

Пригода для "Підземель і драконів" 5 редакції українською

Битва за Самотню Балку

Демони нападають на містечко. Чи втримають його пригодники?



ШЛЯКБИТРАФ
локалізаційна спілка



Під облогою демонів

М

істечко Самотня Балка оточене злом. Один із місцевих глинярів виявив серед гаю в полі дивний портал. І якось у своїй безмежній цікавості зумів його активувати. Місцевий батальйон королівського війська вже прямує до Самотньої Балки, а пригодникам тим часом необхідно захистити місто і переконатися, що солдатам буде кого рятувати, коли вони прибудуть!

- *Рівні персонажів:* 3-6
- *Складність:* змінюється
- *Кількість гравців:* 4
- *Приблизна тривалість:* 3-4 години

Небезпечна цікавість

Гравцям потрібно буде втримати Самотню Балку, поки не прибуде військо зі столиці. На вибір є кілька видів діяльності, кожен із яких має свій вплив на стан облоги та міста. Запропонуйте гравцям вибір, чим вони займатимуться для укріплення оборонних позицій. Кожна виконана дія змінюватиме стан міста, його оборону та захисників. В цій пригоді багато вимог до вас як до ігромайстра, доведеться слідкувати за великою кількістю окремих характеристик і списків. В той же час є управління ресурсами та постійний вибір, якщо такі речі не подобаються вашим гравцям, то навряд чи вона їм припаде до душі. Також доведеться звертати увагу на зроблений вибір та стан міста. Після того, як усі механічні аспекти щодо укріплення оборони виконано, почнеться вирішальна битва проти демонів.

Тримаючи оборону

Коли настане час вирішального протистояння з ордами демонів, кожна захисна дія, виконаний гравцями, впливатиме на стан поля бою. Вони матимуть змогу здійснити певні заходи для покращення всіх аспектів оборони міста. Кожен гравець зможе виконати три дії. Кожна захисна дія пов'язана з певною небезпекою. Є три важливі частини міста: північна стіна, околиці та міська площа, кожна з яких пов'язана з певними аспектами оборони. Врешті-решт, коли завершено загалом дванадцять захисних дій (тобто по три на гравця), настає час фінального бою, складність якого залежатиме від стану кожного захисного аспекту.



Захисні аспекти

Бойовий дух

Міська площа

- 0-7: без підкріплення, багато людей покидають свої домівки.
- 8-15: 1к4+3 підкріпленнь ополчення, люди залишаються у власних будинках.
- 16-25: 1к6+4 підкріпленнь ополчення, частина людей приєднується до ополченців.
- 26+: 2к6+5 підкріпленнь ополчення, створюються цілі міські наради для оборони різних районів.

Редуги

Північна стіна

- 0-7: стіни зруйновані, додаткової оборони немає.
- 8-15: стіни частково цілі, без додаткової оборони.
- 16-25: стіни частково цілі, певні додаткові захисні споруди на місці.
- 26+: стіни цілі, +1 до рівня захисту, коли на стінах.

Вогняні стріли

Околиці

- 0-7: вогняних стріл немає.
- 8-15: обмежений запас вогняних стріл (15) (1к4+1 вогняних ушк.)
- 16-25: великий запас вогняних стріл (50) (1к4+2 вогняних ушк.)
- 26+: значний запас вогняних стріл (100) (2к4+2 вогняних ушк.)

Вовчі ями

Північна стіна

- 0-7: вовчих ям немає.
- 8-15: кілька вовчих ям на полі бою (3).
- 16-25: декілька вовчих ям на полі бою (7).
- 26+: ряд вовчих ям на полі бою (15).

Тренування ополченців

Міська площа

- 0-7: ополченці нетреновані, характеристики стандартні.
- 8-15: децю тренувані ополченці, +2 ОЗ.
- 16-25: добре підготовані ополченці, +2 ОЗ, +1 РЗ.
- 26+: чудово підготовані ополченці, +2 ОЗ, +1 РЗ, перевага на кидках атаки.

Відтворюваність

Згідно зі значеннями захисних аспектів перед початком вирішального бою, можете змінювати поле бою відповідним чином. Наприклад, якщо гравці досягнули значення 18 в аспекті "Редуги", то частина міських стін буде на полі бою, перекриваючи підходи до міста, а також можуть бути захисні вежі, з котрих ополченці стрілятимуть далі тощо. Деталі цього процесу навмисно не надаються, адже задумано це так, щоби пригоду можна було повторювати декілька разів і отримувати різні результати. Якщо в одному з варіантів гравці матимуть велику кількість вогняних стріл і тренувані ополченців, то в іншому можуть звести та посилити стіни і добивати одиноких демонів, котрі пробиватимуться до міста. Така відтворюваність і зосередження на механіці є найпершими особливостями цієї пригоди.



