



ПОДАРОК ОТ СКРЮЧЕННОГО

АККРЕДИТАЦИЯ

ДИЗАЙН

Joshua Raynack

КАРТЫ и ИЗОБРАЖЕНИЯ

Joshua Raynack
Bruno Balixa

ВЕБ-САЙТЫ

www.apg-games.com
www.facebook.com/APGgames

ПЕРЕВОД и ВЕРСТКА

r0ot — vk.com/r0ot35

АВТОРСКИЕ ПРАВА

Лого 'Alea Publishing Group', лого 'For Any Edition', лого 'Feudal Lords' и 'Feudal Lords Campaign Setting' — собственность Alea Publishing Group.

Все персонажи, имена персонажей и их отличительные черты —
собственность Alea Publishing Group.

Данный материал защищен законом об авторских правах Соединенных Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материалов или художественных работ, содержащихся здесь, без письменного разрешения Alea Publishing Group запрещено.

©2014 Alea Publishing Group

Все права защищены.

Сделано в США.

Данный продукт — художественное литературное произведение.
Любое сходство с реальными людьми, организациями, местами или событиями является случайным.



Отчаявшиеся пастухи призвали древних богов, не понимая, сто это может стоить им жизни.

Подарок от Скрюченного — короткое приключение для четырех – пяти персонажей. Хотя и предназначенное для Feudal Lords Campaign™, это приключение может подойти для любого средневекового фэнтези.

Предыстория Приключения

Война между двумя влиятельными феодалами бушует на юге и, хотя приближается зима, обе армии готовятся к войне в течение холодного сезона. Солдаты перемещаются дальше на север, чтобы совершать набеги и грабить поселения для поставок продовольствия. Несколько недель назад рейдеры появились на северных холмах, окружающая деревня Лубри.

Испуганные и изолированные, старейшины собрались вместе, чтобы искать решение. После долгих размышлений, отчаянные пастухи решили обратиться к Скрюченному, древний и искривленный дуб, чтобы взискать помощи старых богов. После того, как старейшины прочли архаичные ритуальные свитки своих предков, Скрюченный услышал их мольбу и проснулся от своего глубокого сна. Вековой дуб благословил самого сильного из молодых людей, пастуха по имени Хью, и превратил юношу в медведя.

Обезумевший и испуганный, медведь бросился в горы. Через несколько дней после этого, зверь вытеснили солдат из окрестностей. Жители были удовлетворены, несмотря на шок от их невольной жертвы. Старейшины утешали родных Хью надеждой, что его превращение закончится после того, как он разгромит рейдеров.

Но к сожалению, для Хью и остальных в деревне, его новая форма постоянна. Кроме того, животное угрожает стадам коз, благодаря которым и существует Лубри. Пастухи неумелы и плохо вооружены, чтобы защитить свои семьи и скот, теперь они ищут авантюристов, чтобы помочь в их тяжелом положении.

Секрет Приключения

Старейшины не знают истинной природы дара Скрюченного. Хью — Werebear. Неспособный все же использовать свою новую силу, юноша взбешен и испуган. Кроме того, без ведома племени, один из оставшихся в живых солдат также проклят ликантропией. Таким образом, два таких животных бродят по сельской местности.

Вовлечение в Приключение

Это приключение отправляет персонажей на север, на поиски известности и славы. Однако следующие зацепки могут дополнительно мотивировать авантюристов к вовлечению в это приключение.



РАСЧИСТКА СЕВЕРНОЙ ДОРОГИ

Обвиняемый в плохом содержании дорог в своих землях, сэр Аллен Перуика умоляет авантюристов исследовать и убрать мусор на старой северной дороге. Рейдеры свалили несколько деревьев, чтобы блокировать путь и подстергать торговые караваны. Дворянин так же сообщает, что авантюристы могут попробовать договориться с жителями села Лубри о помощи в очистке дороги.

ЗАДАНИЕ ГИЛЬДИИ ТОРГОВЦЕВ

Торговцы сыром Торговой Гильдии Casuem, которые зависят от северных скотоводов, производящий козий сыр, напуганы, что рейдеры могут угрожать Лубри и другим деревням. Торговцы ищут искателей приключений, чтобы оказать помощь пастухам и прогнать рейдеров с их земель.

