



ПРОКЛЯТИЕ ТУМАННОЙ ЛОЩИНЫ

D&D 5E HOMEBREW

Приключение для 4 игроков 5-го уровня
Автор: Титов Михаил

АННОТАЦИЯ

В окутанной туманом ложбине располагается захламленная деревенька с мрачной репутацией. Вы прибыли сюда с заданием, но с каждым ударом грома и отблеском молнии ваша уверенность в себе улетучивается, а туман сгущается. Чувство безмолвного ужаса и надвигающейся опасности повисло в воздухе. Сможете ли вы предотвратить угрозу и разгадать тайны этой лощины?

Ключевые слова: батарея, молния, поборник, ложе

ПЕРЕД ИГРОЙ

Все необходимое для игры есть в этом документе. Дополнения (картинки и карты отдельными файлами, альтернативные обложки и пр.) для игры лежат на Гугл Диске.

Во время прочтения данного документа вы можете встретиться с различными обозначениями, созданными для удобства и понимания контекста:

Если текст указан в подобном поле, тогда он предназначен для чтения вслух или перефразирования для игроков, например, когда персонажи прибывают в нужное место или выполняют необходимые условия.

Время работает против игроков и их персонажей. С определенного момента в приключении стартует мета игровой таймер (идуший в реальном времени и не зависящий от событий в игре) по истечении которого персонажи, скорее всего, проигрывают.

Для игроков, 10 молний должны ударить в шпиль для обеспечения эксперимента энергией. Для вас как Мастера, это 5 часов реального времени в которые Вы можете в любой момент использовать звуковой эффект грома или его описания для предоставления игрокам информации о том что время поджигает.

Чтобы не забывать о времени можно поставить таймер на каждые 30 мин со звуком грома или вручную включать его, когда игроки будут затягивать партию, сомневаться в выборе или действии.

После того как время закончится, **падший рыцарь** пробуждается в глубинах замка. Если герои не успели даже дойти до замка, то он покинет его на своем коне (**Кошмаре**) и двинется к персонажам.

Перед игрой вы можете дать игрокам дополнительную мотивацию дав им небольшие дополнения к предыстории. Например:

- Персонаж, будучи молодым присутствовал при очищении этих земель и помнит все те ужасы
- Персонаж, ученый и когда-то давно знал Ганса
- Персонаж, родился в деревеньке куда направляются герои, но очень давно там не бывал и т.д.



Предыстория

Ганс, гениальный учёный и маг, потерял жену в результате несчастного случая во время одного из экспериментов. Тогда он поклялся добиться успехов в своем деле и воскресить супругу любым доступным способом. Со временем он начал все глубже погружаться в книги и водоворот безумия начал захватывать помешанного на своей цели учёного.

Для того чтобы ему не мешали проводить его сомнительные эксперименты, Ганс переехал в отдаленное местечко, где занял пустующие развалины старого замка. Там он создал своего клона, а так же единственного и главного помощника – Ханса.

Ханс хоть и был клоном и точной копией Ганса, но все же был другим. Чем больше оригинал впадал в безумие и творил все более бесчеловечные эксперименты, тем больше копия читала старые записи, книги и не отягощенный травматическими воспоминаниями о потере жены Ханс начал понимать, что все это пора прекратить.

В разгар величайшего эксперимента Ханс перемещающей магией выбросил Ганса из замка в попытке остановить злодейство.

Ганс, преследуемый своими же неудавшимися экспериментами, выбегает на главный тракт в поисках помощи, где и натывается на героев.

Завязка

Героев нанял один из представителей правителя этих земель, чтобы они разобрались с проблемой, возникшей у местных жителей отдаленной захолустной деревушки Оберхаф. Судя по последним письмам, у них начали частенько пропадать люди. А несколько отрядов авантюристов посланных туда не вернулись.

В качестве награды героям авансом выдали 800 золотых, которые можно потратить на закупку снаряжения и предметов перед началом приключения.

Едкий туман

Из-за проводимых в замке ужасных экспериментов, пары из лаборатории слились с местным густым туманом, придавая ему немного зеленоватый оттенок и образуя гремучую галлюциногенную и опасную смесь. Она окутывает все и всех в радиусе многих миль, и с каждым ударом молнии становится все опаснее.

Все эффекты и состояния тумана делятся до начала следующего эффекта и заменяют друг друга.

