

Пещера матёрого бехолдера

Все великие герои когда-то только начинали свой путь. и это приключение как раз про этот этап становления приключенцев. Наши герои начинают игру в деревне, находящейся в стороне от большинства дорог и путей. Они могут быть родом из этого поселения, и тогда им будет известен страшный секрет деревни. А могут быть пришлыми странниками, и тогда, поначалу встретив очень радушный прием, они внезапно обнаружат себя в крайне неприятной ситуации. Что важно, все персонажи нулевого уровня (или что там можно взять за таковой в выбранной системе?). Это значит, что у них нет класса, не распределены навыки и значения характеристик, не взяты перки. В общем, у них нет ничего кроме скудной предыстории.

Секрет деревни

В подземелье рядом с поселением живет страшное чудовище. Наделенный могучими силами разумный шар, видящий все, что творится вокруг. Довольно старый бехолдер. В свое время он удалился от мира ради занятия своими не доступными слабому человеческому разуму делами, но в какой-то момент он начал отчаянно скучать. Настолько, что заключил договор с простыми пейзажами. В обмен на мелкие услуги (например, сохранение жизни жителям деревни), монстр требует регулярного отправления в свое логово групп молодых и активных личностей. Жители деревни вздохнули, поняли, что придется рожать несколько больше детей и продолжили жить. Теперь они по возможности стараются задержать у себя в деревне до требуемого срока всех случайных визитеров, которых всячески привечают, а в нужное время опаивают и доставляют в подземелье. Но если таких не оказывается, в дело идут собственные юноши и девушки.

Приключение

Избранные для жертвоприношения кандидаты ритуально хоронятся (за их спинами проход заваливают огромным камнем), и оказываются предоставлены сами себе. В какой-то момент, достаточно скоро после начала приключения, они столкнутся с хозяином подземелья. Бехолдер вывалит перед ними гору снаряжения, оставшегося от предыдущих испытуемых, введет в курс дела, если это не сделали жители деревни, даст посмотреть карту подземелья и сообщит о том, какая у персонажей фора. И, на самом деле, бехолдер будет немало подыгрывать персонажам, стараясь с одной стороны растянуть развлечение подольше, а с другой, рассчитывая, что если персонажи выберутся наружу, да еще и с трофеями, это привлечет более серьезных героев, играть с которыми будет еще интереснее. В полную силу он начнет действовать только в двух случаях:

- Если персонажи смогут создать настоящую опасность его жизни;
- Если они попытаются вынести из подземелья один из действительно ценных артефактов.

В остальном, даже возможность спасения партии в полном составе не беспокоит его.

Особенностью этого приключения является то, что персонажи формируются в течение игры. Сначала расставляются параметры, на основании потребностей игрока в конкретный момент игры и удачи/неудачи на определенных бросках. Вор, регулярно фэйлящий проверки ловкости будет вынужден взять себе не самую высокую ловкость, а тупой варвар, подающий креативные идеи в какой-то момент обнаружит себя шаманом, а не варваром. После характеристик персонажи получают класс, навыки, аспекты, выбирают плейбук, и делают остальные действия которые требуются в выбранной системе для создания персонажа первого уровня.

К слову, если игра идет по Dungeon world'у, то идеальным решением будет для начала взять плейбуку крестьян.