



Scriptorium Aventuris

**КОРЕНЬ-ШКВОРЕНЬ  
И КОРЯГА-РАСКОРЯКА**

# ИМПРЕССУМ

Автор

ToXiC

Верстка

Beatrix

Иллюстрации

[Scriptorium Avenutris](#), [PixaBay.com](#)

Дополнительно

Информация данного приключения опирается на следующие источники:

[ulisses-regelwiki.de](#), [wiki-aventurica.de](#), [koshwiki.de](#), [aventuria.ru](#), [dsa-larp.tumblr.com](#)



Copyright

Das Schwarze Auge und sein Logo sowie Aventuria, Dere, Myranor, Riesland, Tharun und Uthuria und ihre Logos sind eingetragene Marken von Significant GbR in Deutschland, den U.S.A. und anderen Ländern. Ulisses Spiele und sein Logo sind eingetragene Marken der Ulisses Medien und Spiele Distribution GmbH.

Dieses Werk enthält Material, das durch Ulisses Spiele und/oder andere Autoren urheberrechtlich geschützt ist.

Solches Material wird mit Erlaubnis im Rahmen der Vereinbarung über Gemeinschaftsinhalte für SCRIPTORIUM AVENTURIS verwendet.

Alle anderen Originalmaterialien in diesem Werk sind Copyright 2016 von ToXiC und werden im Rahmen der Vereinbarung über Gemeinschaftsinhalte für SCRIPTORIUM AVENTURIS veröffentlicht.

# МЕСТО СОБЫТИЙ КНЯЖЕСТВО КОШ

*Мы друг для друга — топоры,  
чтобы рубить под корень тех,  
кого по-настоящему любим.  
— Лоренс Даррелл*

Короткое приключение «Корень-шковрень и Коряга-раскоряка» рассчитано на ведущего и 2-5 героев начального или среднего уровня опытности. Для игры потребуются двадцатигранные (К20) и шестигранные (К6) игральные кости, базовые правила игры «Тёмное око» пятой редакции или хотя бы «Первое знакомство». Для прохождения данного сценария с оптимальным результатом среди героев должен быть хотя бы один маг или посвященный.

## Холмоземье

События приключения «Корень-шковрень и Коряга-раскоряка» разворачиваются в Холмоземье, что в княжестве Кош. Холмоземье является одной из земель, где мирно сосуществуют люди и цверги. В 1029 году после Падения Боспарана Ангбарское озеро и Шетценек заключили союз, образовав объединенное графство. К сожалению, культурные и политические разногласия обеих сторон вместе с объединением не исчезли, что до сих пор является поводом для конфликтов. Впрочем, общего между ними все равно больше, чем различий.

## Граинг-Острозуб

Несколько веков назад юго-восточные предгорья Кошских гор тревожил злобный дракон по имени Граинг. Несколько лет он разорял деревню за деревней, и никто не знал, где дракон объявится в следующий раз. Страх перед его появлением довел некоторые кланы холмовых цвергов до того, что они окончательно попрятались по своим домам-норам. Прямо над своими жилищами цверги рассадили деревья и кусты, прорыли под землей проходы от дома до дома и даже соорудили полностью подземные места для встреч и таверны. После этого им уже и вовсе не хотелось выходить на поверхность. По сей день они уединенно обитают в своей – погребенной под величественным лесом – подземной деревне. Мебель и украшения они плетут себе из корней, питаются лишь лесными плодами и животными. Со временем они стали пугливыми и совершенно оторванными от мира. За то, что их жилища теперь находятся под древесными корнями, их прозвали корнецвергами.



## Холмовики

Холмовые цверги (на роголане: *горшафортбрумборим*, что переводится как «*дети мира*» или «*дети покоя*»), также прозванные *холмовиками*, являются третьими по распространенности среди цвергских народов. Они создавались по прототипу хоббитов Толкиена. Как и хоббиты, они живут в норах, вырытых в холмах, так что само жилое помещение находится наполовину под землёй.

Холмовые цверги общительны, добродушны и хорошо ладят с людьми. Как и их цвергские собратья, они живут в среднем 300-400 лет, поклоняются Ангрошу и общаются между собой на роголане. Несмотря на свою неопытность в горнорудном деле и металлообработке, они отлично владеют прочими самыми разными ремесленными искусствами, в особенности кулинарией и пивоварением. Холмовики чаще встречаются в княжестве Кош, сердце континента — юге королевства Гаретия и Дарпатии.

## Корнецверги

В результате неоднократных налетов королевского дракона Грайнга-Острозуба, некоторые кланы холмовых цвергов расселились в своих норах на вершинах холмов, рассадив вокруг кусты и деревья в целях лучшей маскировки. Под землей были построены целые таверны и общественные залы, в связи с чем необходимость выходить на поверхность стала появляться у цвергов все реже и реже. Из-за этой причуды — добровольной самоизоляции — этих цвергов прозвали *корнецвергами*. Как правило, они живут в лесах у горных склонов к югу от Кошской долины.

## Приозёрье

К северу от Ангбара на берегу Ангбарского озера расположено Приозёрье — маленькая деревушка холмовых цвергов. Старейшиной рода является Парголак, находящийся в уже в каменных летах (после 400 лет цверги начинают «каменеть», поэтому преклонный возраст зовут каменным). Не взирая на возраст, Парголак считается блестящим краснодеревщиком. Он особенно славится своими креслами-качалками, экземпляры которых имеются даже у князя Блазиуса из рода Вепря и верховного судьи холмовых цвергов Нирвульфа

\* «Корень-шкворень» является продолжением приключения «Дольмен Приозёрья». Если игроки его не проходили, можно придумать причину, по которой они попали в цвергскую деревню: пришли за редким товаром цвергского производства, доставляли важную посылку старейшине рода или просто шли мимо.

сына Негромона. Но, поскольку возраст уже даёт о себе знать, Парголак всё меньше занимается повседневной работой и всё чаще предпочитает проводить время с молодыми членами семейства. Одним из них является его праправнук по имени Камарикс — цвергский мальчишка предпоздкового возраста, который тоже живет в родовой норе.

## Сюжет

Уже вторую неделю герои гостят в Приозёрье в родовой норе Парголакса. В качестве благодарности за спасение селения от лютой напасти холмовики балуют гостей вкусными блюдами и прохладными хмельными напитками. Вскоре герои замечают, что их одежда перестала сходиться на пузе — к чему бы это? Цвергская девочка по имени Йорна, которую герои спасли из темницы, тоже заметно поправилась, разругалась и целыми днями носилась по округе с шумной детворой. А по вечерам приходила к Камариксу в родовую нору и донимала гостей расспросами об их приключениях.

