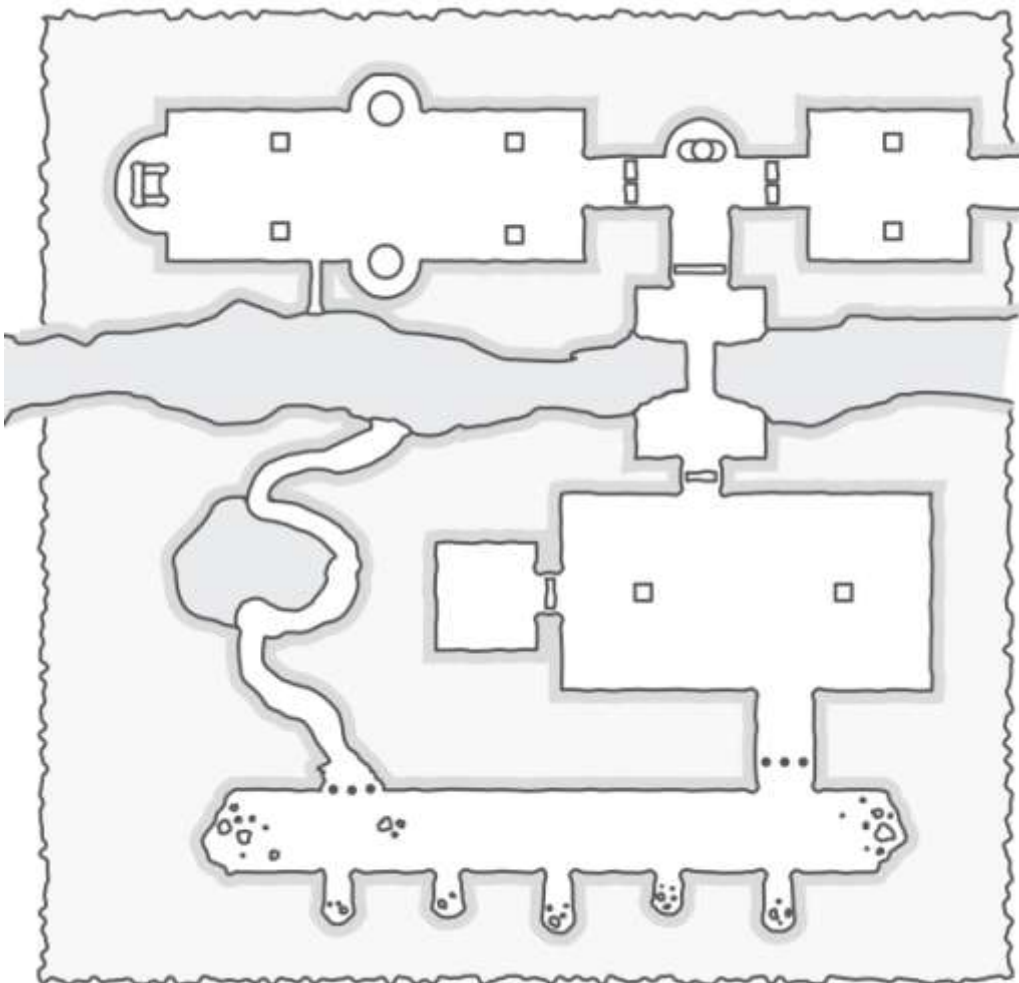
Рабы Драажа

Несколько лет назад вас поработили слуги коварного лича Драажа. С тех пор вы копаете туннели и добываете руду в темном подземелье, подгоняемые криками гоблина и ударами плети. Весь день вы машете кирками и лопатами, разбивая камни и углубляясь в темноту прокладываемых вами туннелей. Вы почти забыли, как держать меч, плести заклинания, петь песни. Те, кто пытаются сбежать, идут на корм питомцу Драажа — огромному восьмиглазому пауку.

Утештесь — судьба на вашей стороне. Однажды в подземелье раздается жуткий грохот, стены трясутся, и с потолка летят камни и песок. Это землетрясение!

Несколько камней падают на других рабов: из-за поднявшейся пыли не видно, остались ли они живы. Металлические ворота, отделяющие загон для рабов от остальных катакомб, скрипят и с визгом сходят с петель. Гоблины-надзиратели в панике!

