

АРТЕЛЬ РАЗЛОЖЕНИЯ

ложе, подборник, свод

Приключение для настольной ролевой игры Dungeons&Dragons для 4-ых персонажей 10-ого уровня. Игрокам предстоит выяснить причину возникновения таинственного морока, окутавшего городок Трайбор и избавить его невинных жителей от напастей.

Дмитрий Быканов
Автор, редактор, верстальщик

В тексте приключения упоминаются магические предметы, существа и заклинания из официальных источников. Их названия отмечены **жирным** шрифтом, а блоки статистики и эффекты можно найти в Книге Игрока, Книге Мастера и Бестиарии.

Введение

Трайбор (см. Приложение А) пару недель назад со стороны леса Криптгарден заволокло жутким Туманом. Почти каждый житель испытал на себе его влияние – от временной слепоты и пугающего голоса в своём разуме до сковывающего, пробирающего до костей холода и выступающих на коже гнойных ран, которые не может исцелить ни одна припарка. А погибшие встают через 1 минуту в виде **Зомби**.

Теоселат (см. Приложение Б) – паладин Латандера, бога рассвета, поборник справедливости и местный герой, ни раз защищавший ближайшие поселения от набегов разбойников и злодеяний различных культов – призывает храбрецов и авантюристов. Никогда доселе он не имел дела с таким могущественным проклятием и уповаает на помощь всех равнодушных к трагедии.

Туман

Вся территория Трайбора и его окрестностей объята Туманом. Туман считается слабо заслонённой областью, в которой существа совершают с помехой проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение. Предельная видимость в Тумане изменчива из-за его произвольного сгущения и неоднородности, и указывается отдельно. Заклинание **Рассеивание магии** убирает Туман в цилиндре с радиусом 20 футов на 10 минут, после чего он снова появляется в этой области. Максимальная высота распространения Тумана на открытых пространствах – 100 футов. Продолжительный отдых во время путешествия в Тумане будет прерван одним из его эффектов (см. Приложение В) и не даст никаких преимуществ.

В чём тут дело?

За появление и распространение Тумана ответственны семеро бывших противников Теоселата, почитающие – каждый своего – злых богов. Но все они одержимы единой целью – отомстить паладину: одни – за заключение, иные – за изгнание, а кто-то – даже за гибель.

Заговорщики собрали вокруг себя последователей и укрылись в лесу Криптгарден. Там они разыскали давно пришедший в упадок храм погибшей богини магии – Крипту Свода Мистрил. С помощью самого Свода они и сумели призвать Туман. По своей природе он способен приобретать различные свойства, вложенные в него призывающим. Поклонники зла манипулируют им, взывая к мощи своих божеств.

Они таят надежду, что их обидчик в свойственной себе стезе ринется на поиски источника скверны, и они сумеют взять реванш.

Их логово наполнено ловушками и испытаниями, призванными ослабить могучего паладина и его предполагаемых союзников перед встречей со коварным ложем, уготовившем защитникам невинных участь стать злодейскими союзниками и орудием террора, пополнив ряды их послушников.

Начало приключения

Персонажи вместе с Теоселатом находятся на площади Трайбора и обсуждают план. Паладин обладает информацией из раздела Введение и добавит следующее:

«Такое мощное проклятие – это не то, что по силам доморощенным колдунам. Даю руку на отсечение, что тут замешена злая божественная воля. В Криптгардене мне известно лишь одно место, откуда может исходить эта угроза – Крипта Свода Мистрил. Предлагаю отправиться напрямик туда».

Видимость за пределами города и в лесу ограничена 60-ю футами. У опушки Теоселат произнесёт:

«Обширный лес этот, но очень хорошо мне знаком. Почти весь его прочесал, когда выслеживал одного убийцу. За деньги аристократов Глубоководья кромсал и прибежал прятаться от правосудия в Трайбор, проходимец. Сейчас на пожизненной каторге, наверное».