Удары молнии	Описание Эффекта
1-2	Туман сгущается и наливается едким зеленым цветом, вам мерещатся перемещающиеся вокруг тени и неестественно вытянутые силуэты, тянущиеся к вам, однако лишь моргнув они исчезают.
3-4	Пощипывание кожи перерастает в ужасный зуд и кашель, все персонажи должны пройти Спасбросок Телосложения Сл 14 , в случае провала получая 2к4 урона ядом и состояние отравленный на 1 мин
5-6	Туман приобретает голубоватый оттенок и стелется по земле. Каждый раз, когда один из персонажей пытается сотворить заклинание он должен пройти проверку своей Заклинательной характеристики и применить эффект в зависимости от выпавшего значения: 1-12 Заклинание не срабатывает, ячейка заклинаний НЕ тратится. 13-20 Заклинание задваивается, вторая цель выбирается случайно. 21+ Если заклинание можно накладывать разными уровнями ячеек, то оно накладывается максимальным уровнем ячейки для этого класса.
7-8	Из густого тумана периодически появляются реалистичные двойники ваших врагов и союзников. Чтобы отличить копию нужно успешно совершить проверку Мудрости (Проницательность) Сл 16 .
9-10	Туман начинает искриться и сворачивается в плотные шарообразные молниевые сгустки, распределяющиеся по полю боя. Попав в такой сгусток заклинанием, атакой или войдя в его пространство, сгусток взрывается, нанося ближайшему существу в 10 футах кб урона электричеством. Затем эффект повторяется, но уже на ближайшем в 10 футах существе от того в кого попал заряд. При каждом таком переходе увеличивайте количество кубов урона на 1. Одно и то же существо не может стать целью эффекта одного сгустка дважды.

ГЛАВА 1: ПРИБИТИЕ

Карта

Вы уже долгое время в пути и наконец, приблизились к вашей цели. Стоя на тракте перед вами простирается окутанная густым туманом темная лощина. Вымощенная дорога уходит под уклоном вниз, скрываясь в тенях высоких деревьев, чьи крючковые ветви, переплетаясь, образуют зловещие арки. В воздухе чувствуется напряжение, а легкий ветерок со стороны леса доносит до вас запахи озона, влажной земли и чего-то металлического, оставляющего неприятный привкус во рту.

Следующий ваш шаг будет шагом в неизвестность. В полные опасности мрачные земли, откуда веет смертью и древними тайнами.

Тяжелая атмосфера разряжается грохотом грома и вспышкой молнии, кажется, она ударила куда-то за лесом.

Во время этого вступительного текста бьет первая молния и активируется **таймер**.

Только ступив навстречу опасности, из кустов у дороги с криком о помощи выбегает истекающий кровью человек в длинном белом халате, безумными глазами и растрепанными волосами. За ним следом из тумана выходит ужасное чудовище, усеянное бормочущими ртами, от одного вида которого по телу пробегает дрожь, а его неестественно ярко-голубые глаза, не мигая наблюдают за вами

Ганс: Выглядыющий изнуренным и потрепанным человек, около 35 лет. Постоянно держит руки в движении и дергается при разговоре. Взгляд бегаёт от одного объекта к другому не фиксируясь, одновременно безумный и осмысленный. Речь сбивчивая, во время разговора постоянно переходит на непонятные научные термины.

Настоящий поборник науки и любых методов познания. Ганс представится клоном безумного учёного, который пытается сотворить ужасный эксперимент в заброшенном замке за лесом. Он объяснит героям, что как только нужный заряд энергии наберётся (10 молний), ужасное существо в замке пробудится в жизнь и жители деревни, собранные для эксперимента погибнут.

На самом же деле Ганс является тем самым учёным проводящим эксперимент, а его клон (Ханс) сумел выманить и вышвырнуть его из замка.

По ходу сессии делайте небольшие намеки на безумие Ганса и его необычное поведение, чтобы игроки могли что-то заподозрить.

Сражение:

1x Бормочущий ротавик [Gibbering mouter]



Во время разговора с Гансом персонажи могут узнать:

- Вернутся обратно, и помешать сам он не в состоянии, так как подход к замку охраняется ужасными жертвами экспериментов
- Местные земли прокляты и раньше принадлежали рыцарю, которого обвиняли в демонопоклонничестве
- Всю округу заполонили ужасные существа, некоторые являются результатами экспериментов, а некоторые проснулись от векового сна, почуввав зло
- Чтобы добраться до замка нужно пройти через деревню и затем гиблый лес



Глава 2: Локации Лощины

1. ВЫМЕРШАЯ ДЕРЕВНЯ

Карта

Подходя к деревне, вы замечаете высокую заброшенную церковь с колокольной, которую оплели густые зловещие лозы. Старые, обветшалые дома еле стоят, а их окна, словно пустые глазницы, смотрят на окружающий мир. Деревянные ставни покосились и покрылись мхом, а крыши, пробитые и частично обрушившиеся, покрыты густым слоем опавших листьев и пыли.

Туман, окутывает деревню плотным покровом. Он стелется между домами, обвивая деревья и кустарники, создавая иллюзию движения там, где его нет. Точнее, вам кажется, что нет.

По центру деревни, возле церкви, на краю колодца сидит старик в рясе, который со скужающим видом вырисовывает что-то палкой на земле.

Отец Пауль: человек, мужчина около 50 лет. Выглядит уставшим, с синяками под глазами и напуганным лицом. Однако сохраняет добродушие, улыбчив и приветлив к гостям.