Как-то после обеда Йорна разбудила одного из героев от полуденного сна и сказала, что кое-кому в лесу очень нужна помощь. Она попросила героев поспешить, а на все вопросы пообещала ответить по дороге. Тем временем Камарикс выволок из норы тяжелую заплечную сумку, набитую факелами, веревками и прочими инструментами. Вдвоем с Йорной они повели героев в сторону леса, шепотом споря между собой об опасности затеи. Камарикс трусил и заметно колебался, а Йорна, как обычно, отличалась решительностью.

У кромки леса Камарикс остановился, отдал сумку одному из героев (сумка оказалась неожиданно



### Йорна

ХР 14 УМ 8 ИН 9 ОБ 10

ЛР 9 ЛВ 10 ТЛ 9 СЛ 8

ЖЭ 20 ИНИ 1К6+5

СДХ 2 СТИ 1 СКР 1 УКЛ 1

**Рукопашный бой:** АТ 3 ПА 1 ОУ 1К6 РА короткий

**Бросок камня:** ДБ 15 ПЗ 1 ОУ 1К6-1 РА 10/50/80

**БРН/ТЯЖ** 0/0

**Таланты:** лазанье 10, владение телом 6, плавание 1, самоконтроль 1, восприятие 1, скрытность 2, сила воли 4

**Достоинства:** гномье чутьё

**Недостатки:** любопытство

**Побег:** когда останется 5 ЖЭ



### Камарикс

ХР 10 УМ 11 ИН 9 ОБ 9

ЛР 9 ЛВ 9 ТЛ 10 СЛ 12

ЖЭ 20 ИНИ 1К6+5

СДХ 2 СТИ 1 СКР 1 УКЛ 1

**Рукопашный бой:** АТ 3 ПА 1 ОУ 1К6 РА короткий

**Ножик:** АТ 10 ПА 2 ОУ 1К6+1 РА короткий

**БРН/ТЯЖ** 0/0

**Таланты:** лазанье 4, владение телом 4, плавание 1, самоконтроль 2, восприятие 3, скрытность 3, сила воли 4

**Манёвры:** оборонная позиция

**Достоинства:** гномье чутьё

**Недостатки:** некрофобия

**Побег:** когда останется 7 ЖЭ

тяжелой) и сказал, что будет ждать здесь до темноты, а если не дожидается, то вернется обратно в Приозёрье и все расскажет старейшине. Йорна еще некоторое время пытается уговорить его пойти вместе со всеми и просит героев поддержать ее. Если герои успешно пройдут встречную проверку убеждения против силы воли Камарикса, тогда мальчик отправится в лес вместе со всеми. В противном случае он останется ждать темноты у кромки леса (**см. карту на стр. 6, пункт 1**). Йорна обзовет его трусишкой, махнет рукой и поведет героев вглубь леса.

По дороге Йорна рассказала о корнецвергах, которые когда-то были холмовиками, как и она сама, но жуткий дракон загнал их в подземное укрытие. С тех пор они так и живут под корнями деревьев, почти не выбираясь на поверхность. Йорна, будучи не в меру любопытной непоседой, умудрилась подружиться в этом лесу с одним корнецвергом. И, узнав о его беде, решила познакомить его с героями.

Дойдя до **пункта 2**, Йорна нырнула в дупло огромного дерева и попросила подождать ее снаружи. Не то чтобы у героев был выбор — в дупло они бы не пролезли. Спустя некоторое время девочка вернулась, приведя с собой своего приятеля — цвергского подростка по имени Мургу. Не вылезая из дупла, Мургу сперва испуганно взирал на громил, но после убеждений Йорны решил рассказать незнакомцам о своей беде.

## Беда Мурга

Отец Мурга, Мокель, был одним из немногих корнецвергов, выбравшихся на поверхность за необходимой провизией. Полторы луны тому назад он заменил колеса у своей педальной тележки и поехал в другой конец леса — древесины хорошей нарубить, трутовика набрать и грибов, но из поездки

так и не вернулся. В Приозёрье его никто не видел, а в лесу он заблудиться не мог — знал лес как свои пять пальцев. Остальные корнецверги и раньше-то боялись на поверхность земли выходить, а после его исчезновения и вовсе нос наружу не высовывают. Среди них не нашлись храбрецы, которые бы отправились на поиски Мокеля, и помощи Мургу просить больше не у кого — вся надежда на героев.

## Вопросы Мургу

Вероятно, герои захотят задать вопросы Мургу. Это ответы на самые предсказуемые и важные из них.

☞ Мокель никогда не ездил дальше Приозёрья. Раз в Приозёрье его никто не видел, значит он должен быть где-то в лесу.

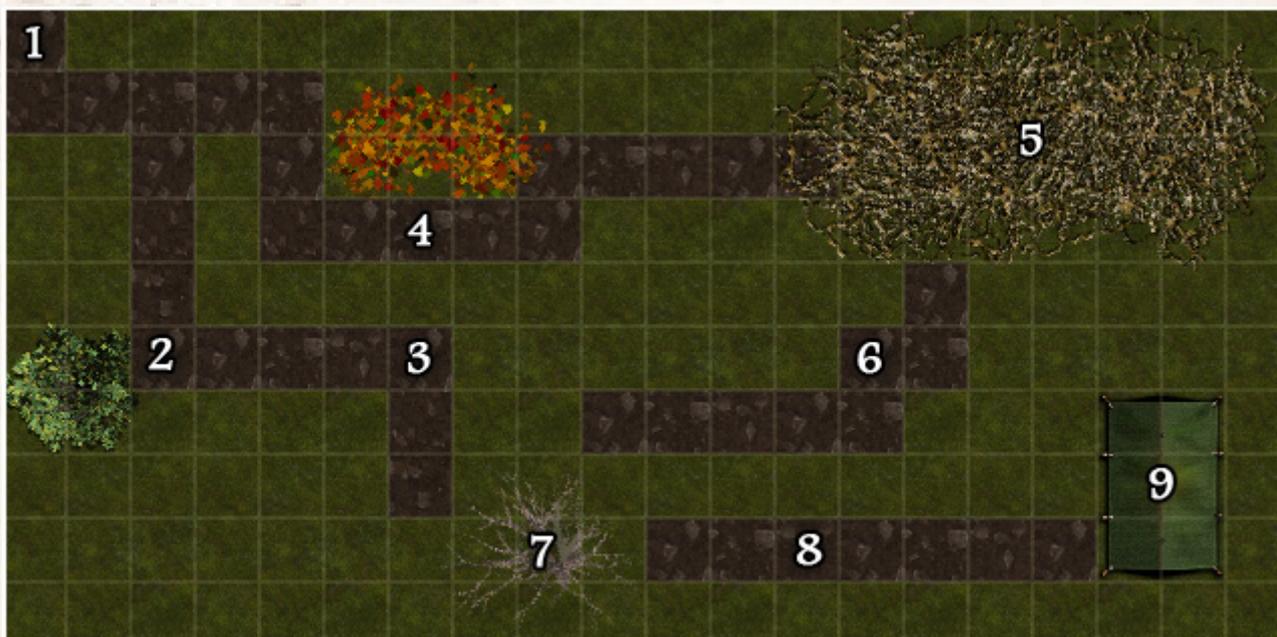
☞ Община корнецвергов насчитывает несколько сотен. Они боязливы и не пускают к себе чужаков.

