

Гнилоземье



Системо-независимый запал приключения для Гнилоземья. Мастер, прочитай внимательно весь запал. Потом собери игроков и задай Вопросы, чтобы составить представление о том, зачем партия сюда поперлась, в какой момент всё пошло не так, и какая именно опасность угрожает им прямо сейчас (а они и не знают).

Попроси их вписать имена друг друга в Узы (образцы в запале и составленные собственноручно), чтобы связать между собой отношениями. И спрашивай, как сумасшедший - при каких условиях они получили Узы? Что с тех пор изменилось?

Вбрасывай фразу-другую из Впечатлений и Вещей, чтобы поддержать впечатление фантастического мира.

Используй Приёмы Противников и Сил, чтобы оживить сюжет, когда становится скучно. Когда игроки получают ложное чувство, что все под контролем, приводи в действие Тёмные предзнаменования по очереди.

Людские имена: Джина, Йезекиль, Джамаль, Хазари, Нали, Седрик, Алина, Патрик, Кристина, Пауло, Матиас, Джеппе, Ребекка, Геркулес, Вандольф, Улла, Паскаль, Бенуа, Берtrand, Анаис, Женевьева, Керстин, Гунна, Сиглинда, Готц, Райнер, Петрос, Анжелика, Анастасия, Коннор, Деклан, Фиона, Джузеппе, Бьянка, Рауль, Клаудиа, Мадалена, Барбагалло, Розария, Джош

Фамилии патрициев: да Коста, Альварес, да Сильва, Кавальканте, Торрес, Осман, Саламбек, Марек, Новак, Петерсен, Кнудсен, Май-Май, Бадю, Дюбуа, Орлен, Пеллетье, Пфайфер, Шрайбер, Шлёзинген, Спатис, Ксенакис, О'Догерти, Барди, Ферейра

Эльфийские имена: Абадда, Иефир, Айрендуэ, Тезир, Алаис, Далуэ, Эланил, Кемба, Вашти, Лафараллин, Заор, Хмирн, Элион

Имена гномов: Бебур, Толи, Рейн, Бомли, Терин, Фибур, Риин, Ноли, Тели, Дэли, Наин, Гимрин, Ниин, Теин

Мёртвые имена хищей: Аурхай, Ларса, Шимта, Валита, Бет Еил, Аила, Яита, Рдита, Элибрат, Арамина, Панна, Ханна, Шират, Ари Еил

Местные никогда не говорят «умереть». Говорят: потеряться, перекинуться, сыграть в ящик, подняться, отплыть на восток, завоняться, найти конец, отдать концы, закрыться в забое, угаснуть, щелкнуть хвостом, закрыть глаза, отойти погулять, рассчитаться, съесть последний завтрак, положить голову, отходиться, очароваться и т.д.

Вопросы

Откуда вы приплыли на этот остров?
Кто нанял вас найти булаву Хишахана?
Что она рассказала вам о Хишахане и о чем умолчала?
Кто из власть имущих пытался отговорить вас идти в джунгли?
В какой момент вы поняли, что лошадей придется добить?
Что случилось с проводником?
На сколько дней осталось мази-репеллента?

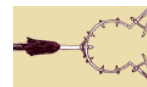
Впечатления

Тяжелый гнилостно-сладкий запах.
Бабочки с размахом крыльев в две ладони.
Корзинка со свежей выпечкой и цветами у дома некроманта.
Ночное пробуждение из-за неживой угрозы.
"Вы видите вдалеке полдюжины комаров..."
Грузчик, чёрный от угольной пыли.
Бедная одежда и сверкающее серебром оружие.
Слухи о пробуждении Хишахана, мёртвого бога.
Полчища гнуса, из-за которых непредусмотрительный путник даже ничего не видит.
Лоза с бритвенно-острыми листьями.
Отпечаток лапы неведомого зверя, символ Хишахана.
Охота на мертвеца: двое держат его мертвяцким захватом, двое рубят шевелящееся тело косами.
Глухо затянутые лианами джунгли.
Заросшие купола заброшенных городов.
Эльфийский лендлорд, принимающий платёж от горстки людей с дюжинами шрамов-укусов на теле.

Тёмные круги вокруг глаз бывалых проводников: следы ядовитого репеллента.
Ягуар, в панике удирающий через заросли.
Разноцветные ядовитые болота с залежами редких пород на дне.
Знакомое лицо в трупно-синем цвете, вынырывающее из-под воды, чтобы ухватить за щиколотку.
Спиральные коридоры храмов и дворцов бывших повелителей острова.
Лавка прочных сетей и арканов.
Яма-ловушка, до краев набитая мертвяками.
Крепкие мускулистые люди с боевыми шрамами - "сиделки" для покойников в богатых домах.
Чиновник городского рынка, проверяющий туши на мертвость освященной серебряной вилкой.
Глухое шуршание в шахте. Может, это просто сыпется вниз щебень?
Покойник на дереве, раздираемый грифами, и скорбящая община вокруг.
Шахтерская традиция: часто прерывать работу небольшим пятиминутным отдыхом, во время которого все молчат... и внимательно слушают.
Дома горняков, больше похожие на маленькие крепости с толстыми стенами и окошками-бойницами.
Связанные крест-накрест ветви в лесу - обозначение ловушки далее по пути.