Опишите лес, как величественное, но мрачное место, подчеркнув, что из-за тяжёлой неподвижной дымки, оно выглядит гнетущим и безжизненным. Крипта расположена в 4 милях к западу (одном часе ходьбы) от Трайбора. Во время путешествия Теоселат будет разбавлять тишину рассказами о своих подвигах:

«За пару лет до того, как я преследовал убийцу Доргала, изловил тут одного беглого раба. Один яртарский аристократ втайне устраивал кровавые поединки невольников. Дварф Илиф, его лучший чемпион, на десятом году рабства не выдержал, да и раздавил ему голову камнем. Пустился в бег. Трагичная история, где нет правых. Одни сплошные жертвы. Но перед правосудием равны все. Насколько мне известно, ему уготовили виселицу».

Ветви реликтовых деревьев смыкаются плотнее, затмевая солнце. Тропы сужаются. Пусть игроки совершат групповую проверку Мудрости (Выживание) Сл. 20. В случае провала по пути их ждёт столкновение с дикими животными, напуганными Туманом (см. Приложение Д): **3 Гигантских кабана, 5 Кабанов, 2 Роя воронов, 2 Скелета боевых коней**. Когда начнется бой, совершите бросок по таблице эффектов Тумана и попросите персонажей совершить соответствующий спасбросок.

«Полгода назад нежить по Побережью бродила. Виновна была миркулитка Ульнаэль – ведьма из Топей Мертвецов. Поднимала утопленников, кладбища разоряла. Дошла бы она со своей свитой до самого Невервинтера. Но я успел отправить её на поклон к Миркулу раньше», - поведает паладин.

Вход в Крипту Свода Мистрил

Сама Крипта располагается на холме. Когда персонажи окажутся в 300 футах от него, пусть совершат проверку Мудрости (Внимательность) Сл. 20. При успехе можно услышать, притаившихся в засаде противников. При провале персонажи будут захвачены врасплох.

На поле 100x100 футов серым отмечены **Головорезы**, красным - **Священники**. Все противники обладают иммунитетом к эффектам Тумана и могут видеть через него. Персонажи движутся с востока на запад, и когда оказываются в пределах 60 футов от любого противника, все они атакуют. Когда начнется бой, совершите бросок по таблице эффектов Тумана и попросите персонажей совершить соответствующий спасбросок. Злодеи будут сражаться до смерти. Если персонажи попытаются взять их в плен, они предпримут попытку себя ликвидировать. В случае допроса они выдадут информацию, указанную в разделе «В чём тут дело?».

При осмотре тел можно обнаружить свежие разрезы на ладонях каждого из нападавших, **Зелье яда** у каждого из них, **Кинжал яда** на одном из священников и символы веры Баала, Миркула, Орильи и Талоны (успешная проверка Интеллекта (Религия) Сл. 10 поможет их распознать. Теоселат предоставляет преимущество на проверку, либо распознаёт их самостоятельно). При успешной проверке Мудрости (Внимательность) Сл. 15 у одного из головорезов обнаруживается мятый листок со словами: «**Соблазнение. Уничтожение. Брехня.**».

Осмотрев тела нападавших или выслушав их показания, Теоселат выскажется:

«Как я и предполагал, за всем стоят поклонники злых богов. И со всеми ними я уже имел стычки в прошлом. Моя первая заключённая, Люс Тарат, заклинала погоду, умасливая Морозную Деву Ориль. Лет 10 назад это было. Среди лета наводила пургу на Трайбор. А всё ради чего? Чтобы муж её, портной, больше шуб продавал. Обоих судили за мошенничество. Как и еще одного проходимца – поклонника Талоны. Сарлод его, кажется, звали. Дроу. Прикрывался именем Эйлистри, а сам молился Чумной Старухе. Отравил колодец, а потом продавал горожанам лекарство».