☞ Помимо корнецвергов в лесу живет человеческая женщина, вдова лесоруба. Мургу не знает, где именно, из дупла он никогда не вылезал.

☞ Когда отец Мурга чинил телегу, он заменил колеса и шкворни. Колеса сделаны из тиса, а шкворни из камнедуба (металл ни корнецверги, ни холмовики не обрабатывают). По словам Мурга, отец долго искал самую прочную древесину для шкворней. Оказалось, что в лесу тот камнедуб в единственном экземпляре.

☞ Мургу нечего предложить героям в качестве награды, кроме фонаря, который слабо светится в темноте, не требует топлива и никогда не гаснет.

Когда задача героям будет полностью ясна, они могут выбрать направление или попробовать взять след тележки (проверка *выслеживания* -5), хотя за полторы луны он успел размыться. В случае успеха герои направятся в **пункт 5** через **пункт 4**; неудачи — потеряют след, критической неудачи — ложный след приведет их в пункт в **пункт 7** через **пункт 3**.



### Кромка леса (1)

Если героям не удалось убедить Камарикса войти в лес, тогда он будет ждать их возвращения в этой точке до темноты.

### Полое дерево (2)

Полое дерево, в котором сидит Мург. В любой момент приключения герои могут туда вернуться, чтобы выяснить у него недостающую информацию. Мург ни при каких условиях не вылезет из дупла наружу и не пустит героев внутрь.

### Семейство вепрей (3)

Попав в этот пункт, герои должны пройти проверку *восприятия (слух)*. Дальнейший поворот событий зависит не только от успешности проверки, но и от времени суток.



**Размер:** 1,00-1,20 шага в длину

**Вес:** 200-250 камней

**ХР 15 ЖИ 13 ИН 12 ОБ 10**

**ЛР 11 ЛВ 10 ТЛ 15 СЛ 15**

**ЖЭ 35 ИНИ 1К6+11**

**ЗАЩ 5 СДХ -2 СТИ 2 СКР 10**

**Укус/удар бивнем:** АТ 15 ОУ 1К6+4 РА короткий

**Сбивание:** АТ 13 ОУ 1К6+3 РА короткий

**БРН/ТЯЖ:** 0/0

**Достоинства:** выдающееся чутье (обоняние)

**Особые умения:** опрокидывание (сбивание)

**Таланты:** лазанье 0 (15/10/15), владение телом

4 (10/10/15), грубая сила 7 (15/15/15), плавание

4 (10/15/15), самообладание 4 (15/15/15),

восприятие 4 (13/12/12), прятанье 4 (15/12/10),

угроза 1 (15/12/10), сила воли 4 (15/12/10)

**Добыча:** 100 порций мяса, шкура (10 талеров), бивень (5 талеров)

### Расчет времени

Примерно в полдень герои общаются с Мургом, и приключение начинается. Перемещение от одного пункта до другого занимает примерно час. Можно рассчитывать время условно, однако учитывайте, что герои не смогут быть в точках 5 и 7 в одно и то же время суток.



Если герои попадут в это место днем, тогда на них нападет стадо вепрей, состоящее из 1К6 особей. Вепри реагируют быстро и агрессивно. Если приблизиться к ним ближе, чем на 10 шагов, они атакуют чужаков. Сперва они используют свои бивни и мощные тела для сбивания противника с ног, а уже только потом начинают кусаться и бодаться бивнями. Каждый вепрь сражается вплоть до потери половины своей ЖЭ.

Если герои успешно прошли проверку *восприятия (слух)* и обнаружат вепрей издалека, у них будет шанс сделать проверку *знания животных*.

**УрК 1:** Вепри нападают, если к ним приблизиться. Они особенно агрессивны в брачный период, когда голодны или охраняют потомство.

**УрК 2:** Они непредсказуемы: то убегают во время боя, то яростно сражаются до победного конца.

**УрК 3+:** Вепрей нельзя недооценивать. Они чрезвычайно выносливы и способны долгое время терпеть даже очень сильные раны.



Если же герои попадут в пункт 3 после темноты, то услышат женский голос, поющий колыбельную. Успешная проверка таланта *восприятие (слух)* приведет героев в пункт 7, а провал проверки — приведет их в кусты, где они ненароком потревожат целое семейство вепрей в размере 1К6 особей. Сражаться с ними придется в темноте с соответствующими штрафами.

## Роща кровавых буков (4)

Углубившись в рощу кровавых буков, герои замечают, что деревья медленно движутся. Кровавые буки обступили их со всех сторон, так что герои оказались в ловушке. Живые деревья, которых прозвали лешими, на самом деле существа довольно мирные. Они становятся агрессивными лишь тогда, когда кто-то начинает вредить их лесу. Тогда обычно они притворяются обычными деревьями, пока противник не приблизится, а затем начинают внезапно его топтать.



**Размер:** 4,00 - 8,00 шагов  
**Вес:** 500 - 2.500 камней  
**ХР** 13 **УМ** 10 **ИН** 11 **ОБ** 11  
**ЛР** 11 **ЛВ** 11 **ТЛ** 30 **СЛ** 30  
**ЖЭ** 250 **ИНИ** 1К6+12  
**ЗАЩ** 6 **СДХ** 1 **СТЙ** 10 **СКР** 11

**Удар:** АТ 14 ОУ 2К6+4 РА длинный

**Топтание:** АТ 12 ОУ 3К6+6 РА средний  
**БРН/ТЯЖ:** 4/0

**Недостатки:** боязнь огня III

**Манёвры:** могучий удар\*, щитодроб, мощный удар I

**Таланты:** лазанье 4 (13/11/30), владение телом 2 (11/11/30), грубая сила 13 (30/30/30), плавание 10 (11/30/30), самообладание 12 (13/13/30), восприятие 7 (10/11/11), прятанье 7 (13/11/11), угроза 9 (13/11/11), проникаемость 1 (10/11/11), убеждение 2 (13/11/11), сила воли 9

\* В случае успешного манёвра «могучий удар» и провала уклонения, жертве необходимо пройти проверку *грубой силы* со штрафом в 5 очков; в противном случае она получает статус лежачего. Лешие чувствительны к огню. Урон от огненных атак для них удвоен. Когда у лешего остается половина ЖЭ, он пытается покинуть поле боя.