Находится под действием заклинания **Обет**, которое обязывает его заманивать всех встречающих к себе в церковь, в которой обитает чудовище и никому об этом не рассказывать.

Священник радушно встретит героев и расскажет о том, что в один день твари из замка пришли и забрали всех жителей. Но его почему-то они не тронули и обходят стороной. Пауль скажет, что героям нельзя тут долго находиться и лучше спрятаться и переговорить в церкви.

Сотрясатель душ обитает в заброшенной церкви и через старика притягивает к себе новых жертв. Как только герои зайдут в церковь, он неожиданно нападет на них из засады.

При получении 10+ урона одновременно, от него отлетают 1к4 **ползающих рук**.



Если герои обратят внимание на то что вырисовывает старик и совершат успешную **проверку Анализа Сл 15**, то разобравшись в каракулях поймут, что он изобразил сцену того, как на них в церкви нападает ужасная многорукая тварь

- Расколдовать Пауля можно заклинанием **Рассеивание магии** или подобным
- Если герои заподозрят Пауля в чем-то и захотят присмотреться, то при успешной **проверке Проницательности Сл 16** по подергиваниям и языку жестов они поймут, что Пауль чего-то недоговаривает, скрывает и сам не хочет идти в церковь

Когда с чудовищем будет покончено, с Пауля (если он выжил) спадет проклятие и он объяснит, что всех деревенских действительно утащили твари из старого заброшенного замка.

Узнав, что герои направятся туда для спасения, Пауль даст им две фляги со святой водой и скажет, чтобы они были осторожны в лесу. По слухам там погибло много кровопийц и прислужников темного рыцаря, что правил этими землями, их злые не упокоенные духи все еще рыщут в поисках крови. Ганса он никогда не видел и не сможет опознать.



2. ГИБЛЫЙ ЛЕС

Карта

На подходе к краю леса атмосфера вокруг резко меняется. Свет луны почти полностью скрылся за плотной завесой туч. Воздух становится тяжелым и влажным, наполняя легкие удушливым запахом гниения, металла и сырости.

Проходя по лесу, звуки шагов и хлюпанья по влажной земле отражаются от старых полуразрушенных строений. Арки, мрачные статуи и фрагменты стен со странными вырезанными на них странными символами видны по краю дороги и уходят в глубину леса.

Осматривая окрестности, герои могут заметить, что когда-то давно тут произошло большое сражение. Местность вне дороги очень болотистая и является труднопроходимой.

Символы на руинах можно попытаться прочесть, пройдя **проверку Истории/Религии Сл 14**. При успехе герои понимают, что знаки обозначают защитные символы святого ордена. Их можно активировать, если потратить 10 мин таймера произнося молитвы. В таком случае никакая нежить не сможет напасть из леса на идущих по дороге путников.

Проходя по лесу, можно заметить лежащий на обочине давно разложившийся труп с сумкой, одетый в монашескую робу. Одна его половина лежит на обочине другая на дороге. Как будто он от чего-то пытался сбежать, но не успел. В сумке герои могут найти записку – **Записка 1** (Приложения)

Идя по лесу, на пути у героев окажется огромный колючий кустарник, занимающий всю дорогу и часть леса вокруг (**Лорд ига**). Он будет притворяться обычным кустом до последнего момента, и иметь преимущество при бросках на скрытность. Куст нападет, как только кто-то попытается через него пролезть или атакует. В случае поражения куст рассыпается в прах, кроме одной поблескивающей ветки, это – **Волшебная палочка снарядов**.



Как только один из героев получит урон и прольется кровь, из леса выйдет блуждающий **Вампирический туман** и атакует самого раненого героя.

Куст можно попытаться обойти другой дорогой, менее протоптанной, но вести она будет окружным путем, и путь займёт больше времени (час таймера).



3. ЗАМОК

Карта

Готический замок, освещаемый полной луной, с частично обрушенными стенами, стоит на скалистом утёсе, возвышаясь мрачным стражем над окрестностями. Острые шпили, тянущиеся к небу, прорезают низко нависшие тучи.

Всё строение излучает ауру древнего величия и поустороннего ужаса. Густой туман струится и исходит от замка. Вход в него охраняется массивными железными, полуоткрытыми воротами, покрытыми ржавчиной к которым ведет опущенный подвесной деревянный мост, ведущий через ров. Время от времени мост сотрясает ветер, завывающий как призрак и проходящий через бойницы и дыры в замшелых стенах.

Тут герои смогут обменять время таймера на получение подсказок, изучение местности и нахождение полезных предметов.