Храм вблизи выглядит заброшенным и невысоким – из-под земли выступает один этаж строения. Любые двери в Крипте можно выломать при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл. 25, отпереть воздействием на неё при успешной проверке Интеллекта (Магия) Сл. 20, либо произнеся верное командное слово. Единственным входом в Крипту является массивная каменная дверь, на которой выщерблено слово «разЛОЖЕНИЕ». Четыре заглавные буквы вымазаны подсохшей кровью. Дверь откроется, если один из

персонажей окропит выделенные буквы своей. Теоселат готов сделать это сам (в таком случае максимум его Хитов уменьшается на 1к8).

Коридор чёрной сферы (Т1)

За дверью располагается коридор длиной 120 футов и шириной 10 футов (здесь и далее на этом этаже высота потолков – 10 футов). В нём нет источников света и Тумана. На противоположном конце находится дверь, на которой высечена пара глаз со спиралями вместо зрачков. Она открывается командным словом «Очарование», что можно понять при успешной проверке Интеллекта (Анализ) Сл. 12. При неудачной попытке взлома или произнесении неверного слова, на полке загорается 7 фиолетовых рун, тускло освещая коридор. Входная дверь запирается, а около неё появляется 10-футовая чёрная сфера.

Сфера действует на инициативе 20. Она имеет скорость 40 футов и достигнув противоположной стены будет двигаться в обратную сторону (а затем снова изменит направление), пока не будет ликвидирована. Когда персонаж начинает свой ход или оказывается в пределах 10 футов от сферы, он должен пройти спасбросок Силы Сл. 20. В случае провала спасброска существо получает 2к8 урона некротической энергией и притягивается к сфере на 10 футов, становясь схваченным, и получая ещё 4к10 дробящего урона. При успешном спасброске существо получает половину урона и остаётся стоять на месте.

Когда персонаж начинает свой ход или оказывается в пространстве сферы, он должен совершить спасбросок Силы Сл. 25. В случае провала спасброска существо получает 2к8 урона некротической энергией, 4к10 дробящего урона. Чтобы выбраться из гравитационного поля сферы, персонаж может совершать спасбросок в конце своего хода.

Сфера исчезнет, когда погаснут все руны. Погасить каждую из них можно с помощью заклинания **Рассеивание магии**, при успешной проверке Интеллекта (Магия) Сл. 10, находясь в пределах 10 футов от неё, либо уничтожив камень, на котором она начертана (КД 15, Хиты 10, иммунитет к яду и психическому урону).

Когда сфера исчезнет, при любой иной неудачной попытке открыть дверь персонаж должен совершить спасбросок Телосложения, получая 2к8 урона некротической энергией от двери в случае провала, и половину урона при успехе.

«Живое воплощение шаритского символа веры. Да, я знаком с этими злодеями тоже. И теперь у меня с каждой минутой всё меньше сомнений, что мои бывшие противники освободились из своих тюрем и объединились против меня», - прокомментирует паладин.

Зал голосов (Т2)

В этой и последующих комнатах висит очень плотный Туман, видимость в котором ограничена 20-ю футами. Когда все персонажи окажутся в Тумане, каждый совершает спасбросок Мудрости Сл. 15. При провале персонаж подвергается заклинанию **Подчинение личности**. Голос в голове велит атаковать ближайшее существо. Эффект длится согласно описанию заклинания.

На двери в следующую комнату выгравировано изображение, напоминающее пламя. Она открывается командным словом «Воплощение», что можно понять при успешной проверке Интеллекта (Анализ) Сл. 12. При неудачной попытке взлома или произнесении неверного слова персонаж должен совершить спасбросок Телосложения, получая 2к8 урона некротической энергией от двери в случае провала, и половину урона при успехе.