Что вы будете делать?



Начало

Это короткое вводное приключение для Dungeon World, рассчитанное на новых игроков (2-5 человек).

Скажите игрокам, что они были порабощены слугами злобного лича по имени Драаж. Их заставили копать туннели, чтобы расширить подземное логово лича. Один из рабов, предприимчивый карлик, сумел сделать подробный эскиз комплекса пещер до того, как умер от тяжелой работы и ран. После его смерти карта перешла в руки персонажей игроков.

Положите карту логова на стол и ответьте на любые общие вопросы о нем. План дает достаточно ясное представление об устройстве логова: расположение комнат и выходы известны и обозначены.

Быстро объясните, как распределять характеристики и создавать персонажей. Скажите игрокам, чтобы они пропустили узы и выбор экипировки из книги правил. Пусть не думают слишком усердно о деталях, сейчас важна скорость.

Вопросы

- Чем ты занимался до того, как стал рабом Драажа? Как и почему ты оказался здесь?
- Пытался ли ты сбежать или поднять восстание? Если да, то почему у тебя не получилось?
- Как часто ты нарушал правила поведения рабов и как часто получал наказание?
- Какие интересные находки тебе попадались во время раскопок?
- Гоблинов легко подкупить. Заключал ли ты какие-нибудь мелкие сделки с ними? Знает ли кто-нибудь об этом?

Узы

Теперь каждый игрок записывает узы с другими персонажами. Выберите одни узы для каждого игрока и пусть они заполнят пробел именем персонажа другого игрока. Скажите, что если игроки хотят записать двое или даже трое уз, они могут это сделать (сразу или позже).

Узы для «боевых» персонажей

- [Имя] мне как кровный брат, верный и надежный
- [Имя] слаб и нуждается в моей защите
- [Имя] поддержал меня, когда я отчаялся

Узы для «хитрых» персонажей

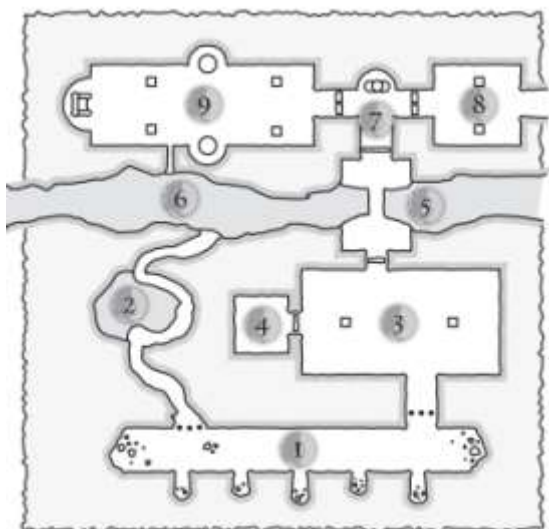
- Я уже и не помню, за что я невзлюбил [Имя]
- Я украл корку хлеба и моток бечевки у [Имя]
- Я обязан жизнью [Имя]

Узы для «таинственных» персонажей

- [Имя] явил мне истинную веру
- [Имя] предстает в моих видениях: объятый солнечным светом и свежим ветром
- [Имя] может стать моим последователем и помощником

Наконец

Коротко (очень коротко!) объясните правила. Повествование — прежде всего, ходы, 10/7-9/6, узы. Все остальное объясните в процессе игры. Можно не связываться с XP, чтобы сэкономить время, но, раз уж это часть удовольствия от Dungeon World, если вы используете правила повышения уровня, есть смысл делать это каждые 5 XP.