1. Главная Зала

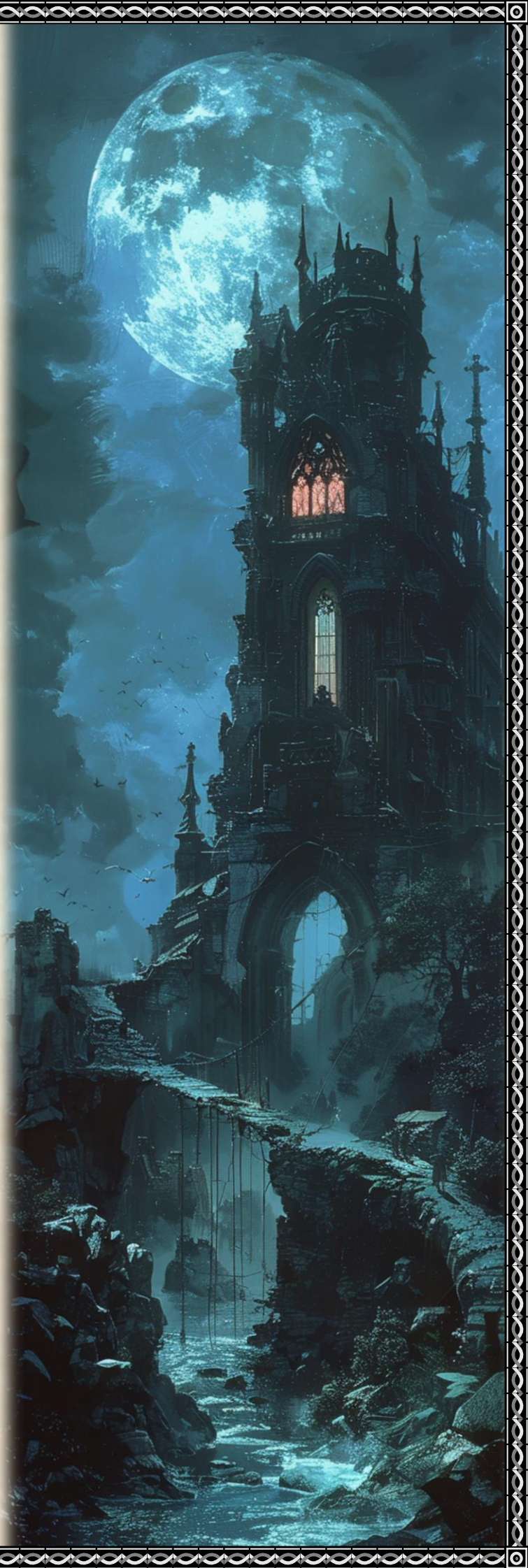
Заходя в главную залу, ощущается призрачное присутствие былого величия и лоска, тот тут, то там проглядывают картины и дорогие ковры, а шикарная мебель и гобелены украшают просторную залу. Однако всматриваясь, становится понятно, что эти вещи находятся в ужасном состоянии, разломанные, покрытые плесенью и мхом от сырости. Стены и потолок рушатся и осыпаются. Весь замок и его убранство как труп в земле, разлагается, уходя в безвременье.

В самой зале ваше внимание привлекает:

Большая картина, висящая у камина - изображающая статного мужчину с блеском в глазах, рядом с ним стоит его жена, с очень грустным выражением лица и судя по всему дочь с ярко голубыми глазами. Однако чем дольше вы всматриваетесь в картину, тем больше ужасных вещей вы в ней видите, кошмарная и кровавая сцена разворачивается прямо перед вами, захлестывая рассудок, однако лишь моргнув видение исчезает.

На обратной стороне можно найти надпись, судя по всему оставленную художником: *“Надеюсь, вам понравится. Описание, что вы предоставили, было точным и надеюсь, я смог его передать в картине, еще раз сожалею об утрате”*.

Огромный саркофаг на одном из столов – железный открытый саркофаг обкрученный цепями и покрытый засохшей землей. Надпись на нем гласит – “Сир Родерик”.



2. Обеденная зала

Старая обеденная зала теперь хранит в себе лишь ароматы пыли и запустения. Большая часть пространства занята замысловатыми приборами с кучей трубок и клапанов. Воздух здесь пропитан запахом химикатов и озоном от магических экспериментов. Мерцающий свет странных кристаллов и свечей создаёт зловещую атмосферу, отбрасывая длинные тени на стены.

Ваше внимание привлекает:

Множество колб, реторт и магических кругов – среди которых проводились какие-то изыскания, и, кажется, одно из них не доведено до конца. Успешная **проверка Интеллекта Сл 12** даст понять, что тут содержится недоваренное зелье. Персонаж может попробовать довести эксперимент до конца, пройдя **проверку Магии/Медицины Сл 15**. В случае успеха он получает **Зелье живучести**, а в случае провала **Зелье преимущества**. Если в результате проверки выпало – “1” то колба взрывается, нанося 2кб урона ядом всем в радиусе 5 футов.

Небольшая шкатулка с изображением одного из богов – открыв её можно обнаружить записку и сверток – **Записка 3** (Приложения)

В свёртке из пергамента находится бутылка святой воды, **Мазь Кеогтома**, мешочек с благовониями и несколько свечей.