Захисні заходи

Промова

"У мене є мрія..."

- Навичка: **Виконання**
- МС 10. +2 до Бойового духу.
- МС 13. +4 до Бойового духу.
- МС 18. +7 до Бойового духу.

Перевага надається за творчий підхід або полум'яність промови.

Невдача збільшує МС для майбутніх перевірок на 2.

Небезпека: гравець кидає 1к20 після перевірки навички. За результату 1-10 у людей виникають сумніви під час промови, -1 ОЗ всім ополченцям до кінця пригоди. За кожну одиницю в результаті кидка понад 10 шанс небезпеки для майбутніх спроб зменшується на 1. Наприклад, при результаті кидка 14 шанс небезпеки змінюється з 1-10 на 1-6. За кожну одиницю в результаті кидка понад 20 гравець додає 1к4 до бойового духу.

Посилення стін

Нам не потрібна освіта.

- Навичка: **Спритність рук**
- МС 8. +2 до Редутів.
- МС 11. +4 до Редутів.
- МС 16. +7 до Редутів.

Перевага надається за використання неочевидних підручних матеріалів.

Невдача збільшує МС для майбутніх перевірок на 2.

Небезпека: гравець кидає 1к20 після перевірки навички. За результату 1-10 гравець зазнає пошкодження скабкою, отримуючи заваду на перевірках СИЛ і СПР до кінця пригоди. За кожну одиницю в результаті кидка понад 10 шанс небезпеки для майбутніх спроб зменшується на 1. Наприклад, при результаті кидка 14 шанс небезпеки змінюється з 1-10 на 1-6. За кожну одиницю в результаті кидка понад 20 гравець додає 1к4 до редутів.

Виготовлення вогняних стріл

Бо заморожені стріли просто не спрацювали б.

- Навичка: **Розслідування**
- МС 8. +2 до Вогняних стріл.
- МС 11. +4 до Вогняних стріл.
- МС 16. +7 до Вогняних стріл.

Перевага надається за використання незвичних джерел вогню для стріл.

Невдача збільшує МС для майбутніх перевірок на 2.

Небезпека: гравець кидає 1к20 після перевірки навички. За результату 1-10 гравець зазнає опіків, отримуючи -5 макс. ОЗ до кінця пригоди. За кожну одиницю в результаті кидка понад 10 шанс небезпеки для майбутніх спроб зменшується на 1. Наприклад, при результаті кидка 14 шанс небезпеки змінюється з 1-10 на 1-6. За кожну одиницю в результаті кидка понад 20 гравець додає 1к4 до вогняних стріл.

Копання ям

Вийдіть і викопайте кілька ям у землі. Тоді зробіть так, щоб тих ям не було видно.

- Навичка: **Атлетика**
- МС 8: +2 до Вовчих ям.
- МС 11: +4 до Вовчих ям.
- МС 16: +7 до Вовчих ям.

Перевага надається за винахідливі способи копання.

Невдача збільшує МС для майбутніх перевірок на 2.

Небезпека: гравець кидає 1к20 після перевірки навички. За результату 1-10 гравець зазнає травми ноги, швидкість руху зменшується вдвічі до кінця пригоди. За кожну одиницю в результаті кидка понад 10 шанс небезпеки для майбутніх спроб зменшується на 1. Наприклад, при результаті кидка 14 шанс небезпеки змінюється з 1-10 на 1-6. За кожну одиницю в результаті кидка понад 20 гравець додає 1к4 до вовчих ям.

Навчання

Нехай ці селяни знають, яка сторона леза гостра.

- Навичка: **Залякування**
- МС 11: +2 до Тренування ополченців.
- МС 15: +4 до Тренування ополченців.
- МС 19: +7 до Тренування ополченців.

Перевага надається за творчий підхід до навчальних заходів.

Невдача збільшує МС для майбутніх перевірок на 2.

Небезпека: гравець кидає 1к20 після перевірки навички. За результату 1-10 люди налякані й не хочуть битися, -5 до Бойового духу. За кожну одиницю в результаті кидка понад 10 шанс небезпеки для майбутніх спроб зменшується на 1. Наприклад, при результаті кидка 14 шанс небезпеки змінюється з 1-10 на 1-6. За кожну одиницю в результаті кидка понад 20 гравець додає 1к6 до тренування ополченців.