Приключение «Рабы Драажа» основано на французском приключении «Le puits aux esclaves de Drazhu» от Greg Pogorzelski, которое, в свою очередь, является адаптацией оригинального приключения «The Slave-Pit of Drazhu» от Jason Morningstar

Приключение «Le puits aux esclaves de Drazhu» by Greg Pogorzelski распространяется по лицензии Creative Commons BY-NC-SA 3.0

Текст оригинального издания Dungeon World: Сейдж ЛяТорра и Адам Кёбел (издательство Sage Kobold Productions) распространяется по лицензии Creative Commons BY 3.0

Русскоязычный перевод оригинальных правил — Indigo Games (ред. Василий Шаповалов, Андрей Воскресенский, Тамара Персикова) распространяется по лицензии Creative Commons BY 3.0

Перевод на русский язык и доработка приключения — Switcher. Данное приключение распространяется по лицензии Creative Commons BY-NC-SA 3.0

Подземелье Драажа

Общие впечатления

- Каменный пол и стены, песок, пыль
- Темнота или неяркое освещение (см. блок «Освещение»)
- Сухой воздух, духота и гулкое эхо

Ходы места

- Раскрыть их местонахождение из-за громкого эха
- Обрушить на их головы сталактит
- Потушить единственный источник света

1. Туннель рабов

Начните с землетрясения в этой локации. Прочтите вслух текст с первой страницы этого приключения: стены туннеля начинают трястись, металлические ворота, ведущие в СМЕРТЕЛЬНУЮ ЯМУ и ЛОГОВО ОРКОВ (капиталью выделены игровые сущности, ищите их описания ниже), со скрипом ломаются и падают. ГОБЛИНЫ-НАДЗИРАТЕЛИ в панике!

Поместите сюда предметы с качеством «шахтерский». Используйте список простых предметов, если игроки одолеют ГОБЛИНА-НАДЗИРАТЕЛЯ и будут обыскивать его труп. Вообще, свободно распоряжайтесь списком предметов! Постарайтесь к концу приключения полностью раздать простые предметы игрокам: используйте по несколько в каждой локации.

2. Смертельная Яма

Источник ужаса, куда бросают непослушных рабов. Паутина, тьма, скользкий пол, мумифицированные останки рабов и ГИГАНТСКИЙ ЯДОВИТЫЙ ПАУК. Отыграйте пугающую атмосферу.

В самой яме могут быть какие-нибудь простые предметы, разбросанные на дне.

3. Логово Орков

Грязный гадюшник, кучи из тряпок и мусора, освещенные тусклым светом от банок со светящимися жуками. Здесь живут МАСТЕР КНУТА и два ОРКА-ГОЛОВОРЕЗА. Если ГОБЛИН-НАДЗИРАТЕЛЬ поднимет тревогу, они придут. Здесь определенно есть простые предметы.

4. Комната Мастера

Чуть более богатое и чуть менее грязное место с разными магическими штучками, отобранными у рабов. Зверушка МАСТЕРА КНУТА — ПЕЩЕРНАЯ КРЫСА — прячется в кровати. На двери может быть ловушка. ПЕЩЕРНАЯ КРЫСА без сомнения охраняет какой-нибудь редкий предмет.

5. Мост над бездной

Проверьте, как обстоят дела со временем. Вы можете полностью опустить сцену с Лозой-убийцей или даже оставить мост целым, если вам нужно. Но если время позволяет, то каменный мост через бездонную пропасть разрушен и непроходим из-за землетрясения. Что вы будете делать?

Край пропасти усеян побегами Лозы-убийцы. Орки скрывают здесь награбленное: можно найти и простые, и редкие предметы.

6. Паутина над бездной

Проверьте, как обстоят дела со временем. Вы можете полностью опустить сцены с Лозой-убийцей и паутиной и просто добавить опасный выступ к неповрежденному мосту. В противном случае, липкая смертельная паутина ведет через пропасть в секретный туннель, через который паук попадает к ДРААЖУ. Это возможность, чтобы подкрасться к нему незаметно? Или нет?

Паутина чертовски липкая, но она простирается над всей бездной. Что вы будете делать? Здесь также есть ЛОЗА-УБИЙЦА. В паутине над пропастью запутался редкий предмет.

7. Аванзал

Почерневшая статуя падшего бога сидит в нише с тусклыми драгоценными камнями вместо глаз. Большие двойные двери ведут к выходу и в святая святых — ГРОБНИЦУ ДРААЖА. И те, и другие двери снабжены ловушкой: при попытке их открыть их заклинивает, а потолок разъезжается, и из комнаты над аванзалом падают мумифицированные ЗОМБИ. Поднявшись в эту комнату, можно попасть в ГРОБНИЦУ ДРААЖА, чтобы внезапно атаковать его. В ней же хранится ценный редкий предмет.