В дальней части комнаты стоит большой железный ящик – в человеческий рост с небольшим запотевшим стеклом на уровне глаз. Металл холодный на ощупь, а если протереть стекло можно видеть, что внутри находится женщина (умершая жена Ганса). Внутри ящик испещрен рунами и знаками поддерживающими холод.

Рядом на столике лежит записная книжка, последняя запись гласит:

“Я подобрался так близко любовь моя, уже скоро мы снова будем вместе. Последний смелый шаг отделяет меня от заветной цели...”

3. Кабинет

Мрачный кабинет покрыт паутиной, а в воздухе стоит затхлый запах древности. Множество портретов как будто смотрят на вас, не сводя глаз.

Ваше внимание привлекает:

Письмо на столе, окроплённое кровью с очень старой королевской печатью – **Записка 2** (Приложения)

Посеребренный Длинный меч +1, воткнутый в стену и пригвоздивший к ней искаженного гуманоидного скелета. Чтобы вы тащить меч требуется успешная **проверка Силы Сл 20**, в случае провала вы тратите 10 мин на бесплодные попытки, каждая следующая проверка будет с уменьшающейся на 2 сложностью.

На одной из стен изображено чудовищное демоническое лицо с 6-ю торчащими рогами. Рога опускаются и могут принимать 2 положения (0 – поднят и 1-опущен). Верная комбинация – 011001. Персонаж может потратить 10 минут таймера и попытаться перебрать комбинации, проходя **проверку Анализа Сл 20**. Последующие проверки проходятся с уменьшающейся на 2 сложностью. Если персонаж имеет записку с неподходящими комбинациями, то он проходит эти проверки с преимуществом.

В случае успеха лицо со скрежетом откатывается в сторону, открывая проход к мрачному алтарю. Там персонажи могут найти:

1х Зелье скорости

1х Свиток защиты от Нежити

4. Лаборатория

Карта

К помещению на самой высокой башне замка ведет длинная полуразрушенная лестница. Добравшись наверх и открыв дверь вас встречает большая комната с высокими сводчатыми потолками, с которых свисают цепи и магические светильники.

Стены покрыты рунами и символами, вырезанными в камне и излучающими темную энергию. Повсюду расставлены шкафы с инструментами, свитками и книгами, которые кажется, сами собой шепчут слова на забытых языках.

Центральное место в комнате занимает большой магический круг, в котором подвешено на цепях тело в доспехах. У тела на месте головы зияет пустота, в которой собирается злое энергия, притягиваемая ритуалом. От круга расходятся линии, ведущие к нескольким клеткам, в которых без сознания находятся люди.

Человек один в один похожий на Ганса мечется между приборами и что-то бормочет.

Как только герои входят в лабораторию, Ганс начинает говорить, чтобы они убили Ханса, тот же пытается их убедить, что это не его рук дело, он лишь пытается остановить ритуал.

Если герои доверятся Гансу то тот попросит их активировать одну из рун для того чтобы якобы разорвать ритуал и открыть клетки, однако это лишь запустит процесс и убьет жителей оживив рыцаря.

Если герои доверятся Хансу, то тот попросит их разорвать линии, ведущие от круга к клеткам. Это спасет жителей, однако запустит ритуал, оживив рыцаря.

Ритуал невозможно прервать окончательно, но можно попытаться ослабить чудище, что скоро пробудится от вечного сна. Труп рыцаря невозможно сдвинуть с места.

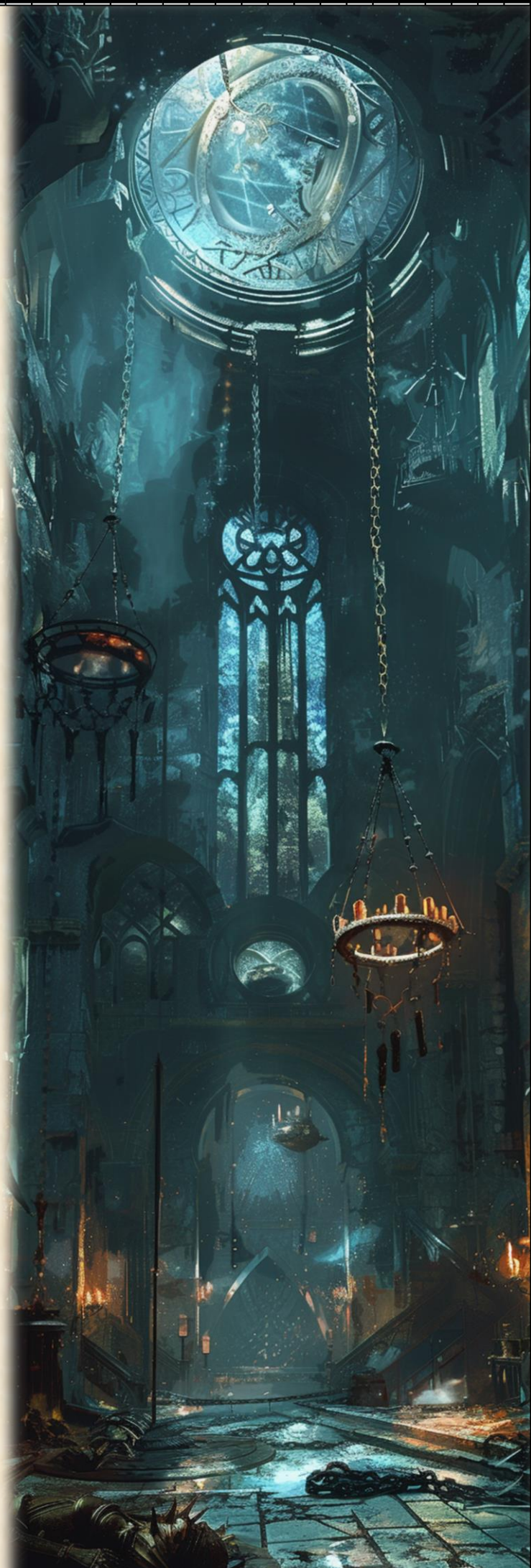
Оживший рыцарь в гневе убивает воскресившего его ученого и атакует героев.

