

Дом в долине

Жил человек по имени Храпп. Его двор стал называться по его имени Храппстадир (Двор Храппа).

Прозвище его было Храпп Убийца. Он был человеком рослым и сильным, никогда никому не уступал, даже если сила была не на его стороне.

Жену его звали Вигдис. Она была дочерью Халльстейна.

Храпп был многим людям не по душе. Он способен был совершать насилие над своими соседями. Иной раз он говорил, что им не легко будет жить и хозяйничать вблизи него, если они сочтут другого человека более достойным, чем он.

Рассказывают, что он совершал все больше бесчинств. Он так часто нападал на своих соседей, что они едва могли спастись от него.

Когда старость начала сказываться, так что он в конце концов слег Храпп призвал к себе свою жену Вигдис и сказал:

— Никогда я раньше не болел, поэтому мне кажется, что эта болезнь положит конец нашей совместной жизни. И когда я умру, то такова моя воля, чтобы мне вырыли могилу в дверях дома и чтобы я был погребен стоя в дверях. Так я смогу лучше следить за моим хозяйством.

После этого Храпп умер. Было сделано все, как он сказал, так как жена не осмелилась сделать иначе. Но если с ним худо было иметь дело, когда он был жив, то еще хуже стало, когда он был мертв, потому что он часто вставал из могилы. Рассказывают, что он убил большинство своих домочадцев во время своих появлений. Он причинял много беспокойства и большинству из тех, кто жил по соседству, и Храппстадир запустел.



Это небольшое приключение на 1-2 игровых сессии. Оно может быть использовано как одиночный короткий модуль, стать началом приключений или встроено в большую компанию как отдельный эпизод. Особенно это приключение может быть удобно, если кто-то из игроков не пришёл на игровую сессию и прочие условия позволяют включить приключение в игру.

Очень полезно, если у кого-либо из героев будет дружба духов или разговор с духами. Если игроки НЕ знают о способах уничтожения мертвецов — один из их героев может обладать навыком *борьба высокого уровня*. Если кто-то из игроков знает, что мертвеца можно победить в борьбе — то лучше, если борьбы не будет или она будет невелика.

Герои уже около недели находятся в странствии по пустынным горам. Они очень устали и у них заканчивается провизия. Сейчас поздняя осень и погода портится с каждым днём. Внезапно герои выходят в небольшую долину, посреди которой стоит усадьба. При осмотре оказывается, что она брошена пару лет назад. Всё ценное из неё вывезено. Но это дом, с крышей и очагом.

Главное условие — герои должны быть *вынуждены жить в этом доме*, даже поняв, что *пребывание там грозит им смертельной опасностью*. Кто-то из спутников героев *сильно ранен или болен*. Если они не укроются от непогоды в этом доме — он неминуемо погибнет. Это должен быть кто-то очень близкий или важный, чтобы герои не могли просто бросить его. Например, герои унесли с поля проигранного сражения своего израненного конунга. Или может быть необходимость прожить в этом доме зиму — результат какого-то договора или обета.

Если герои ночуют в доме (а у них нет особого выбора, ибо погода не располагает ночёвкам на улице) ночью появляется мертвец. Если у героев есть кони — он первым делом убьёт коней. Затем станет нападать на героев.

У него нет задачи, просто убить их всех. Мертвец хочет развлечения. Поэтому он будет пугать, наносить раны, ломать и похищать оружие. В конце концов, он убьёт всех, но постарается растянуть это удовольствие как можно дольше.

Если кто-то из героев имеет *черту дружба духов* или заклинание *разговор с духами* — они обнаружат, что в этой усадьбе нет ниссе. Духи тоже ушли из неё.

В горах окружающих долину есть тролли (по числу героев), да в водопаде на краю долины живёт фоссегримм. Животные тоже стараются держаться подальше от усадьбы.