Заметив западню, герои могут сразу вступить в бой или пройти проверку *травничества*. В результате проверки они узнают следующее:

👁 **Урк 1:** Когда лешие не двигаются, то выглядят как обычные деревья (в неподвижном состоянии они получают бонус к *прятанью* +3).

👁 **Урк 2:** Леших можно спровоцировать вырубкой леса или огнем.

👁 **Урк 3:** В умственном плане лешие довольно медлительны, и часто им нужно много времени на раздумья.

Если герои выбросили Урк 2 или выше, то можно подсказать им, что лешие не нападают просто так. Следовательно, имеет смысл с ними пообщаться. Изначально лешие поведут себя враждебно, поскольку видели от людей только зло. Однако

можно использовать таланты *убеждения* или *внушения*, чтобы расположить их к себе. Если запугать их огнем (*угроза* +5) или расправой (*угроза* -2), тогда они отпустят героев, но разговаривать не станут. Если герои пройдут успешную проверку *проникаемости*, тогда поймут, что лешие враждебны, поскольку их обижали люди. Очевидным доказательством тому будет ржавый топор, воткнутый в ствол одного старого бука. Если герои выдернут топор и залечат буку рану, тогда лешие расскажут героям **бонусную информацию**.

### Ответы леших

👁 В лесу жил отшельник, который рубил деревья. От его топора страдали и лешие, поскольку их древесина особенно хороша для волшебных посохов. Бессердечный был человек.

👁 Была у него жена и сын. Жена до сих пор живет в южной части леса, а сын умер.

👁 Недавно они видели в лесу коротышку (корнецверга). Он пронесся как угорелый мимо них на тележке в сторону болота.

👁 Корнецверг пытался затормозить и звал на помощь, но телега сама, словно живая, ехала куда хотела.

### Бонусная информация

*Для прочтения вслух или пересказа.*

Сын лесоруба был слаб на голову от рождения, двух слов связать не мог, только мычал да кричал. Он был привязан к ласковой матери, а строгого отца ненавидел. И отца это сильно злило. Он-то хотел себе сильного помощника и наследника своего ремесла. Но сын, будто назло ему, любил все живое, особенно деревья. Была в лесу большая засохшая коряга, которую он старался оживить. И землей засыпал, и водой поливал — все без толку, ведь коряга — она коряга и есть. Надоело лесорубу смотреть, как его сын-недоумок силы на нее попусту тратит, и решил ее выкорчевать, да на дрова порубить. Замахнулся он со всех сил топором, а сын тем временем корягу обнял, защищая ее от удара. Лесоруб не ожидал этого и со всего размаха проломил топором сыну череп. Так сын и умер в обнимку с корягой. Как понял отец, что натворил, то взвыл от горя и досады. Похоронили они с женой сына прямо под его любимой корягой, так что стала она ему надгробием. И сразу на следующий день — вот чудо — сухая коряга посвежела, распрямилась и начала к небу тянуться, пока не выросла в огромный камнедуб.

Каждый вечер стала жена лесоруба приходить к камнедубу и разговаривать с ним, как разговаривала прежде с немым сыном. И камнедуб ей отвечал: то веткой скрипнет, то



лиственной зашелестит. Лесоруб после смерти сына запил и постоянно укорял жену, что она дурака ему родила, и теперь наследников у него не осталось. Его злило, что она много времени проводит с деревом, будто и правда дух сына мог вселиться в него. Как-то вечером не выдержал он, взял топор и направился в пьяном угаре к дереву. Не успел он и замахнуть, как вдруг ногу ему корни скрутили. Упал он на землю и стал пытаться ногу высвободить, но тут на него дождем посыпались желуди. А желуди камнедуба раз в пять тяжелее обычных дубовых желудей. И такая гора их навалила, что лесоруб сгинул под их тяжестью, а тело его корни под землю утянули.

## Болото (5)

Тут находится болото, где можно легко утонуть.



Даже днем болото не так просто обнаружить — поверхность воды устлана листва. Для его обнаружения нужна проверка *восприятия*. В случае успеха герои заметят, что из болота торчит рука с растопыренными пальцами. В случае провала идущий впереди герой провалится в болотную жижу. Остальным придется сделать бросок на *грубую силу*, чтобы вытянуть его.



Заметить болото ночью еще сложнее, поэтому к проверке на *восприятие* еще добавляется штраф в 5 очков. При провале герой тоже провалится в жижу, но в случае успеха руку в кромешной темноте никто не увидит. Чтобы заметить ее, потребуется мощный источник света — заклинание *Флим-Флам*, например.

Йорна настаивает на том, чтобы вытащить тело из болота и отнести Мургу. Одному из героев придется плыть за телом. Йорна предложит ему обвязаться веревкой, если герои сами не догадаются. Герою придется пройти проверку *плавания* -2. В случае провала его вытянут его обратно за веревку, применив *грубую силу*. Если проверка *грубой силы* не удастся, тогда несостоявшийся пловец получит статус *удушья*. Утопленник окажется цвергом, сидящим на затонувшей педальной тележке.



### Болотная пиявка

**Величина:** 0,10 до 0,15 шага

**Вес:** 0,05 до 0,07 камня

**ХР 20 ЖИ 5 ИН 13 ОБ 11**

**ЛР 9 ЛВ 10 ТЛ 8 СЛ 10**

**ЖЭ 1 ИНИ 1К6+15**

**ЗАЩ 0 СДХ 4 СТИ -5 СКР 0,1**

**Сосание:** АТ 15 ОУ 0,25 РА короткий

**БРН/ТЯЖ 0/0**

**Достоинство:** водный организм

**Манёвры:** атака незащищенных участков (сосание), подводный бой

**Таланты:** лазанье 1 (10/10/8), грубая сила 1 (8/10/10), плавание 7 (20/10/10), самообладание 14 (20/20/8), восприятие 7 (5/13/13), прятанье 11 (20/13/10), угроза 1 (20/13/11), сила воли 14 (20/13/11)

**Количество:** 2К6+2 (малый клубок) или 2К20+20 (большой клубок)

**Категория размера:** крошечный

**Тип:** животное, не гуманоид

**Добыча:** 0,05 порция несъедобного мяса

В болоте к герою присосутся 2К6+2 болотных пиявок. Болотные пиявки таятся в озерах, болотах и прудах, чтобы присосаться к проходящей мимо жертве (присасывание происходит при успешной атаке). Такая атака занимает около часа, пока пиявка не насытится и не отсосется сама. Каждые полчаса она причиняет урон (по стандартным правилам урон округляется до 0,5). Отодравший присосавшуюся пиявку получает 1 очко повреждений. Удалить ее без травм можно лишь при помощи таланта *медицины* +1 или боевой магии. Чтобы узнать об этом, нужно сделать проверку на *знание животных (дикие звери)*:

👁 **УрК 1:** Болотные пиявки вполне безобидны, но только если от них своевременно избавиться. В противном случае отдирают их адски больно.