ДЕРЕВНЯ ЛУБРИ

Путь к Лубри занимает четыре дня по хорошо известному маршруту. Авантюристы не встречают никакой опасности во время их похода, снег и холодная погода уменьшает настроение и мешает путешествованию. После того, как авантюристы достигают Лубри, жители деревни по началу будут не дружелюбны, хотя и не представляют никакой угрозы для авантюристов. Если среди авантюристов есть Клирик, то старейшины будут опасаться, что их преступления будут рассмотрены как еретические. Хотя, в конечном итоге все кающегося будут искать снисходительности Клирика для отпущения грехов.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Авантюристы могут взаимодействовать с одним или несколькими из следующих личностей в пределах Лубри.

- **Дрест:** Он голос старейшин. Человек около сорока, хотя выглядит старше. У Дреста длинные запутанные светлые волосы и впалые, пронизательные глаза. Его одежда проста и подходит для холодного климата.
- **Бранвен:** Она молодая деваха с бледной кожей и длинными светлыми волосами. Бранвен невеста Хью. Она тихая и грустная.
- **Лиолл:** Она является матерью Хью. У Лиолл для ее середины тридцатых годов поразительно красивы черты лица. Ее седые волосы покрыты платком. Она боится, что она навсегда потеряла своего единственного сына и помогает Дресту убедить старейшин обратиться к авантюристам за помощью.

НАГРАДА

Жители села Лубри, а также соседние пастухи, собрали почти 200 зм в ценных товарах для поимки и возвращения медведя.

- **Верховая лошадь:** Лошадь принадлежала лидеру грабящих солдат (область 9). Он имеет поводья, уздечку, седло и две седельные сумки, заполненные кормом.
- **Ткань Шелк:** Бранвен предлагает этот 1 квадратный ярд шелка в качестве награды (25 зм). Молодая девушка долго откладывала чтобы приобрести это у проезжающего торговца тканями в надежде вышить из ее свадебное платье.

- **Сундук:** Сельчане предоставляют сундук, наполненный 2,400 мм.
- **Стадо коз:** Старейшины также дают 38 отборных горных коз в деревне (2 зм каждый).

Дрест понимает, что авантюристы могут насмехаться над предложенными товарами, поэтому он подчеркивает их стоимость. Он надеется, что авантюристы предположат, чтобы жители вознаградили их в золоте, а не торговыми товарами. Если авантюристы требуют аванс, Дрест даст им верховую лошадь и шелк.

ОХОТА НА ЗВЕРЯ

Дрест, по воле старейшин и его неприятели, не рассказывает всей правды о судьбе Хью. Вместо этого, Дрест признается, что вызвал старых богов и строит рассказ на том, что Скрюченный пробудил большого медведя от спячки, чтобы помочь против солдат. Дрест далее описывает событие и утверждает, что зверь ударил Хью и понес бедного парнишку прочь в лесистые холмы.

Старшие не хотят, чтобы авантюристы убили или искалечили медведя из страха, что это будет способствовать дальнейшему гневу старых богов. Вместо этого старейшины просят авантюристов отогнать ее от деревни или подчинить зверя и вернуть его в Лубри. После чего жители деревни увезут медведя, чтобы выпустить животное дальше в горах за пределами их пастбищ.

ВЫСЛЕЖИВАНИЕ МЕДВЕДЯ

Дрест организует несколько групп для поиска в близлежащих землях на северо-востоке. Незаметно для сельских жителей, оба werebears устроили свое логово в роше Скрюченного.

После путешествия в течение 1d4 + 1 часа, авантюристы обнаруживают большие медвежьи следы в глубоком снегу. Те, кто владеет в отслеживании вскоре обнаруживает местонахождение роши в пределах 2d6 часов.

ДЕРЕВНЯ ЛУБРИ

Лубри - это деревенька, расположенная в предгорьях ниже большого горного хребта. Большинство домов представляют собой круглые каменные сооружения с соломенными крышами или глинобитные дома с деревянным каркасом.