Морозный коридор (Т3)

40-футовый участок, в который входят персонажи, безопасен. В дальнем конце 80-футового участка расположена руна, накладывающая перманентное заклинание **Конус холода**, заполняющего 60 футов длинного коридора и все 40 футов участка, ведущего в комнату Т4. Руна активируется нажимной пластиной 10х10 футов расположенной в 40 футах от дальней стены. При успешной проверке Мудрости (Внимательность) Сл. 15 можно обнаружить пластину. Успешная проверка Ловкости (Ловкость рук) Сл. 15 при использовании воровских инструментов обезвреживает её. Если ловушка сработала, руну можно

деактивировать при успешной проверке Интеллекта (Магия) Сл. 15. Персонаж, начинающий ход в области действия ловушки, получает урон согласно описанию заклинания.

При успешной проверке Мудрости (Внимательность) Сл. 15 также можно обнаружить яму с кольями 10х10 футов на повороте во второй 40-футовый коридор. В противном случае персонаж проваливается, получая 2к6 колющего урона и 2к6 урона ядом.

На двери, ведущей в комнату Т4, изображён растушёванный размытый силуэт. Она открывается командным словом «Иллюзия», что можно понять при успешной проверке Интеллекта (Анализ) Сл. 12. При неудачной попытке взлома или произнесении неверного слова персонаж должен совершить спасбросок Телосложения, получая 2к8 урона некротической энергией от двери в случае провала, и половину урона при успехе.

Зал перехода (Т4)

В этой комнате расположено 7 одинаковых на вид порталных кругов. 6 из них иллюзии, распознать которые можно при успешной проверке Интеллекта (Анализ) Сл. 15. Вставна неверный порталный круг, персонаж совершает спасбросок Телосложения, получая 2к8 урона некротической энергией от двери в случае провала, и половину урона при успехе, после чего иллюзия рассеивается.

Библиотека (Т5)

Судя по остаткам разрушенных каменных стеллажей, некогда тут располагалась библиотека. При успешной проверке Мудрости (Внимательность) Сл. 15, обыскав помещение можно обнаружить свитки с заклинаниями: **Огненный шар**, **Снятие проклятия**, **Удержание личности**, **Множественное лечение ран**.

На двери, ведущей в комнату Т6, закреплены три латунных чаши. Над каждой из них изображен свой символ: чёрная длань, белый человеческий череп и череп, окружённый кольцом капель крови. При успешной проверке Интеллекта (Религия) Сл. 10 в них легко узнать символы Бейна, Миркула и Баала соответственно. На верхнем своде двери начертана надпись «*Реши судьбу тирана, некроманта и убийцы*». При успешной проверке Интеллекта (Религия) Сл. 15 можно понять, что речь идёт о «Легенде об игре в кости, метании черепов и пустом троне», которая повествует, как трое смертных разделили между собой силы Джергала, бывшего некогда богом смерти. В чаши необходимо сложить костяшки пальца. Длинную – для Бейна, среднюю – для Миркула и короткую – для Баала.

Если у персонажей отсутствуют костяшки в рюкзаках, и никто из них не согласится пожертвовать свой палец, это сделает Теоселат. В таком случае максимум его Хитов уменьшается на 1к10.

Зал Восставших Мертвецов (Т6)

В этой комнате персонажей поджидает нежить: **Вурдалак**, 3 **Упыря** и 4 **Зомби** лежат в гробах. 2 **Привидения** парят у лестницы, ведущей вниз. Когда персонажи подходят ближе, чем на 30 футов к лестнице, обитатели гробов восстают, заставляя персонажей врасплох.

Когда начнётся бой совершите бросок по таблице эффектов Тумана.

Дверь невезения (Т7)

Высота потолков на этом этаже составляет 30 футов. Дверь в этой комнате выглядит очень повреждённой – всюду видны сколы на камне, следы горения. Ровно в середине чётко выделяется глубокая борозда, будто в это место неоднократно били мечом или топором. Открыть дверь можно, нанеся урон самой двери (КД 15, Хиты 100), промахнувшись по борозде (КД 15). Если персонаж целенаправленно совершает безоружную, ближнюю или дальнобойную атаку оружием или заклинанием по ней, он совершает бросок с преимуществом. При попадании и нанесении урона, персонаж получает столько же урона сам.