Сражение – 1х Дуллахан

Местные жители используются как батарея из душ для проведения ритуала. Если спасти жителей, то Дуллахан не будет иметь своей способности Зов безголового, а также эффекта отрубания головы на топоре.

Дуллахан имеет постоянную уязвимость к урону по серебрянным оружием и излучению.

Дуллахан имеет КД = количество оттремевших молний + 6



ПРИЛОЖЕНИЯ:

ЗАПИСКА 1

Уже несколько месяцев мы опасаемся этого бога
забытый замок. Но мне не дает покоя то неестественное
ужасное лицо на стене. Я обнаружил, что если
потанцевать за его рога раздается характерный для
механизма щелчок. Однако настоятель нашего
запретил мне подходить к нему. Возможно, там
скрываются ужасные подвешенные опущенные
темные секреты, а должен узнать...

Вот неподходящие комбинации:

000010 00001 001100 001111
110100 111001 110101 001110
101010 00011 010110 111110

ЗАПИСКА 2

Сир Родерик, именем короля вы обвиняетесь в измене,
демоноположении и организации культа с
целью подрыва репутации церкви и короля.

У вас есть две недели, чтобы явиться на суд, иначе
мы будем вынуждены, явиться к вам и исполнить
приговор на месте.

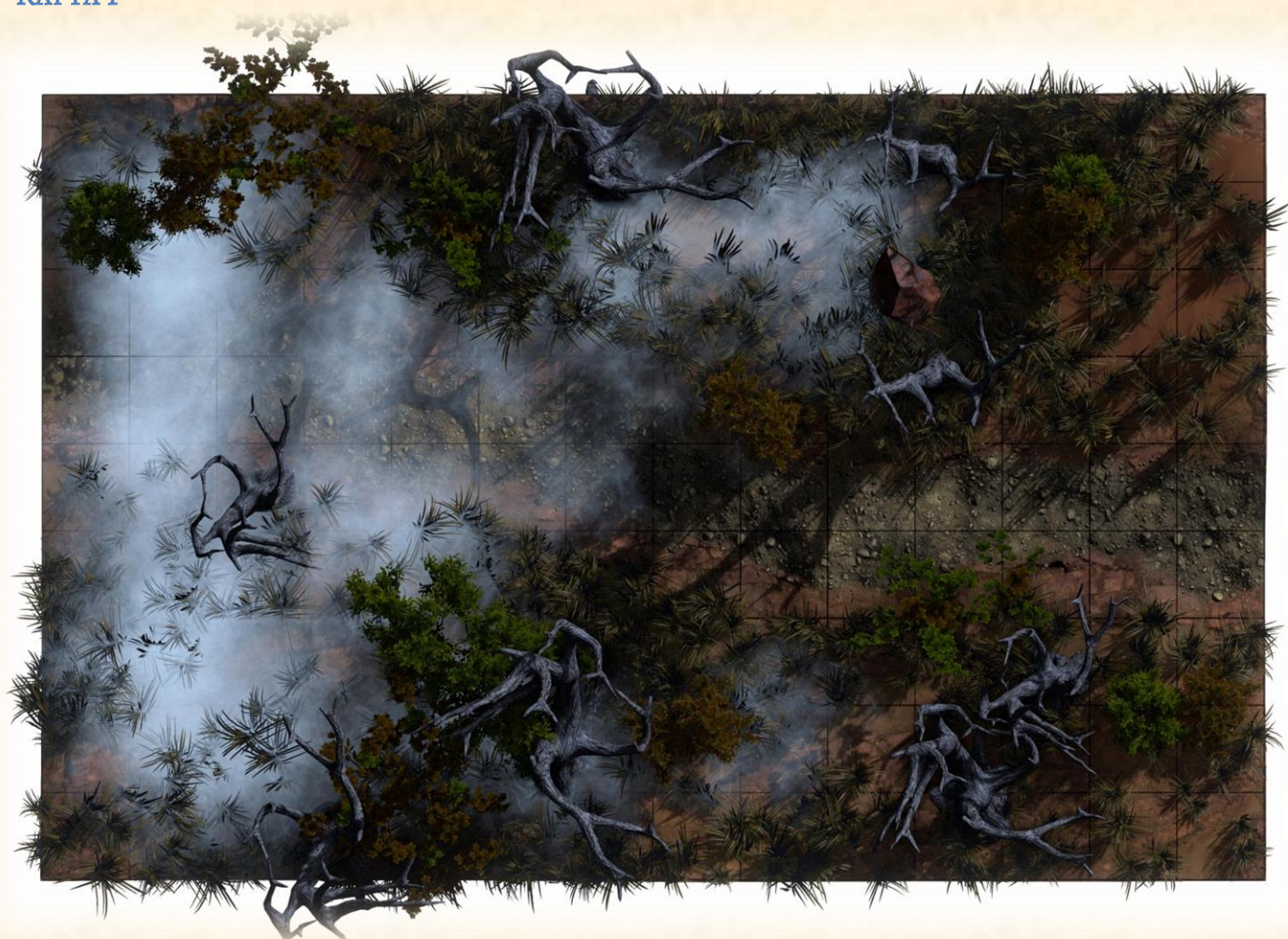
Ужасы остались позади, наши наладилмы, хоть и с великими потерями сумели одолеть надвигающегося.