Неподалёку от усадьбы есть могильник. Там есть более-менее свежие курганы, сооружённые один-два года назад. Это могилы последних жертв мертвеца. Сам же мертвец похоронен под порогом дома. Поэтому баррикадировать дверь — не поможет. Он просто возникает на пороге, уже внутри дома, или снаружи как того пожелает.



Дом в долине

О том, что происходило в усадьбе, знают и тролли и фоссегримм. Они могут рассказать это героям, если те смогут заручиться их симпатией. Они знают, что Храппа не хоронили ни в одном из курганов могильника. Фоссегримм слышал от домового ниссе, уходившего из усадьбы, что Храпп был похоронен прямо внутри дома.

Герои могут либо найти могилу и раскопать её и сжечь тело. Для этого им нужно будет сделать правильное предположение или задать удачный вопрос. Не стоит позволять игрокам найти ответ на этот вопрос просто сделав одну удачную *проверку внимания*. Либо победить его в *борьбе*.

О том как это сделать им могут рассказать и фоссегримм и тролли. Также фоссегримм может научить кого-то из героев *борьбе*. Но за это он попросит забрать у троллей имеющееся у них драгоценное ожерелье. Естественно отдавать его просто так тролли не будут. Оно хранится в одной из пещер в склонах гор. Тролли могут вызвать героев на поединок знаний (игру в загадки). Или герои могут выменять его на что-то, но тролли считают ожерелье волшебным, и не будут менять его ни на что, кроме чего-то, что покажется им очень полезным.

Длинный дом



Мертвец

Характеристики: ловкость d8, мудрость d6, характер d10, сила d10, выносливость d10.

Навыки: борьба d8.

Шаг: 6, **Защита:** 4, **Стойкость:** 9.

- **Бесстрашный:** иммунитет к запугиванию.
- **Боязнь света:** живые мертвецы появляются только по ночам. При наступлении дня уходят в землю.
- **Непобедимый:** Мертвец не может быть повержен окончательно, пока не побеждён в *борьбе*. Пока этого не произошло, любые атаки получают -4 к урону. И даже если удастся ввести в состояние *при смерти*, то он не уничтожается, а просто временно отступает (обычно уходит в землю). Следующей ночью он вернётся. Будучи побеждённым в *борьбе*, становится уязвим, и может быть убит окончательно.
- **Нежить:** $+2$ к *стойкости*, $+2$ при попытке выйти из *шока*.
- **Ночное зрение:** не получает штрафа за темноту.
- **Взгляд ужаса:** Если мертвецу удастся поймать взгляд героя при достаточно ярком освещении (полная луна или свет факела) то герой должен сделать *проверку страха* с -4 . Что бы избежать встречи взглядов понимая, чем это грозит, герой может сделать *проверку мудрости* или *характера*, на усмотрение ведущего.
- **Тушить огонь:** Мертвец может тушить огонь, который видит. Он должен не предпринимать ничего другого в этот раунд. Лампу или свечу он гасит за 1 раунд, факел — два раунда, костерок или очаг — три раунда, большой костёр — четыре.

Троль

Характеристики: ловкость d8, мудрость d6, характер d10, сила d12, выносливость d10.

Навыки: борьба d8, владение оружием d6, разговор d6, знания d4, запугивание d10, внимание d10, охота d10, лазание d8.

Шаг: 6, **Защита:** 3, **Стойкость:** 10 (1).

- **Боязнь солнца:** если тролль попадает под прямой солнечный свет, он немедленно получает 1 *ранение* (каменеет). При простом дневном свете (не под прямыми лучами солнца) он получает штраф -2 ко всем *проверкам*.
- **Броня +1:** прочная шкура.
- **Дубина:** могут быть вооружены дубиной с уроном *сила*+d8.
- **Лапы:** если не имеют иного оружия, наносят удар *сила*+d4.
- **Размер +2:** тролли — рост тролля может достигать 3 метров.
- **Ночное зрение:** не получает штрафа за темноту.