Захищатись або померти

Самотня Балка ніколи раніше не була містом, на яке часто хтось нападав, або загалом місцем значних історичних подій. Життя тут повільне та розмірене, на догоду тим, кому набридли великі міста, скупчення людей або невпинний шум. Та все це змінилось, коли один із глинярів активував портал і випустив орди демонів неподалік від міста. Тепер усім доведеться докластися до захисту Самотньої Балки, аби врятувати її до приходу королівського війська.

В механічному сенсі кожного разу, коли гравці виконують захисний захід, його результат впливає на відповідний захисний аспект. І стан кожного захисного аспекту перед початком вирішального бою вплине на те, як виглядатиме поле бою і наскільки готовими будуть захисники міста.

Запис захисних заходів і аспектів

Далі наведено приклад можливого запису здійснених гравцями захисних заходів і стану захисних аспектів. Якщо такий формат вам будь-яким чином здається незручним, заохочую скористатися власним. Головне, аби був швидкий доступ до цієї інформації, адже вона є важливою для коректного проведення пригоди загалом.

- **Гравець 1:** захисних заходів здійснено: 3/3.
- *Промова.* Результат: 14.
- *Копання ям.* Результат: 4.
- *Навчання.* Результат: 21.
- **Гравець 2:** захисних заходів здійснено: 2/3.
- *Промова.* Результат: 11.
- *Навчання.* Результат: 3.
- *Ще не здійснено.*
- **Гравець 3:** захисних заходів здійснено: 2/3.
- *Виготовлення вогняних стріл.* Результат: 17.
- *Посилення стін.* Результат: 13.
- *Ще не здійснено.*
- **Гравець 4:** захисних заходів здійснено 1/3.
- *Копання ям.* Результат: 4.
- *Ще не здійснено.*
- *Ще не здійснено.*

Бойовий дух: 15

Редути: 21

Вогняні стріли: 6

Вовчі ями: 8

Тренування ополченців: 23



Демони й захисники

Оскільки ця пригода не є чітко визначеною в тому, що стосується сутичок, складу ворогів та сили ніпів, вам надається свобода облаштування кожної сутички на власний розсуд. Нижче надано характеристики ополченців і демонів, котрих можна використовувати для сутичок і вирішального бою. Рекомендовано влаштувати гравцям три сутички, перш ніж переходити до вирішального бою, по одній сутичці в кожній частині міста. Як варіант, надати короткий відпочинок після кожної сутички і довгий відпочинок перед останнім боєм. Але все це лиш рекомендації, найкраще буде слідувати за перебігом гри за вашим столом і коригувати ситуацію відповідно задля створення якнайбільшого драматизму.

Ополченець Самотньої Балки

Середній гуманоїд, без світогляду

Рівень захисту 11

Одиниці здоров'я 12 (1к10 + 7)

Швидкість 30 фт.

СИЛ	СПР	ТІЛ	ІНТ	МУД	ХАР
10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)

Відчуття пасивне сприйняття 12

Мови загальна

Виклик 1/8 (25 ОД)

Плечем до плеча. Важко здолати того, хто не робить крок назад. Доки ополченець Самотньої Балки перебуває на відстані 5 фт. від іншого ополченця Самотньої Балки, РЗ обох зростає на 2. РЗ не може зрости більше ніж на 2 завдяки цій особливості.

Захист домівки. Аби своє лишалось своїм. Ополченець Самотньої Балки може використати реакцію, аби змусити ворожу істоту атакувати з завадою, якщо перебуває на відстані 30 фт. і бачить її.

Дії

Спис. Атака зброєю ближнього бою: +4 до влучання, сягання 5 фт., одна ціль. Влучання 5 (1к6 + 2) рубальних ушкоджень

Короткий лук. Атака зброєю дальнього бою: +4 до влучання, сягання 105/320 фт., одна ціль. Влучання 5 (1к6 + 2) проколювальних ушкоджень



Пелькодемон

середня нечисть (демон), хаотичний злий

Рівень захисту 13 (природній захист)

Одиниці здоров'я 33 (6к8 + 9)

Швидкість 30 фт.

СИЛ	СПР	ТІЛ	ІНТ	МУД	ХАР
14(+2)	8(-1)	13(+1)	5(-3)	8(-1)	5(-3)

Опір до ушкоджень холодні, вогняні, блискавкові

Імунітет до ушкоджень отруйні

Імунітет до станів причарування, страх, отруєння

Відчуття пасивне сприйняття 9, темнозір 60 фт.

Мови розуміє безодняну, але не може розмовляти

Виклик 1 (200 ОД)

Шаленство. Завдавши ушкоджень, які довели ворожу істоту до 0 ОЗ, пелькодемон може використати додаткову дію, аби рухатись до половини власної швидкості й атакувати іншу ворожу істоту.