Зал проклятий (Т8)

Когда персонаж оказывается в комнате, он совершает спасбросок Мудрости Сл. 15. При провале он подвергается Проклятию на 1 час. Будучи проклятым, персонаж совершает проверки и спасброски Телосложения или Мудрости (на выбор Мастера) с помехой.

Зал Свода Мистрил (Т9)

Свод этого помещения украшает, не потерявшая за века своего великолепия, фреска, изображающая богиню Мистрил. С её раскинутых ладоней сочится Туман, ниспадая на установленные внизу алтари семерых злых богов. Синим отмечены **Фанатики культа**, красным – **Священники**, чёрным – лидеры культа:

Доргал – жрец Баала, **Наёмный убийца**

Илиф – жрец Бейна, **Гладиатор**

Топтатель – жрец Бешабы, **Боевой вождь орков**

Ульнаэль – жрица Миркула, **Ревенант**

Люс Тарат – жрица Ориль, **Маг**

Сарлод – жрец Талоны, **Элитный воитель дроу**

Зирлен – жрица Шар, **Хобгоблин военачальник**

Почти наверняка противники обнаружат присутствие персонажей раньше.

В начале каждого раунда совершите бросок по таблице эффектов Тумана. Если жрец этого бога пал, результат перебрасывается. Во время боя злодеи будут нацелены в первую очередь на паладина, обвиняя его в пленении и насмехаясь над их нерадивыми тюремщиками, что позволили им сбежать.

Если Теоселат погибнет в Тумане, он восстанет в свой следующий ход, как **Рыцарь смерти** на стороне злодеев (теряя своё прежнее оружие и тратя действие, чтобы подобрать новое).

Если Теоселат выжил, после боя он в порыве праведного гнева уничтожит алтари. Также он поклянется возвести здесь алтарь Латандера и использовать силу Тумана для уничтожения всех почитателей злых богов. Если персонажи не разделят его рвения, Туман можно рассеять при успешной проверке Интеллекта (Магия) Сл. 30, воздействуя на Свод. Паладин этого не ободрит и, поблагодарив персонажей хотя бы за уже сделанное, удалится обратно в Трайбор.

Приложение А: Расположение Трайбора



Приложение Б: Блок статистики Теоселата

Теоселат [Theoselath]

Средний² Гуманоид (Полуэльф), нейтрально-добрый, именной НИП

Класс Доспеха 19 (Латы)

Хиты 150 (20к8 + 60)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	18 (+4)

Спасброски Мдр +7, Хар +7

Навыки История +6, Религия +6

Иммунитет к состоянию испуг¹, ослепление², очарование²

Чувства тёмное зрение² 60 футов

Языки Общий, Эльфийский

Опасность 11 (7200 опыта)

Бонус мастерства +4

Источник: «Homebrew»

Аура защиты. Теоселат и каждый союзник в пределах 10 футов от него с преимуществом совершают спасброски. Эта особенность подавляется, пока Теоселат находится в недееспособном состоянии.

Аура отваги. Теоселат и каждый союзник в пределах 10 футов от него не могут быть испуганы. Эта особенность подавляется, пока Теоселат находится в недееспособном состоянии.

Магическое оружие. Удары оружием, совершённые Теоселатом, считаются магическими при определении преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону.

Наследие фей. Теоселата невозможно магически усыпить.

— ДЕЙСТВИЯ —

Мультиатака. Теоселат совершает три атаки Копьём Карающего Рассвета или Боевым Молотом Карающего Рассвета.

Копьё Карающего Рассвета. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: (2к12 + 5) колющего урона и (2к12 + 5) урона излучением или (4к12 + 5) урона излучением, если цель Исчадие или Нежить. Атаки по существам, находящимся в пределах 5 футов от Теоселата совершаются с помехой.

Боевой Молот Карающего Рассвета. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: (2к10 + 5) колющего урона и (2к10 + 5) урона излучением или (4к10 + 5) урона излучением, если цель Исчадие или Нежить.