👁 **УрК 2:** Целители используют пиявок для выщепления из пациента плохой крови.

👁 **УрК 3+:** С помощью магии пиявок можно убить безопасным способом, даже если они уже собрались сосать кровь.



Вытащив труп, герои поймут, что не ошиблись. И вид, и тележка утопленника укажут на то, что он и есть искомый Мокель. Станным будет то, что телега затонула, хотя была из дерева. Но она тянула ко дну с такой силой, будто была из свинца.

Как только герои соберутся покинуть болото, в них с нескольких сторон с небольшим временным интервалом полетят камни. Камни в них бросают болотные напыщи — агрессивные обезьяноподобные существа ростом с человека и с зеленой шерстью. Чтобы обнаружить болотных напыщей, героям потребуется сделать встречную проверку *восприятия* против *прятанья* болотных напыщей. Проверку *восприятия* можно будет делать после каждого брошенного камня. До тех пор, пока болотные напыщи не обнаружатся, каждый камень будет наносить героям 1К6 урона.

Напыщей окажется 2К6+2 особей. В одиночку они редко набрасываются на существ размером с человека. Тем не менее, в группе животные подстрекают друг друга к нападению. Сперва они кидают в чужаков камнями, переходя постепенно каменному обстрелу. Спустя 1К6+1 боевой раунд они начинают нападать уже в ближнем бою. Герои могут узнать информацию о болотных напыщах, сделав проверку *знания животных* (чудища).

👁 **УрК 1:** Сама по себе болотная напыщ, как правило, труслива и убегает при столкновении с человеком (сравнительная проверка *угрозы* против *силы воли*). В группах напыщи гораздо смелее и представляют серьезную угрозу для путешественников.

👁 **УрК 2:** Для отвлечения противников болотные напыщи использует обстрелы камнями.



**Размер:** 1,40 - 1,80 шагов  
**Вес:** 50 - 70 камней  
**XP 11 ЖИ 15 ИН 13 ОБ 13**  
**ЛР 15 ЛВ 15 ТЛ 16 СЛ 14**  
**ЖЭ 32 ИНИ 1К6+14**  
**УКЛ 8 СДХ -1 СТИ 0 СКР 8**

**Укус:** АТ 12 ОУ 1К6+2 РА короткий

**Когти:** АТ 14 ОУ 1К6+1 РА короткий

**Метание камней:** ДБ 12 ПЗ 1

ОУ 1К6 РА 5-10-20

**БРН/ТЯЖ:** 1/0

**Достоинства:** ночное зрение I

**Манёвры:** захват, прицельный бросок I

**Таланты:** лазанье 7 (11/15/14), владение телом 10 (15/15/16), грубая сила 5 (16/14/14), плавание 7 (15/16/14), самообладание 5 (11/11/16), восприятие 5 (15/13/13), прятанье 6 (11/13/15), угроза 6 (11/13/13), сила воли 4 (11/13/13)

## Особые правила

### Группа

Болотные напыщи, которые вместе атакуют одного и того же противника, получают бонус к атаке за численное превосходство — по единице за каждого соратника вплоть до АТ +4.

### Обманная атака

Когда напыщи разыгрывают обманные атаки, нужно сделать сравнительную проверку *угрозы* против *силы воли* (сопротивление угрозе). В случае победы болотных напыщей герои получают состояние замешательства, которое длится 1К6 боевых раундов. Ведущий делает проверку за всю стаю напыщей, а каждый герой может сопротивляться ей индивидуально.

### Отступление

Напыщи отступают при потере 50% ЖЭ или двух уровнях состояния боли. Как только половина изначальной стаи убита или сбежала, тогда остальные тоже начинают спасаться.

👁 **УрК 3+:** Существует легенда о том, что болотные напыщи — это заколдованные люди. Тот, кто уколется шипами утреннего терновника, вскоре сам превратится в напыщ.

Учитывайте, что напыщи видят в темноте лучше человека, поэтому во время ночного нападения штраф на них не налагается.

Оборонившись от врагов и забрав труп Мокеля, герои могут возвращаться обратно или выбрать одну из ведущих от болота тропинок.

## Загадочный голос (6)

🌑 Если герои окажутся в этом месте после наступления темноты, тогда они услышат женский голос, поющий колыбельную. Если сделать проверку *восприятия* (слух), голос приведет их в **пункт 7**, хотя самого источника голоса там уже не будет. Он переместится в **пункт 8**.

## Одержимый камнедуб (7)

Здесь растет громадный и единственный в этом лесу камнедуб. Камнедуб этот непростой, а злоеший. Под его корнями погребен убитый ребенок, чья душа не упокоена после смерти. Камнедуб в какой-то мере является посредником между этой душой и окружающим миром. Ребенок при жизни боялся отца и очень любил мать, поэтому камнедуб проецирует эти чувства на героев. Во всех высоких героях мужского пола он будет видеть отца и стремиться навредить им. Каждые 10 минут он будет незаметно усыплять и высасывать по 1К6 ЖЭ из всех героев человеческой расы мужского пола. Женщин и цвергов камнедуб по умолчанию

не трогает и возьмется за них, только если заметит явную угрозу для себя с их стороны. Так что через каждый условный интервал времени герои мужского пола должны делать проверку *силы воли* -3, чтобы не уснуть. Когда герой уснет, камнедуб обовьёт его корнями и медленно утащит спящим под землю. Тогда жертве уже ничего не поможет. Зловещий сон не так просто прервать. Засыпающих героев можно разбудить лишь сильным ударом (атака рукопашного боя) или оттащить подальше от дуба. Тащащему нужно будет сделать проверку *грубой силы*. Результат будет зависеть от уровня качества этой проверки.

👁 **УрК 1:** герой не поспевает на помощь следующему пострадавшему. Корни уже утянули спящего под землю, и он получает статус удушья. Герою придется принимать решительные меры — вступить в поединок с деревом и в процессе выручать задыхающегося товарища.

👁 **УрК 2:** герой успевает оттащить первого спящего до того, как второго полностью утянет под землю. Ему остается лишь выпутать его из корней, используя ту же *грубую силу* и оттащить его подальше.

👁 **УрК 3+:** герой справляется с задачей очень быстро и поспевает ко второму пострадавшему до того, как его опутают корни.

Если при первой же проверке *силы воли* все герои поголовно уснули, тогда одного из них разбудит Йорна рукопашным ударом с уроном в 1К6.

## Бой с Камнедубом

В отличие от леших, этот камнедуб не является существом разумным. Поэтому *проницательность* и заклинания чтения мыслей ни к чему интересному не приведут. Чтобы понять, что дерево является всего лишь инструментом неупокоенной души, герои должны либо поговорить с кровавыми буками в **пункте 4**, либо проанализировать его с помощью астральных или кармических умений. Тогда они увидят, что дерево окутано слабой астральной аурой. Также может пригодиться проверка *травничества*.