Дії

Укус. Атака зброєю ближнього бою: +4 до влучання, сягання 5 фт., одна ціль. Влучання 5 (1к6 + 2) проколювальних ушкоджень



Бульбиняк

Мала нечисть (демон), хаотичний злий

Рівень захисту 9 (природній захист)

Одиниці здоров'я 9 (2к6 + 3)

Швидкість 20 фт.

СИЛ	СПР	ТІЛ	ІНТ	МУД	ХАР
10(+0)	9(-1)	13(+1)	3(-4)	8(-1)	4(-3)

Опір до ушкоджень холодні, вогняні, блискавкові

Імунітет до ушкоджень отруйні

Імунітет до станів причарування, страх, отруєння

Відчуття пасивне сприйняття 8, темнозір 60 фт.

Мови розуміє безодняну, але не може розмовляти

Виклик 1/8 (25 ОД)

Дії

Кігті. Атака зброєю ближнього бою: +2 до влучання, сягання 5 фт., одна ціль. Влучання 5 (2к4) рубальних ушкоджень



Тіньовий демон

Середня нечисть (демон), хаотичний злий

Рівень захисту 13

Одиниці здоров'я 56 (12к8 + 8)

Швидкість 30 фт.

СИЛ	СПР	ТІЛ	ІНТ	МУД	ХАР
1(-5)	17(+3)	12(+1)	14(+2)	13(+1)	14(+2)

Протидії СПР +5, ХАР +4

Навички Непомітність +8

Слабкість до ушкоджень осяйні

Опір до ушкоджень кислотні, вогняні, некротичні, громові; рубальні, проколювальні та дробильні від немагічних атак

Імунітет до ушкоджень холодні, блискавкові, отруйні

Імунітет до станів виснаження, схоплення, стримання, параліч, скам'яніння, отруєння, ниць

Відчуття пасивне сприйняття 11, темнозір 120 фт.

Мови безодняна, телепатія 120 фт.

Виклик 4 (1100 ОД)

Нематеріальний рух. Демон може рухатися крізь інші істоти та об'єкти, немов це складна місцевість. Він зазнає 5 (1к10) силових ушкоджень, якщо завершує хід всередині іншого об'єкта.

Чутливість до світла. Перебуваючи в яскравому світлі, демон отримує заваду до атак, а також до перевірок Мудрості (сприйняття), котрі зосереджені на зорі.

Непомітність у тінях. Перебуваючи у тьмяному світлі або пільмі, тіньовий демон може заїтисся, використавши додаткову дію.

Дії

Кізті. Атака зброєю ближнього бою: +5 до влучання, сягання 5 фт., одна ціль. Влучання 10 (2к6 + 4) психічних ушкоджень, або якщо у демона перевага до атаки, 17 (4к6 + 5) психічних ушкоджень



Барлгура

Велика нечисть (демон), хаотичний злий

Рівень захисту 15 (природній захист)

Одиниці здоров'я 68 (8к10 + 28)

Швидкість 40 фт., підйом 40 фт.

СИЛ	СПР	ТІЛ	ІНТ	МУД	ХАР
18(+4)	15(+2)	16(+3)	7(-2)	14(+2)	9(-1)

Протидії СПР +5, ТІЛ +6

Навички непомітність +5, сприйняття +5

Опір до ушкоджень вогняні, холодні, блискавкові

Імунітет до ушкоджень отруйні

Імунітет до станів отруєння

Відчуття пасивне сприйняття 15, темнозір 120 фт., внутрізір 30 фт.

Мови безодняна, телепатія 120 фт.

Виклик 5 (1800 ОД)

Вроджені чари. Здібність вроджених чарів барлгури — Мудрість (протидія чарам МС 13). Барлгура може вроджено створювати такі заклигтя, не потребуючи матеріальних компонентів:

- 2/день кожне: маскування, невидимість (лиш на себе)
- 1/день кожне: заплутування, примарна сила

Самовідданість. На початку свого ходу барлгура може отримати перевагу на всіх атаках ближнього бою до кінця ходу, але кидки атаки проти нього також будуть із перевагою до початку його наступного ходу.

Стрибок з розбігу. Стрибок у довжину барлгури — до 40 футів, а стрибок у висоту — 20 футів, коли у нього був розбіг.

Дії

Мультиатака. Барлгура атакує тричі: один укус і два удари кулаками.