Сир Ориксон отрубил нечестивую голову и забрал в качестве доказательства выполненной работы.

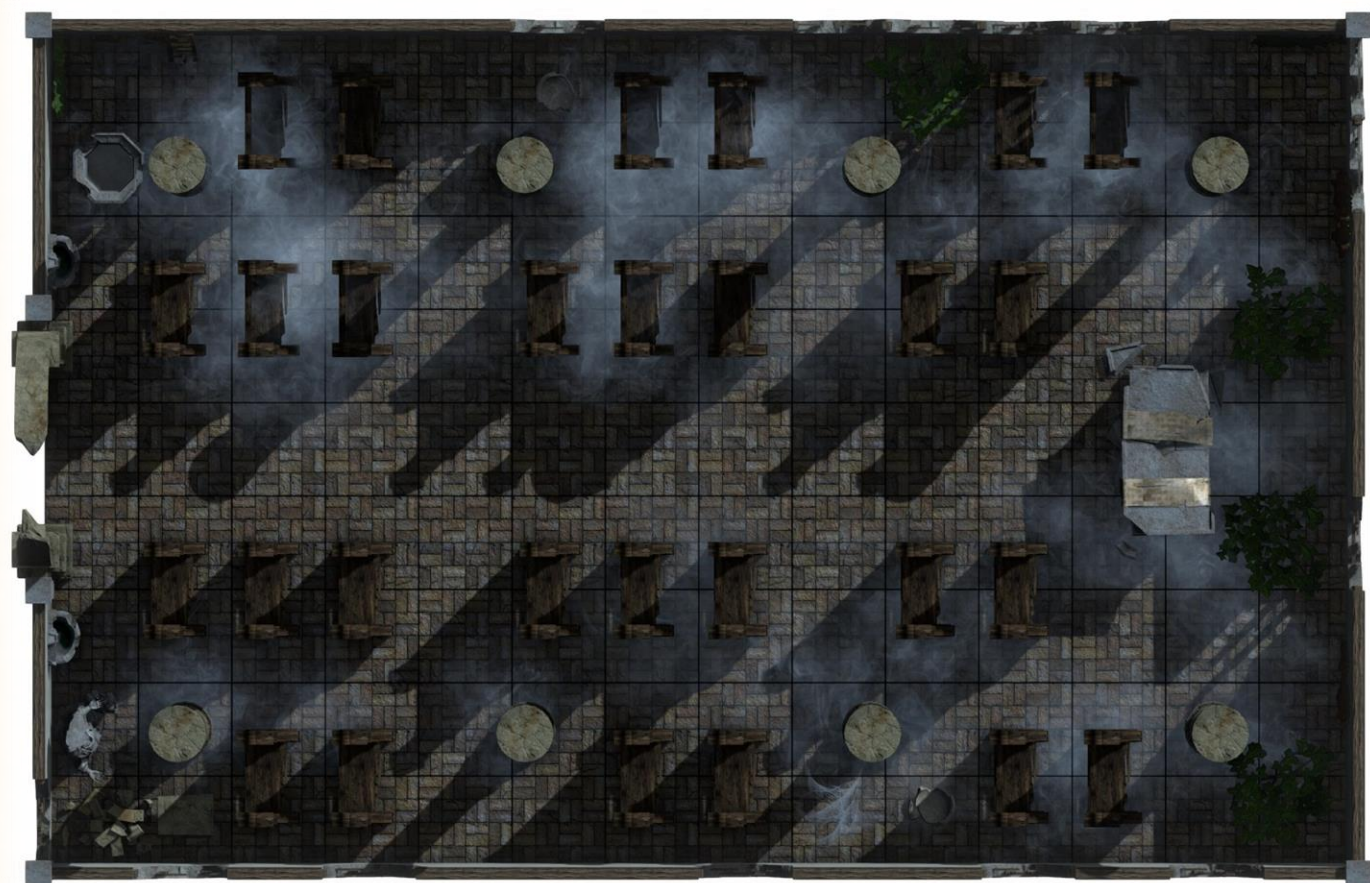
Теперь нам, простым служителям предстоит осваивать это место и работы тут предстоит множество. Однако моя смена скоро закончится, и я оставляю этот небольшой дар тем, кто придет после меня заканчивать начатую работу.