👁 **УрК 1:** Деревья-чудовища называются марвольдами. Их легко принять за простые деревья или леших. Обычно они растут в Нострии, Андергасте и Тенистых землях.

👁 **УрК 2:** Марвольды особенно чувствительны к огню. Из-за их невозможности передвигаться, огонь быстро до них добирается.

👁 **УрК 3+:** Хотя они относятся к обычным деревьям, в них вселяются существа из иных сфер. Тем не менее, неизвестно, относятся ли они к разряду фей, демонов или чего-то совсем другого.

## Особые правила

Из-за восприимчивости к пожару урон от огня наносит марвольдам двойные повреждения.



## Марвольд

**Величина:** 3,00 до 6,00 шагов

**Вес:** 400 до 2,000 камней

**ХР** 15 **УМ** 10 **ИН** 11 **ОБ** 11

**ЛР** 9 **ЛВ** 10 **ТЛ** 28 **СЛ** 28

**ЖЭ** 160 **ИНИ** 1К6+12

**ЗАЩ** 6 **СДХ** 1 **СТЙ** 10 **СКР** 0

**Удар:** АТ 14 ОУ 2К6+4 РА длинный

**Топтание:** АТ 12 ОУ 3К6+6 РА средний

**Обстрел желудями:** см. ниже; РА средний

**БРН/ТЯЖ** 4/0

**Недостатки:** боязнь огня III

**Манёвры:** могучий удар, щитодроб, мощный удар I, опрокидывание

**Таланты:** лазанье 4 (15/11/28), контроль тела 2 (11/11/28), грубая сила 11 (28/28/28), проницательность 3 (10/11/11), плавание 9 (11/28/28), самообладание 12 (15/15/28), восприятие 7 (10/11/11), прятанье 7 (15/11/11), угроза 12 (15/11/11), сила воли 7 (15/11/11)

**Категория размера:** гигантский

**Тип:** сверхъестественное существо, не уманоид

## Маскировка

Когда марвольды неподвижно стоят в лесу, их очень легко спутать с обычными деревьями. Их проверки на *прятанье* облегчены на 3 очка.

## Передвижение

Помимо неподвижных марвольдов, встречаются и ходячие, хотя случается это крайне редко. Они передвигаются подобно лешим, только гораздо медленнее (скорость 4).

## Уровни боли

Как и прочие существа, марвольды подвержены боли, у которой есть четыре уровня. Уровни соответствуют следующим отметкам: (1ый уровень — 120 ЖЭ, 2ой — 80 ЖЭ, 3ий — 40 ЖЭ, 4ый и последний — 5 ЖЭ или меньше.

## Обстрел желудями

Конкретный камнедуб всегда стоит на месте и не топчет противников. Зато он щедро осыпает их в отместку тяжелыми желудями. Обвалы желудей происходят в ответ на атаки.

👁 1К6 урона, когда герой использует грубую силу на корнях.

👁 2К6 урона, если герой использует против камнедуба топор или другой рубящий или режущий инструмент.

👁 3К6 урона, если герой использует против камнедуба огонь или мощные заклинания.

Камнедуб обладает наиболее прочной в АVENTУРИИ древесиной, поэтому если герои соберутся срубить

этого гиганта без магии, процесс займет около суток. И какие повреждения они бы не нанесли дереву — оно все равно восстановится благодаря неуспокоенному духу мальчика, похороненному под ним. Чтобы изгнать дух навсегда, необходимо воспользоваться магией или божественными силами. Ниже перечислены несколько релевантных умений магов и посвященных.

### Некропатия (заклинание)

**Проверка:** ХР/УМ/ОБ

**Эффект:** при помощи этого заклинания маг строит условный мост в преисподнюю (в зал ожидания душ в покоях Борона). Чем давнее была смерть призываемого\*, тем сложнее с ним связаться.

**Длительность:** 6 действий

**Затраты:** 9 АЭ для установления связи + 7 АЭ за каждый игровой раунд

**Радиус действия:** телесный контакт

**Продолжительность:** по желанию мага

**Целевая категория:** дух мертвеца

**Аспект:** духи, понимание

**Распространение:** маги, друиды, ведьмы (школа магов)

\* Отец мальчика умер около 10 лет назад. Это считается не очень длительным сроком. Для выполнения заклинания необходим телесный контакт мага с вещью умершего. В конкретном случае в роли вещи выступает дерево, поскольку именно оно стало инструментом его убийства.

Если кровавобуковые лешие пока не поведали героям печальную историю десятилетней давности, тогда ее поведает дух отца, при жизни являвшегося лесорубом. Дух возьмет с героев обещание попросить от его имени прощенья у своей жены Гунельды, которая до сих пор живет в лесу.

### Изгнание духов (заклинание)

**Проверка:** ХР/ХР/ОБ (модифицируется силой духа существа)

**Эффект:** с помощью этой магической формулы маг может на время изгнать дух из предмета или существа.

**Длительность заклинания:** 2 действия

**Затраты:** 11 АЭ

**Радиус действия:** 3 шага вокруг пентаграммы, в которую заключено существо

**Продолжительность:** кол-во дней равно очкам запаса от проверки

**Целевая категория:** демоны, духи

**Аспект:** анти-магия, духи

**Распространение:** друиды, геоды, маги, ведьмы (школа друидов)

### Взгляд на духов (литургия)

**Проверка:** ХР/УМ/ОБ

**Эффект:** пока веки посвященного, смазанные освященным маслом лотоса, закрыты, он видит духов\*, которые не проявляются визуально. Он даже может говорить с ними, однако духи не обязаны ему отвечать.

**Длительность:** 1 действие

**Затраты:** 1 КЭ за игровой раунд

**Радиус действия:** около 100 шагов

**Продолжительность:** очки запаса от проверки \* игровой раунд

**Целевая категория:** посвященный сам на себя

**Распространение:** Борон, Камалук, Тайрах

С помощью этой литургии посвященный Борона сможет увидеть тело убитого ребенка под корнями камнедуба. Будучи посвященным Борона, он сразу определит, что тело было похоронено без положенных ритуалов захоронения, поэтому нет ничего удивительного в том, что душа неуспокоена.

### Экзорцизм (церемония)

**Проверка:** ХР/ИН/ОБ (модифицируется силой духа существа)

**Эффект:** при помощи экзорцизма можно изгонять духов и демонов, которые вселились в живое существо. В случае успеха демон или дух изгоняется из тела и загоняется в преисподнюю или могилу.