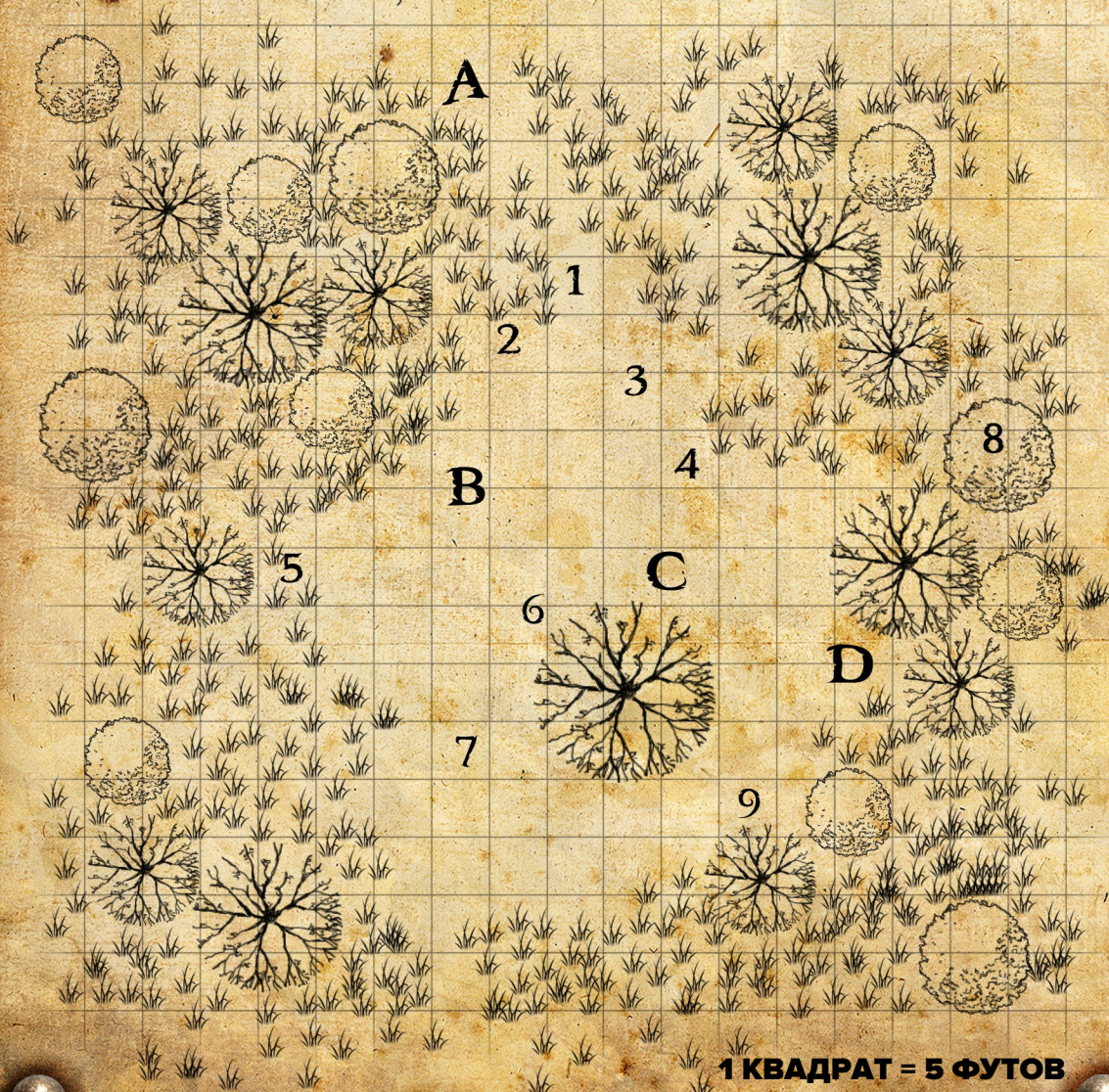
Горные козлы чувствуют себя комфортно в этих больших высотах и питаются высокой зимней травой. Поголовье позволяет пастухам продавать козье молоко и козий сыр торговцам, а обеспечивает их мясо во время холодных месяцев.

Хотя жители села Лубри имеют сходные обычаи и традиционные верования тех, кто живет дальше на юг, многие часто путают их простое одеяние из меха и шкур с нарядами дикарей и друидов язычников.