8. Выход

Вот он, путь к свободе! Не хотите надрать задницу Драажу? Даже после того, что он с вами сделал? Нет? Хорошо, солнечный свет и свежий воздух — начало вашего трусливого побега.

9. Гробница Драажа

Это большая и богато украшенная усыпальница с вертикальными гробами, покоящимися в прохладных, пыльных нишах. В дальнем конце массивный трон, на котором восседает ДРААЖ. Он — лич с серой кожей, испещренной черной плесенью, и он носит гниющие наряды короля. Орки-стражники прячутся за гробом, ожидая шанса атаковать с преимуществом. ДРААЖ — самодовольное и демонстративное зло. Землетрясение было вызвано его Великой работой; его ритуал будет завершен, когда пол его гроба станет красным от крови героев. Какая бы добыча не осталась, она будет здесь, в гробах.

Монстры

Гоблин-надзиратель

Группа, Разумный, Маленький, Трусливый

♥ 3 🛡 1

Дубина (d4 Оглушающий урон, Взмах меча)

Инстинкт: держать рабов в узде

- Бить тревогу: звать Мастера кнута
- Наказывать непослушных рабов
- Заключить сделку

Гигантский ядовитый паук

Одиночка, Большой, Коварный

♥ 10 🛡 1

Жвалы (d6 Рука, Взмах меча, Ядовитый)

Инстинкт: плести паутину

- Опутать сетью
- Совершить внезапный прыжок
- Скрыться в тени

Мастер кнута

Одиночка, Разумный, Магический

♥ 6 🛡 2

Кнут (d6 Рука, Взмах меча, Игнорирует броню в руках Мастера кнута)

Языческое заклинание (d6, Близко, Далеко, Игнорирует броню)

Инстинкт: ненавидеть

- Рвать плоть с помощью злой магии
- Внимательно следить
- Принести жертву

Орк-головорез

Группа, Разумный

♥ 4 🛡 1

Колючая дубина (d6 Рука)

Инстинкт: наказывать непослушных рабов

- Запугать
- Бросить кого-нибудь в сеть к пауку
- Ударить, чтобы слушались

Пещерная крыса

Одиночка, Маленький

♥ 4 🛡 0

Укус (урон 1, Рука, Пробивание 1)

Инстинкт: жрать и размножаться

- Проткнуть броню острыми зубами
- Украсть маленький, но ценный предмет
- Убежать в подпол

Лоза-убийца

Одиночка, Скрытный, Коварный

♥ 6 🛡 1

Шипы (d4, Пробивание 1, Рука, Взмах меча, Месиво)

Инстинкт: Раста

- Атаковать неосторожных
- Запутать кого-нибудь удушающими корнями
- Атаковать из трещин и рыхлой почвы

Зомби

Орда, Магический

♥ 6 🛡 0

Царапать, Рвать и Кусать (d6, Рука)

Инстинкт: преследовать живых

- Замогильно стонать
- Окружать и наседать
- Находить путь: внутрь, наружу или насквозь

Орк-стражник

Группа, Разумный, Организованный

♥ 5 🛡 1

Зазубренный клинок (d6+2, Пробивание 1, Рука, Месиво)

Инстинкт: биться за хозяина

- Драться неистово
- Бить в спину и использовать подлые приемы
- Защищать Драажа

Драаж

Одиночка, Магический, Разумный

♥ 10 🛡 2

Ледяные когти (d8, Пробивание 1, Рука, Месиво)

Рвать душу (d6, Игнорирует броню, Близко, Далеко)

Инстинкт: стремиться к могуществу

- Провести ритуал согласно плану
- Рассмеяться и объяснить тщетность сопротивления
- Разрушить свое творение в порыве отчаянной ярости

Особые ходы

Когда **тебя кусает паук**, брось+ТЕЛ

* На 10+ все нормально, ты устоял

* На 7-9 выбери 2:

- Ты не парализован
- Ты не ослаблен
- Ты не получил 6 единиц дополнительного урона

Противоядие может вылечить эффект яда.