Вещи

Мешочек специй за десять медяков (в соседнем переулке можно найти за 5)
Десятки разнообразных снадобий, изготавливаемых из местных растений
Порошок "лунного света", необходимый для посеребрения оружия и доспехов



Мертвяцкий захват (полукольцо на древке с шипами внутри, используется, чтобы прижимать мертвяка к земле или к стене)

Ядовитый репеллент, который наносится вокруг глаз

Когда ты используешь вместо алхимического репеллента чистый сок пурпурной алламанды, гнус не будет тебя беспокоить, но брось. При полном успехе оба, при частичном успехе выбери один, на провале мастер скажет тебе последствия.

- ты легко отличаешь видения прошлого от того, что происходит в настоящий момент
- ты сможешь удержаться от новой дозы

Орудия Хишахана: булава для повелителей, меч для воинов, серп для крестьян и топор для ремесленников.

Когда ты поднимаешь орудие Хишахана и даешь нежити соответствующий орудию приказ, брось. При полном успехе выбери 2, при частичном выбери 1, на провале мастер скажет тебе последствия:

- тебя слушают не только те, кто при жизни считал это орудие своим символом
- нежить продолжает выполнять команду, пока не упокоится или приказ не отменят
- Хишахан не замечает твоего святотатства

Кольца, браслеты и колье, сделанные из иноземного шёлка

Повсеместно продающиеся ступки и пестики, колбы и другой алхимический инвентарь

Узы

_____ обещал позаботиться о моем теле.
_____ может быть полезным и после смерти.
_____ не понимает, в какой опасности находится его душа.
_____ в панике бросил меня трудную минуту.

Противники

Нежить Гнилоземья сильнее и умнее, чем обычная.

Хиш

Как зомби, но +Древний и +Опасный
Хиши считаются оживленными темным божеством Хишаханом первыми жителями Гнилоземья – ныне сгнувшей во тьме веков расой.
Особое качество: кость этих чудовищ куда крепче человеческой и легко срастается.

Болотный скелет

Группа, Внезапный, Нежить, Рукопашный бой
В воде их не выдаст звук гремящих костей, и ты не заметишь захват, который тянет тебя в глубину, пока не будет слишком поздно.
Инстинкт: вернуть себе подобие жизни
Приемы:

- собраться из костей
- выскользнуть из мутной воды
- делать то, что когда-то делал в жизни

Хозяйка горы

Одинокая, Разумная, Бесплотная, Нежить, Колдовство
У старателей множество легенд о том, как задобрить духа выработки, чтобы несчастье

случилось не с тобой, а с твоим товарищем.
Но это ведь просто суеверие, правда?

Инстинкт: играть с едой

Приемы:

- пугать и греметь
- предложить сделку с изъяном
- оживить предметы
- просить помощи у своего лорда

Древнее умертвие

Одинокий, Коварный, Нежить, Древний, Вооружен, Богат, Закован в броню
Не просто так разумный человек не станет без нужды заходить в древние катакомбы и дворцы.

Инстинкт: защищать свои владения

Приемы:

- Наслать проклятие
- Поднять мертвеца как союзника
- Фехтовать с многовековым мастерством
- Отступить через тайный ход

Силы

Торговые принцы и эльфийские лэндлорды

Инстинкт: загребать жар чужими руками

Приемы:

- нанять ненадежную силу
- начать феод между собой по неясным причинам
- создать искусственный дефицит
- бросить неприбыльное дело вместе с людьми

Шахтеры и старатели

Инстинкт: сорвать куш

Приемы:

- Устроить забастовку

- Потревожить то, что не стоит тревожить
- Нахлынуть в перспективное место
- Взвинтить цены на еду и выпивку

Высшие умертвия

Инстинкт: охранять свой покой

Приемы:

- Разбудить спящую силу
- Отступить вглубь и перегруппироваться
- Использовать забытое знание
- Наслать мощное проклятие
- Нанести предупреждающий удар

Низшая нежить

Инстинкт: плодиться

Приемы:

- наводнить местность
- пройти там, где человек не может
- проявить звериную хитрость
- развить иммунитет к привычной тактике
- найти разумного предводителя

Хишахан, мертвый бог

Угроза: забрать своё раньше времени

Темные предзнаменования:

- Погода неестественным образом всё жарче и жарче
- Нежить становится умнее
- Из частных коллекций пропадают орудия божества
- Закрывается вход в центральный алтарь Хишахана
- Хишахан пробуждается в алтаре