Lubri Hamlet

The Grove of the Gnarled One



1 КВАДРАТ = 5 ФУТОВ



РОЩА СКРЮЧЕННОГО

Оба животных устроились среди высокой и обширной зимней травы в окружении деревьев и кустарников. После того, как авантюристы достигают рощу, зачитайте или перефразируйте следующее:

Густая высокая трава произрастает в роще, достигая человеческого роста.

Несколько трасс примятой травы всюду по газону, кажется здесь прошло что-то большое.

Через шелест травы на зимнем ветру вы можете различить хлопанье крыльев и низкое рычание.

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ

Если авантюристам повезло, солнце все еще висит высоко в небе.

- **Свет:** Если на дворе еще день, то роща купается в ярком свете. В противном случае, почти полная луна дает тусклый свет.
- **Листва:** Движение сквозь кустарник высокой травы и колючую лозу считается труднопроходимым. Хотя для обоих werebears это не составляет проблемы из-за роста.
- **Деревья:** Деревья могут обеспечить прикрытие и на них не трудно забраться. Взбирание на дерево может обеспечить мгновенное преимущество позволяя авантюристам определить местоположение медведей в кустарнике. Если авантюристы укроются на деревьях, звери смогут с большой легкостью подняться и скинуть их с дерева (взаимная проверка Силы).

А. Авантюристы, идущие по следу медведя, входят в рощу с севера. След ведет в высокую траву и растворяется среди изобилия других следов. Если авантюристы разделятся и будут двигаться по траве в глубь рощи, то второй Werebear будет приближаться к ним с тыла, чтобы устроить засаду на отставших.

В. Остатки многих жертв валяются среди рощи и высокой травы. Пронумерованные области на карте обозначают расположение тел.

1-4. Останки солдат и нескольких коз засоряют почву. Скелеты лежат под кучами разорванной брони и одежды, измельченных щитов и сломанных копий. Более внимательное рассмотрение показывает, костный мозг из крупных костей высосан, сами же кости раздроблены как будто тяжелым оружием.

5. Это остатки проводника на службе у солдат. Его грудная клетка и череп раздроблены под тяжестью медведя. Помимо сломанного короткого лука и ржавого железного меча, на его ремне висит сумка, содержащая Агат (10 эм) и дымчатый кварц (9 эм).



6. Изодранная броня скрывает костные останки воина. В то время как когти и следы укусов пронизывают кости, при ближайшем расследовании можно понять, что солдат был повержен с ударом большого топора. Солдат сжимает в обглоданных пальцах не сломанное копьё. Также в этой области можно обнаружить 5 эм (Электрумовые монеты) и 10 мм.

7. Этот несчастный негодяй пережили первую атаку и попытался ползти из дерна. Его бывший товарищ по оружию, теперь превращается в зверя, смаковал его останки. Булава и сумка, содержащая жемчужину (10 эм) это все, что можно найти в этих остатках.

8. Внимательные и чуткие авантюристы могут заметить труп запутанный в высоких ветвях дерева. Корпус склоняет голову вниз, большая часть его туловища искорежена. От него мало что осталось и приближается к дереву привлекает внимание Werebear находящихся в районе D.

9. Как и с воином, найденным в области 7, этот солдат бежал на звук бурной реки, расположенной в южном направлении. Он надеялся, что пороги быстро унесут его от зверя. Но коллапс легкого не дал ему это сделать. Со своим последним вздохом, он накрылся щитом (Сокровище). Также в этой области, среди травы, можно обнаружить 5 эм (Электрумовые монеты) и 10 мм.



С. Великий, искривленный дуб Скрюченный, древний остаток ушедшей эпохи. Сельские жители Лубри полагают, что это -редкий остаток старых богов. Ответил ли старый дуб на просьбу сельских жителей, или ветхие ритуальные свитки их предков все еще содержали последнее крупницы магии (что привело к преобразованию Хью решит Мастер Игры). Хотя, те, кто решили нанести удар или иным образом повредить дерево, действительно переносят незначительное проклятие.

Они удивлены во время их следующей встречи и враги получить преимущество (+2 бонус) к броскам атаки во время первого раунда боя.

Д. Это место где оба werebears отдыхают, хотя сейчас присутствует только один. Высокий зимняя трава и массивный кустарник скрывает зверя, давая преимущество (+2 бонус), чтобы скрыться. Оба животных пытаются заманить в засаду авантюристов, однажды зашедших в глубь роши. Когда один из оборотней нападает, другой бежит через газон и присоединяется к драке.