**Длительность:** 8 часов

**Затраты:** 32 КЭ

**Радиус действия:** 4 шага

**Продолжительность:** бессрочно

**Целевая категория:** демоны, духи

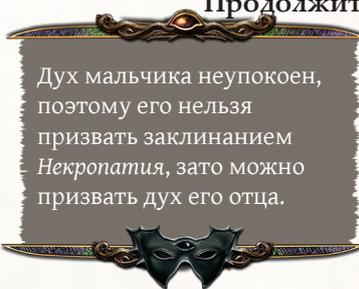
**Распространение:** среди всех, Прайос (анти-магия), Борон (сон)

**Фактор повышения:** В

Лишь церемония экзорцизма способна навсегда изгнать дух мальчика из дерева и отослать его в чертоги Борона. Церемония занимает целых 8 часов, поэтому дерево на это время необходимо по крайней мере обездвигнуть. Этого эффекта можно добиться самыми разными заклинаниями и литургиями.

Если экзорцизм не провести, тогда дух рано или поздно вернется в поврежденное дерево и начнет его восстанавливать. Дуб будет восстановлен, даже если сжечь его до тла.

Как только дух мальчика будет изгнан из дерева, камнедуб



начнет на глазах сохнуть и скрючиваться, пока не превратится в сухую и безжизненную корягу.

От камнедуба отходят несколько тропинок, которые могут выбрать герои.

### Встреча с отшельницей (8)

В этом месте вы встретите отшельницу по имени Гунельда. Днем она будет двигаться в направлении камнедуба, а вечером — к себе домой, в сторону **пункта 9**. Если герои до сих пор не слышали историю камнедуба, тогда ее расскажет им Гунельда. Отшельница окажется неплохой целительницей и предложит героям залечить их раны и болезни (автоуспех соответствующих талантов).

Гунельда категорически против того, чтобы герои вредили дереву. Но ее можно убедить в том, что необходимо провести священный обряд для упокоения души ее сына.

### Хижина отшельницы (9)

Здесь расположен дом лесоруба, в котором теперь живет одинокая вдова. Внутри можно высушить одежду, погреться и приготовить толковую еду. Также там найдется любопытная книга о кошских растениях и грибах, откуда герои подробно узнают о леших и марвольдах, если не узнали до сих пор.

### Охота

Вполне возможно, что герои не захотят бродить по лесу в темноте, а соберутся разбить лагерь и перекусить. В этом случае им понадобится задействовать свои природные таланты: *выживание (поиск лагеря)*, *травничество (сбор грибов или ягод)*, *знание животных (охота)* и *рыбалка*. Кошские леса являются щедрыми по части растительности и разного зверья, поэтому рекомендуется сделать для проверок послабление в пару очков.

### Лечение

Время от времени герои могут использовать талант *обработки ран* или лечебные заклинания или литургии для восстановления здоровья. Еще здоровье будет восстанавливаться на 2Кб ЖЭ после сна. Астральная и кармическая энергия будут восстанавливаться на 1Кб после сна.

### Завершение

Приключение можно считать успешно завершенным, когда герои отнесут Мургу тело его отца. Мург будет недоумевать по поводу нелепости его смерти, поскольку отец отлично управлялся с телегой, отлично знал лес и никогда бы не заехал в болото по неосторожности. Если герои смолчат, Йорна объяснит ему, что виной всему были шкворни телеги, сделанные из древесины

зловещего камнедуба. Мург поблагодарит героев за то, что он сможет хотя бы попрощаться с отцом должным образом и, как и обещал, подарит им вечный фонарик, который слабо светится в темноте.

Изгнание духа из камнедуба не является обязательным, но награждается дополнительными очками приключений.

Если герои погибнут в лесу, можно устроить так, что их сильно ранеными подберут холмовики, отправившиеся в лес на поиски детей. В этом случае задание приключения считается проваленным.

Если один из героев останется жив, но не сможет помочь своим сильно раненым товарищам, он может услышать в лесу женский голос и познакомится с Гунельдой, которая окажет им медицинскую помощь и при необходимости приведет их к себе домой и выходит.

### Награда

Помимо фонарика, героев стоит наградить очками приключения за соответственные успехи.

- 👁 Каждая успешная проверка (1 ОП).
- 👁 Каждый побежденный враг в зависимости от категории размера (1 ОП — пиявка, 2 ОП — болотная напыщь или вепрь, 5 ОП — леший или марвольд).
- 👁 Мирная беседа и получение бонусной информации от кровавобуковых леших (5 ОП).
- 👁 Извлечение утопленника из болота (5 ОП).
- 👁 Разрушение камнедуба (5 ОП).
- 👁 Бессрочное изгнание души ребенка (10 ОП).

Разумеется, ведущий может проигнорировать рекомендации и распределить очки приключений по своему усмотрению.

Не стоит также забывать награждать героев за инициативность, храбрость и смекалку, которую они проявили в ходе игры.



# ГЛОССАРИЙ

СЛОВО	ОРИГИНАЛ	ТОЛКОВАНИЕ
Ангбарское озеро	Angbarer See	Одно из крупнейших пресноводных озёр Авенгурии, а также одноименное графство. Название пошло от крупнейшего в Коше города Ангбара, находящегося на его берегу.
Ангрош	Angrosch	Бог огня и кузнечного ремесла, которому поклоняются цверги. Люди зовут этого бога Ингериммом.
Блазиус из рода Вепря	Blasius vom Eberstamm	Добродушный и гостеприимный князь Коша.
Болотная напыщь	Sumpfranze	Болотные напыщи, они же болотуши — обезьянообразные существа с зеленоватой шерстью, обитающие на болотах.
Борон	Boron	Бог сна, смерти и забвения.
Громила	Großling	Так цверги называют людей.
Корнецверг	Wurzelzwerg	Представитель расы цвергов, чьи предки-холмовики спрятались от дракона под землей.
Королевский дракон	Kaiserdrache	Порода крупных разумных летучих драконов в Авенгурии.
Кош	Kosch	Княжество в центральной части Авенгурии. Живописный и плодородный край.
Кровавый бук	Blutbuche	Дерево из породы буков с красной листвой.
Леший	Waldschrat	Лешие напоминают ожившие деревья, вроде энтов Толкиена.
Марвольд	Marwold	Деревья, одержимые чьим-то духом или демонической силой.
Падение Боспарана (П.Б.)	Bosparans Fall (B.F.)	Падение древнего мегаполиса Боспарана является точкой отсчета для самого распространенного летоисчисления в Авенгурии.
Посвященный	Geweihte	Почитатель одного из Авенгурских богов, способный творить божественные чудеса.
Приозёрье	Ufergrunden	Деревушка на берегу Ангбарского озера, где в норах живут около 120 холмовых цвергов.
Роголан	Rogolan	Общий язык цвергских народов.
Утренний терновник	Morgendornstrauch	Колючее растение, также известное как болотный терновник или вереск.
Холмовик	Hügelling, Hügelzwerg	Холмовой цверг, аналог хоббита.
Холмоземье	Hügellande	Холмистая местность (графство) в княжестве Кош, где обитают холмовики.
Цверг	Zwerg	Представитель низкорослой гуманоидной расы Авенгурии. Аналог толкиенских гномов и хоббитов.
Шетценек	Schetzeneck	Графство, отсоединившееся от Фердока и присоединившееся к Ангбарскому озеру.