Солнечная вспышка (перезарядка 5-6). Теоселат высвобождает вспышку ослепительной энергии, которая заполняет сферу радиусом 30 футов с центром на нём. Каждое существо по выбору Теоселата в этой области должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15. При провале существо получает 22 (4к10) урона излучением и становится ослеплённым до конца своего следующего хода. В случае успеха существо получает только половину этого урона. В течение следующей минуты пораженный участок заполняется ярким светом, считающийся солнечным.

Использование заклинаний. Теоселат накладывает одно из следующих заклинаний, не нуждаясь в материальных компонентах, используя Харизму в качестве базовой характеристики (Сл спасброска заклинания 16):

- 1/день: Высшее восстановление [greater restoration], Послание [sending], Разрушительная волна [Destructive wave]

Приложение В: Таблица эффектов Тумана

Божество	Эффект Тумана (к8). При значении 8 эффект выбирается Мастером.
Баал, бог убийства	Существо, оказавшееся в Тумане, совершает спасбросок Харизмы Сл. 15. При успехе существо получает иммунитет к этому эффекту на 1 час. При провале все противники имеют преимущество при атаках по этому существу в течение 1 минуты. Существо может повторять спасбросок в конце своего хода.
Бейн, бог тирании	Существо, оказавшееся в Тумане, совершает спасбросок Мудрости Сл. 15. При успехе существо получает иммунитет к этому эффекту на 1 час. При провале оно становится <u>испуганным</u> на 1 минуту, считая источником своего страха любого противника. Существо может повторять спасбросок в конце своего хода.
Бешаба, богиня неудачи	Существо, оказавшееся в Тумане, совершает спасбросок Мудрости Сл. 15. При успехе существо получает иммунитет к этому эффекту на 1 час. При провале оно получает помеху ко всем броскам атаки и спасброскам. Существо может повторять спасбросок в конце своего хода.
Миркул, бог смерти	Существо, оказавшееся в Тумане, совершает спасбросок Телосложения Сл. 15. При успехе существо получает иммунитет к этому эффекту на 1 час. При провале существо получает 1к8 урона некротической энергией в начале каждого своего хода. Существо может повторять спасбросок в конце своего хода. Существо, Хиты которого были опущены до 0 этим эффектом, сразу умирает. Такое существо можно вернуть к жизни только посредством заклинания истинное воскрешение или исполнение желаний .
Ориль, богиня зимы	Существо, оказавшееся в Тумане, совершает спасбросок Телосложения Сл. 15. При успехе существо получает иммунитет к этому эффекту на 1 час. При провале оно получает 1к8 урона холодом в начале каждого своего хода. Существо может повторять спасбросок в конце своего хода. Если существо повторно проваливает спасбросок, оно получает 1 единицу истощения (вплоть до шести единиц).
Талона, богиня яда и болезни	Существо, которым необходимо дышать, оказавшееся в Тумане, совершает спасбросок Телосложения Сл. 15. При успехе существо получает иммунитет к этому эффекту на 1 час. При провале оно становится <u>отравленным</u> на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце своего хода. Если существо повторно проваливает спасбросок, оно получает 2 единицы истощения. Если существо повторно проваливает спасбросок, на теле существа появляются 1к10 гнойных ран. В начале хода каждая из них наносит 1к6 урона ядом. Если существо повторно проваливает спасбросок, оно получает ещё 2 единицы истощения. Все накопленные эффекты, кроме отравления, можно снять заклинанием Малое восстановление или аналогичной магией.
Шар, богиня тьмы и потери	Существа, оказавшиеся в Тумане, совершают спасбросок Мудрости Сл. 15. При успехе существо получает иммунитет к этому эффекту на 1 час. При провале существо становится <u>ослеплённым</u> на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце своего хода. Если существо повторно проваливает спасбросок, оно становится <u>оглохшим</u> . Если существо повторно проваливает спасбросок, оно становится <u>ошеломлённым</u> .