Когда **ты схвачен Лозой-убийцей**, брось+ЛОВ

* На 10+ ты выбрался

* На 7-9 ты выпутался, но Лоза оставляет тебя в невыгодной позиции или на опасной поверхности (например, оставляет висеть на слабом побеге над пропастью)

Когда **ОЗ Драажа достигают нуля**, если он побежден не жрецом, он внезапно восстает из мертвых с 4 ОЗ

Играй, чтобы узнать...

1. Смогут ли герои спасти кого-нибудь из рабов?
2. Смогут ли они заключить выгодную сделку с гоблинами?
3. Одолеют ли они Драажа или просто сбегут из подземелья?
4. Кто из Зомби знаком героям?
5. Есть ли среди Зомби кто-то разумный? Можно ли договориться с ним?
6. Что герои знают о волшебных предметах, которые они найдут? Откуда им это известно?
7. Какой Великой Работой занят Драаж? Чего он хочет достичь?

Освещение

По желанию можно использовать разные источники освещения в разных локациях подземелья:

1. Туннель рабов: тусклые факелы
2. Смертельная яма: два треножника на входе
3. Логово орков: банки со светлячками
4. Комната мастера: масляная лампа
5. Мост над бездной: светящиеся споры растущих на дне пропасти грибов
6. Паутина над бездной: они же
7. Аванзал: люстры со свечами под потолком
8. Выход: свет, исходящий с улицы — яркое солнце или свет луны
9. Гробница Драажа: светящиеся магические колонны

Правки Switcher

Изменения по сравнению с оригинальным приключением:

- Добавлен вступительный текст
- Изменены вопросы к приключению
- Изменена часть уз
- Добавлены впечатления и ходы места для подземелья
- Внесены небольшие правки в блок «Монстры»
- Добавлены ставки (блок «Играй, чтобы узнать»)
- Добавлен блок «Освещение»
- Предметы отсортированы, изменены и переверстаны в список (в оригинальном приключении используются карточки)
- Добавлено 7 редких предметов, в том числе Зеркало доверия
- Теперь редких предметов 20 и их можно выбирать броском d20

Простые предметы

Помечайте крестиком предметы, когда включаете их в повествование.

- **Шахтерская кирка.** Инструмент, с которым ты слишком хорошо знаком. Он может быть эффективным оружием. *Шахтерский, Взмах меча, Двуручный, Пробивание 1*
- **Шахтерский молот.** Инструмент, с которым ты тоже очень хорошо знаком. Он тоже может быть эффективным оружием. *Шахтерский, Взмах меча, Двуручный, Пробивание 1*
- **Мусорное ведро.** Дырявое металлическое ведро для руды с длинной цепью для перетаскивания. *Шахтерский*
- **Опорная балка.** Массивный дубовый брус. *Шахтерский, Взмах меча, Двуручный, Неуклюжий, Оглушающее*
- **Ржавая кольчуга.** Грязный кольчатый доспех. *Броня 1*
- **Орочья броня.** Кожа, покрытая металлическими пластинами и острыми шипами. Воняет, как немытая корова. *Броня 2, Неуклюжий*
- **Меха орков.** Отвратительные тряпки, которые раньше носили ваши мучители. Надевай, только если твой желудок выдержит эту вонь. *Броня 1*
- **Потрепанный щит.** Ржавый щит, который не смог помочь своему бывшему владельцу. *Броня +1*
- **Старый меч.** Потрепанное, но могучее оружие. *Взмах меча, +1 урон*
- **Золотой корень** (согласно книге правил)
- **Целебное зелье** (согласно книге правил)
- **Снаряжение авантюриста** (согласно книге правил)
- **Бинты** (согласно книге правил)
- **Монеты.** d8 золотых монет
- **Самодельное копьё.** Отвратительного качества копьё, кривое и тупое. *Удар копьё*

- **Самодельные лук и стрелы.** Этот угловатый, маленький и кривой лук был создан гоблинами, чтобы стрелять в подземельях на короткие расстояния. *Близко, Боезапас 3*
- **Фонарь.** Обычный, но функциональный фонарь. Внутри вьются светящиеся жуки
- **Железные шипы.** Эти металлические шипы могут быть использованы в качестве метательных кинжалов или многоцелевых шипов. *Метательное, Близко*

Редкие предметы

Эти предметы — странные и необычные. Чтобы понять предназначение некоторых из них, игрокам придется *Покопаться в памяти* или использовать метод проб и ошибок. Другие могут быть связаны с событиями, местами и персонажами, выходящими далеко за рамки этого приключения. Используйте их, чтобы создать зацепки для будущих игровых сессий. Когда Вам нужен редкий предмет, бросьте d20 или сами выберите предмет из списка. Вы также можете использовать эти предметы в других приключениях по Dungeon World.