Укус. Атака зброєю ближнього бою: +7 до влучання, сягання 5 фт., одна ціль. Влучання 11 (2к6 + 5) проколювальних ушкоджень

Кулак. Атака зброєю ближнього бою: +7 до влучання, сягання 5 фт., одна ціль. Влучання 9 (1к10 + 4) дробильних ушкоджень

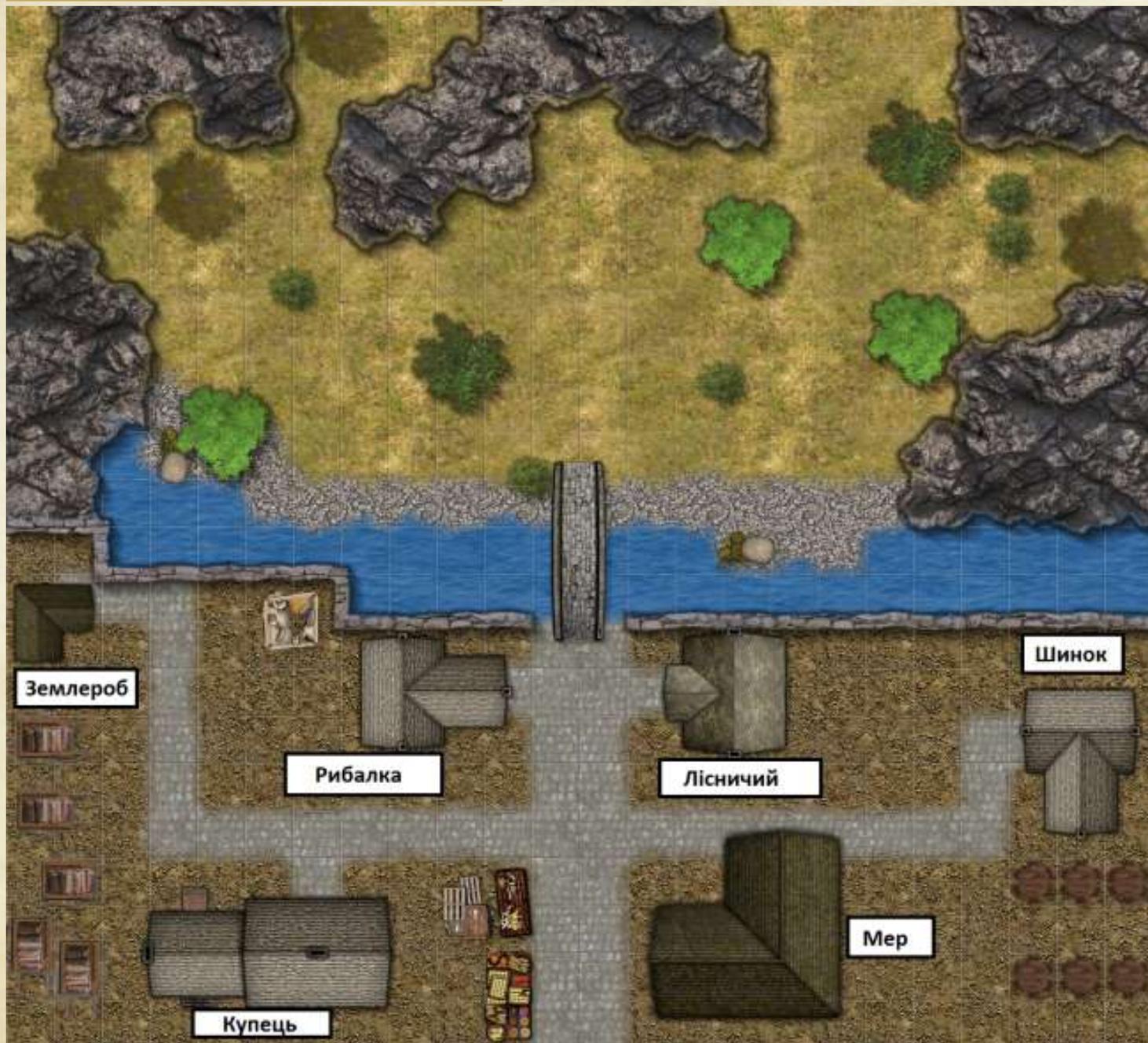


Мапи

Околиці



Північна стіна



Міська площа



Різне

Пригода заснована на дивній ідеї, котра виникла в мене після перегляду одного з епізодів Castlevania на Netflix.

Значні частини пригоди можна змінювати за бажанням, але маючи на увазі, що тут усе базується на механічній основі більше, ніж на

відігранні ролей.

Зрештою, сподіваюся, Самотня Балка буде гідною стати елементом вашої власної кампанії.

Подяки

Мапи створено в Illwinter's Floorplan Generator.

Обкладинку в Artbreeder.

Жетони істот із 5e.tools.

Всім щастя-здоровля.