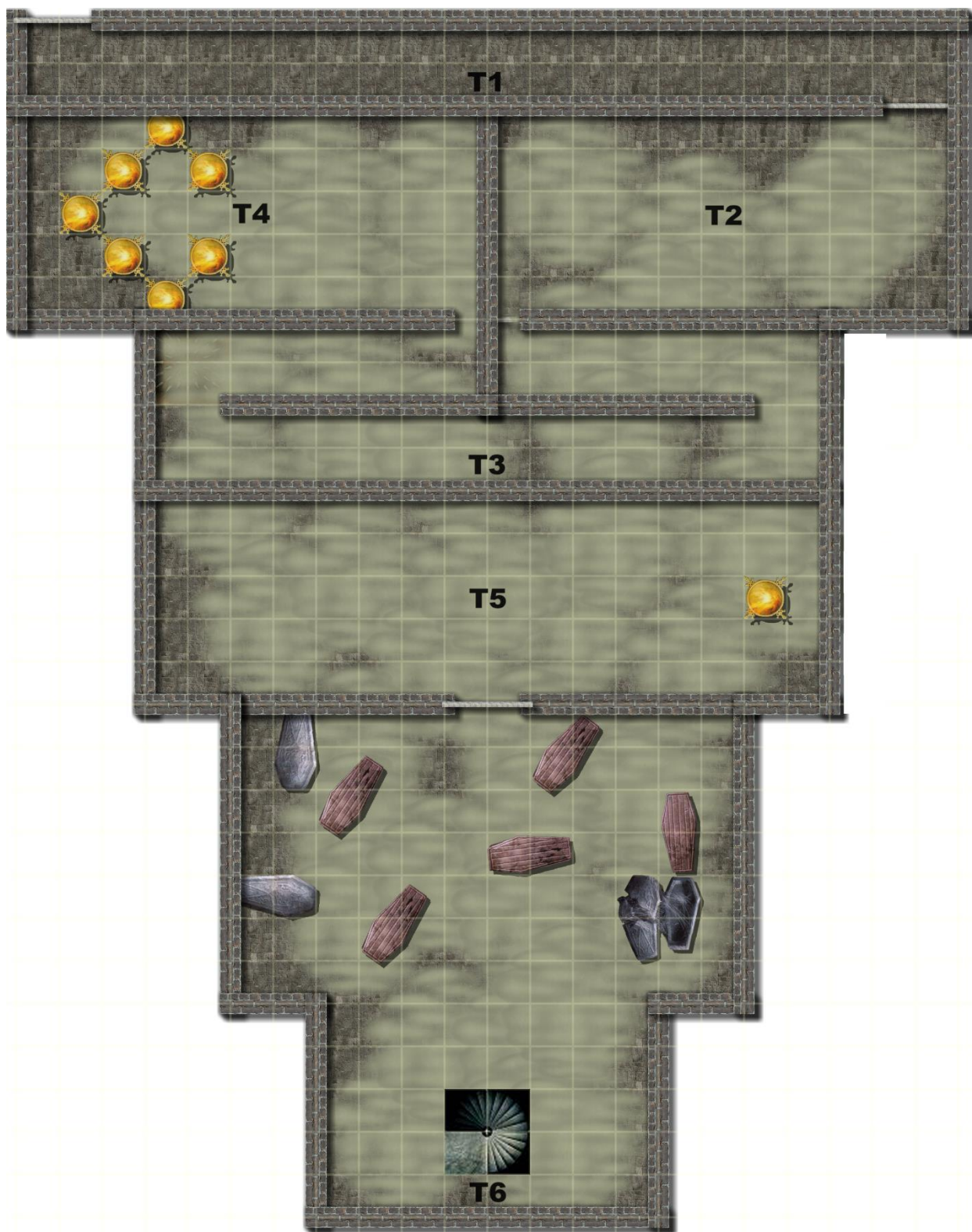
Приложение Д: Карты



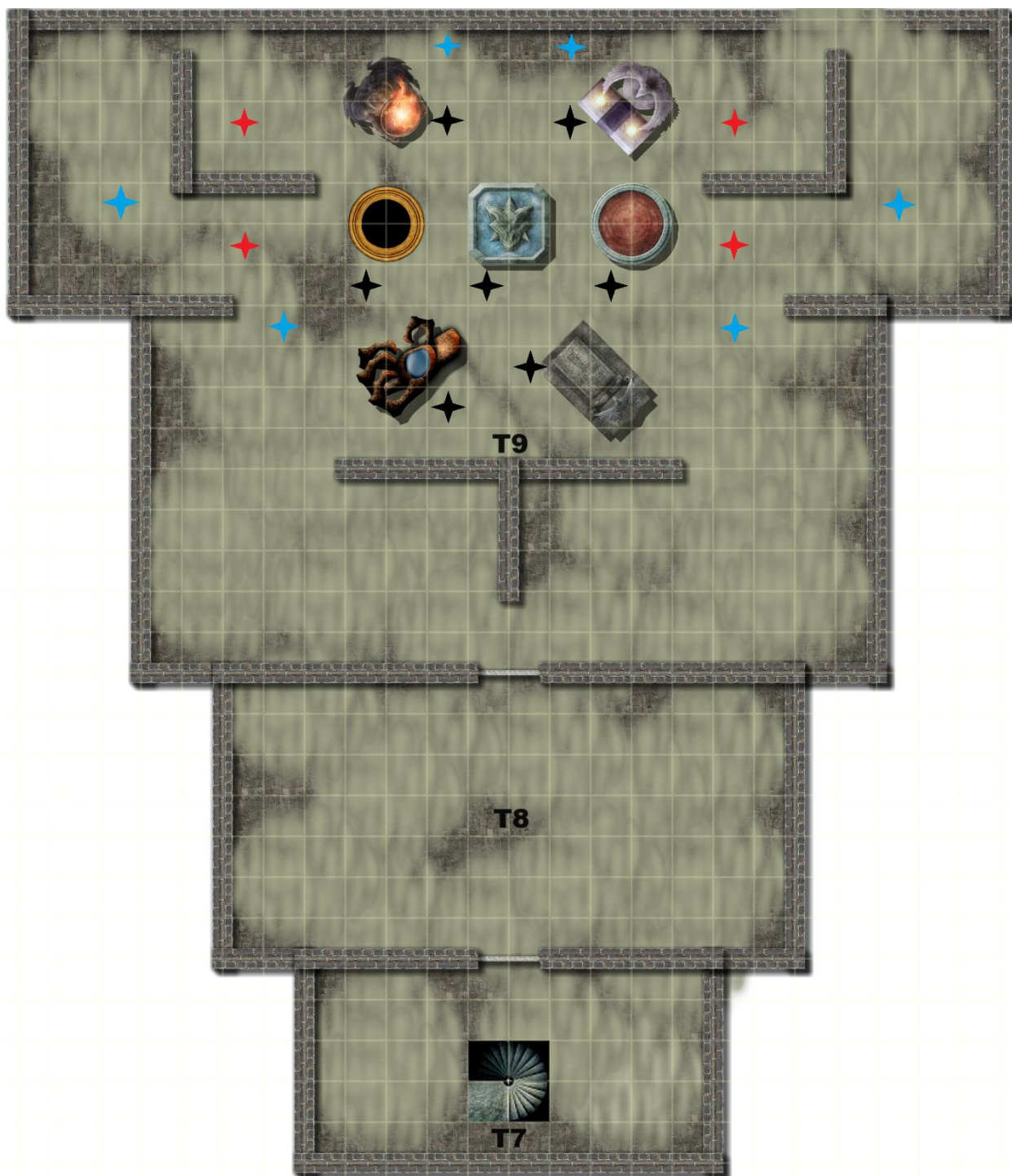
Столкновение с животными



У входа в Крипту



Верхний этаж



Нижний этаж