1. Пепел древнего хранителя гор

Этот порошок, будучи съеденным, дает возможность летать на короткое время. На очень короткое время

2. «Вайфарер»

Это слово нацарапано на рукоятке ладно сделанного топора. Что бы оно значило? *Рука, Взмах меча*

3. Лёссехель

Кто знает, откуда здесь этот благородный и смертоносный эльфийский клинок! Он изящно украшен и стоит 60 золотых. *Взмах меча, Точное*

4. Кровавая накидка Крандора

Красная бархатная накидка, наполненная магией и сильно потертая. *Броня 1*

5. Корона Великого Прадикса

Прадикс был жестоким тираном. Каждый, кто надевает его корону, получает возможность один раз перебросить кубики, когда *Договаривается*

6. Меч дочери Орматона

Этот сверкающий зачарованный меч может служить и зеркалом, и светильником. Выключить его сияние нельзя. *Взмах меча*

7. Черное кольцо

Красивое кольцо с многогранным драгоценным камнем насыщенного черного цвета. Стоит 50 золотых. По размеру подойдет только на изящную руку

8. Глиняный кувшин

Он тяжелый, а внутри — серая густая субстанция. На его пробке начертан паук. Возможно, это корм для паука? Или отрава для него?

9. Убийственные перчатки Захира

Когда ты надеваешь их, ты не можешь их снять, пока не окропишь их кровью. *+1 урон*

10. Проклятая цепь Еретиков Гамбрухха

Эта мощная боевая цепь накладывает леденящее кровь проклятие на своего владельца. *Точное, Двуручное*

11. Сокровище дураков

Мешок, наполненный 450 кусочками меди, в тусклом свете выглядящими как золотые монеты

12. Чернила Арум-Шуна

Дайте обещание демону Арум-Шуну и выберите место в области видимости: его накроет магической тьмой. Не давайте обещание, которое не сможете выполнить

13. Яд Унгу

Стеклянный флакон с черным и липким ядом, много лет назад собранным со смертоносных клыков Унгу. Разумнее всего выбросить его в какую-нибудь пропасть, ибо он принесет только боль и проблемы. Зачем ты кладешь его в карман?!

14. Яркий калейдоскоп

Просто мастерски сделанная игрушка или замаскированный волшебный предмет, который позволяет видеть магию?

15. Переписка богов

Старое письмо на неизвестном языке. Серьезно, ты даже букв таких никогда не видел

16. Нож для жертвоприношений

Ритуальный нож из хрустала. Возможно, магический. Слишком хрупкий для боя. Может быть продан за 40 монет

17. Маринованные яблоки Курсума

Стеклянная банка с глазными яблоками, плавающими в зеленоватом маринаде. Если съесть такое «яблоко», можно увидеть нечто за границами своего зрения

18. Колба с кровью

В колбе заключен гомункулус — оживленная кровь погибшего существа. Если разбить колбу, кровь оживет. Обычно гомункулусы крайне злы и атакуют первого, кого видят

19. Кукла отвращения

Выбери тип существ (например, кобольды, феи или орки). Если существа указанного типа видят Куклу отвращения, ты получаешь +1 на все ходы против них

20. Зеркало доверия

Когда ты смотришь в Зеркало доверия и называешь имя персонажа, брось+МУД

Мастер даст ответы на вопросы (описывается как изображение в зеркале):

- В каком месте этот персонаж сейчас находится?
- Что он сейчас делает?
- Кто находится рядом с ним?
- Какие предметы его окружают?

* На 10+ мастер дает честные ответы на все вопросы

* На 7-9 два ответа будут неверными (мастер не говорит, какие)