## АББРЕВИАТУРЫ

<b>АТ</b>	Атака	<b>КЭ</b>	Кармическая энергия	<b>СКР</b>	Скорость
<b>АЭ</b>	Астральная энергия	<b>ЛВ</b>	Ловкость	<b>СЛ</b>	Сила
<b>БРН</b>	Броня	<b>ЛР</b>	Ловкость рук	<b>СТЙ</b>	Стойкость
<b>ДБ</b>	Дальний бой	<b>ОБ</b>	Обаяние	<b>ТЛ</b>	Телосложение
<b>ЖИ</b>	Животный интеллект	<b>ОУ</b>	Очки урона	<b>ТЯЖ</b>	Тяжесть
<b>ЖЭ</b>	Жизненная энергия	<b>ПА</b>	Парирование	<b>УКЛ</b>	Уклонение
<b>ЗАЩ</b>	Защита	<b>ПЗ</b>	Перезарядка	<b>УМ</b>	Ум
<b>ИН</b>	Интуиция	<b>РА</b>	Радиус атаки	<b>УрК</b>	Уровень качества
<b>ИНИ</b>	Инициатива	<b>СДХ</b>	Сила духа	<b>ХР</b>	Храбрость

## КОРЕНЬ ШКВОРЕНЬ И КОРЯГА РАСКОРЯКА

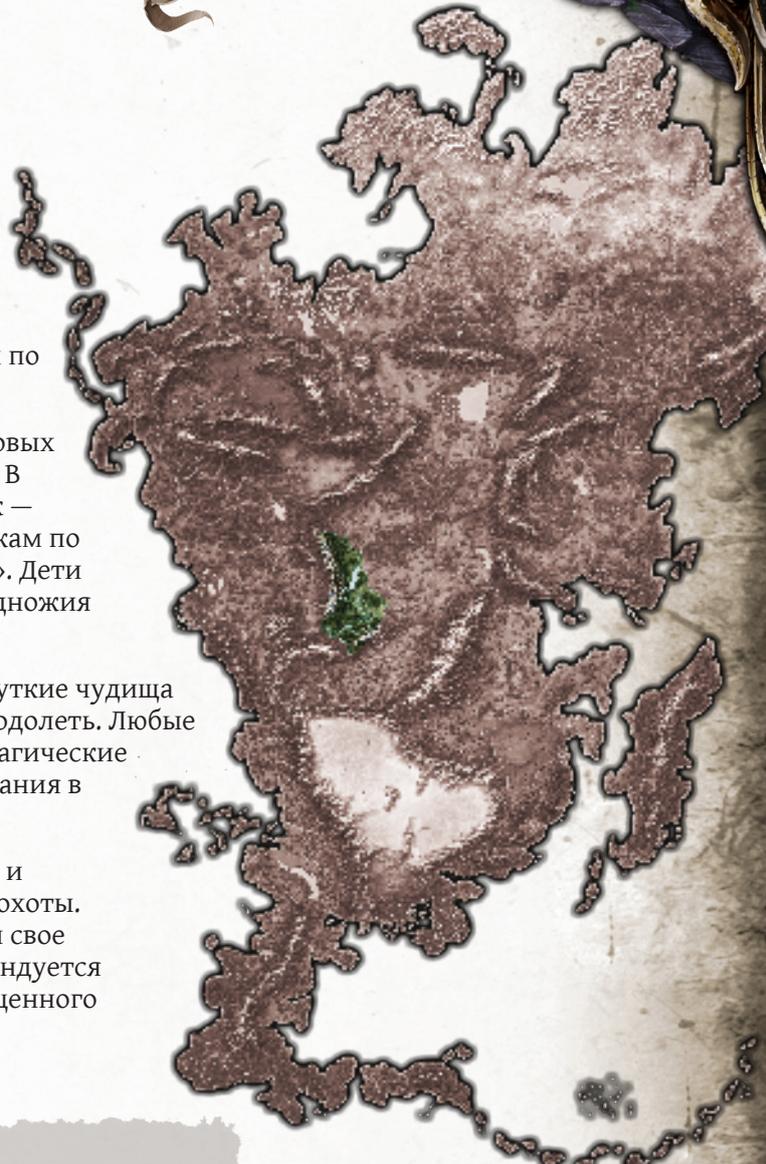
от ToXiC & Beatrix

Действия приключения «Корень-шкворень и Коряга-раскоряка» разворачиваются в живописном краю в центральном регионе Авестурии — княжестве Кош, которое может быть знакомо русскоязычным игрокам по компьютерной трилогии «Drakensang».

Герои гостят в Приозёрье — маленьком селении холмовых цвергов, расположенном на берегу Ангбарского озера. В центре сюжета оказывается двое цвергских ребятишек — Йорна и Камарикс, которые могут быть знакомы игрокам по неофициальному приключению «Дольмен Приозёрья». Дети просят героев помочь их другу, живущему в лесу у подножия Кошских гор.

В лесу героев поджидают опасные дикие животные, жуткие чудища и множество препятствий, которые им предстоит преодолеть. Любые навыки — будь то боевые, природные, целительные, магические или религиозные — придутся очень кстати для выживания в этой дикой местности.

Приключение подойдет как любителям сражений, так и любителям детективных расследований, животных и охоты. Социальные навыки тоже найдут в этом приключении свое применение, хотя и в меньшей степени. Очень рекомендуется иметь в отряде героев хотя бы одного мага или посвященного Двенадцати богов.



Групповое приключение для игры «Тёмное око» 2-5 героев в княжестве Кош

**Ключевые слова:** природа, приключение в лесу, расследование, Холмоземье, холмовики и корневики

**Жанр:** детектив с элементами боя

**Требования:** желание бескорыстно помочь

**Место:** лес у подножья Кошских гор

**Время:** позже 1030 ПБ

**Сложность:** начинающий или средний

**Опытность героев:** новичок или опытный

### Задействованы таланты:

Социальные таланты	◆	◆	◆	◆
Боевые таланты	◆	◆	◆	◆
Природные таланты	◆	◆	◆	◆
Живая история	◆	◆	◆	◆

Для оптимальной игры необходимы «Базовые правила» пятой редакции «Тёмного ока» или хотя бы «Первое знакомство», остальная необходимая информация есть в этом издании.