СОКРОВИЩЕ

Щит расположенный в зоне 9 является магическим, хотя он прост по внешнему виду, это круглый деревянный щит+1. Он изготовлен из сверхъестественного-темной древесины и носит геральдику одного из воюющих феодалов. Любая попытка закрасить или соскоблить геральдику оказывается бесполезной, поскольку после длительного отдыха она появляются вновь.

ВЫЧИСЛЕНИЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Это приключение сосредоточено на сюжетном и по этому подходит для любого Издания. Это позволяет Мастеру Игры минимально изменять приключение по необходимости. Далее следуют рекомендации к группе авантюристов.

3-е издание. Это легкая встреча от четырех до пяти авантюристов 7-го уровня; средняя встреча для персонажей 6-го уровня; и сложной для группы 5-го уровня.

4-е издание. Используйте статистику wereboar для представления werebears. Это легкая встреча для группы из четырех или пяти авантюристов 6-го уровня. Для того, чтобы увеличить трудность стандартной встречи, добавьте два дополнительных wereboars.

5-е издание. Это смертельная встреча для группы из четырех-пяти авантюристов 6-го уровня(удалить одного Werebear, чтобы создать трудную встречу). Это также трудная встреча для группы 7-го уровня; средняя для группы 8-го и 9-го уровня персонажей; и легкой средней встречи для авантюристов 10-го уровня.

*Далее, для удобства, я добавил описание медведя-оборотня из 5й редакции,

МЕДВЕДЬ - ОБОРОТЕНЬ (WEREBEAR)

Средний гуманоид (человек, меняющий форму), нейтрально-доброе

Коэффициент брони: 10 (в гуманоидной форме, 11 в гибридной и медвежий формах)

Очки здоровья: 135 (18d8 + 54)

Скорость: 30 футов (40 футов, лазание 30 футов в гибридной и медвежий формах)

Сила	19 (+4)
Ловкость	10 (+0)
Телосложение	17 (+3)
Интеллект	11 (+0)
Мудрость	12 (+1)
Харизма	12 (+1)

Умения: Внимательность +7

Иммунитет к урону: дробящему, колющему и рубящему урону от не магического оружия, кроме посеребренного

Чувства: Пассивная внимательность: 17

Языки: Общий (не может говорить в форме медведя)

Уровень опасности: 5

СВОЙСТВА

Меняющий форму

Медведь-оборотень может использовать основное действие чтобы превратиться в Большого медведя-человека или в Большого медведя, или возвращается в истинную форму - гуманоида. Все статистики, кроме размера и КБ, одинаковы для любой формы. Все вещи, которые он носит или несет в руках, не трансформируются. После смерти возвращается в истинную форму.

Чуткий Нюх

Медведь-оборотень имеет преимущество на проверки Мудрости (Внимательность) которые полагаются на нюх.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака

В форме медведя медведь-оборотень делает две атаки когтями. В форме гуманоида он проводит 2 атаки секирой. В гибридной форме он может атаковать и как медведь и как гуманоид.

Укус (Форма медведя или гибридная)

Рукопашное Оружие: +7 к атаке, досягаемость: 5 футов, одна цель. Попадание: 15 (2d10 + 4) колющего урона. Если цель - гуманоид, она должна бросить спасбросок сложностью 14 по Телосложению или станет проклятой проклятием медвежий ликантропии.

Когти (Форма медведя или гибридная)

Рукопашное Оружие: +7 к атаке, досягаемость: 5 футов, одна цель. Попадание: 13 (2d8 + 4) рубящего урона.

Секира (Форма гуманоида или гибридная)

Рукопашное Оружие: +7 к атаке, досягаемость: 5 футов, одна цель. Попадание: 10 (1d12 + 4) рубящего урона.



Open Game License

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trade-marks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artworks, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanic references within this Alea Publishing Group game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc («Wizards»). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) «Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) «Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) «Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Alea Publishing Group Game Reference Document . © 2013, Alea Publishing Group; Author: Alea Publishing Group.

Gift of the Gnarled One . © 2014, Alea Publishing Group; Author: Joshua Raynack.