Да прибудет с вами свет

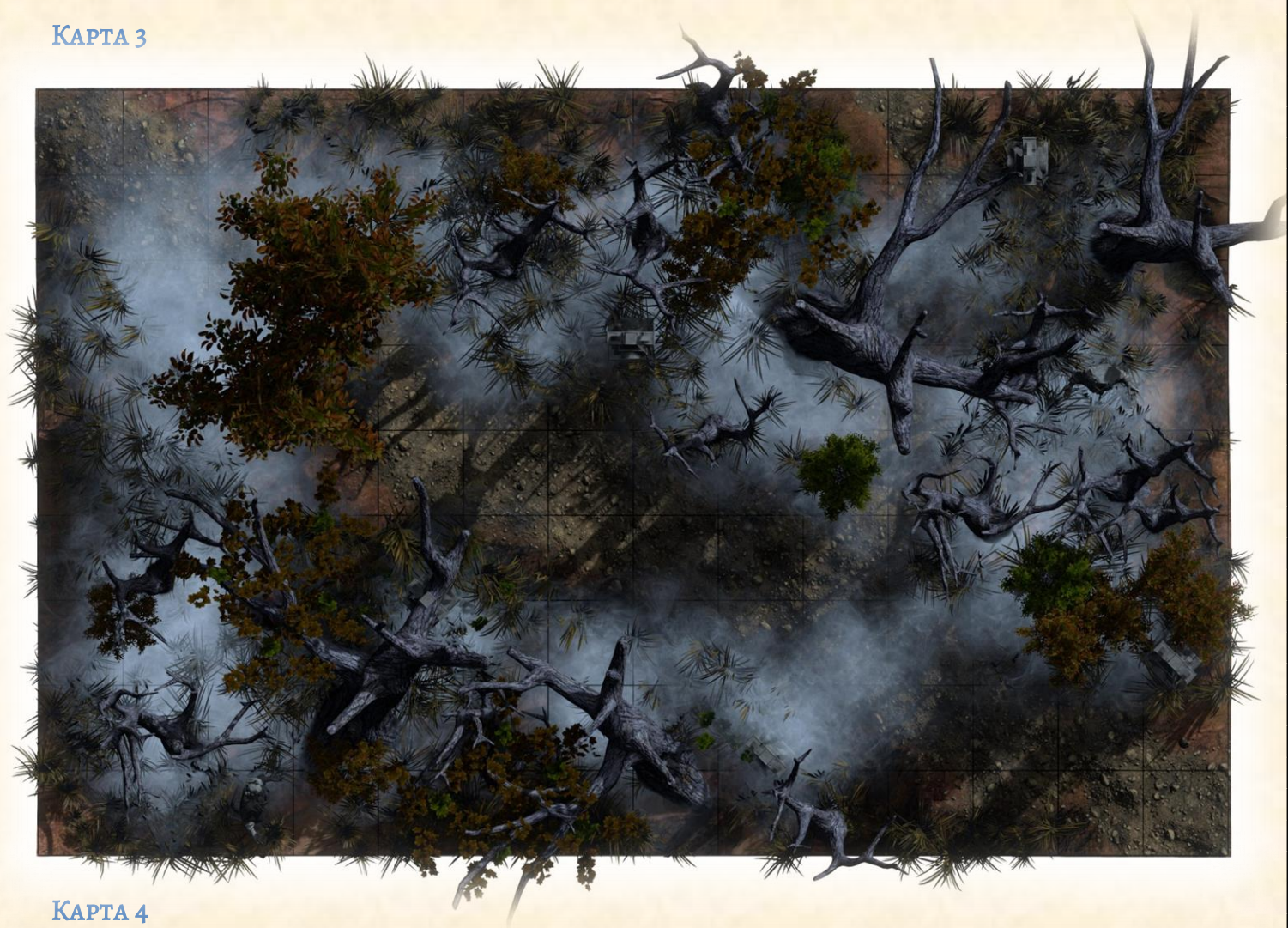
КАРТА 1



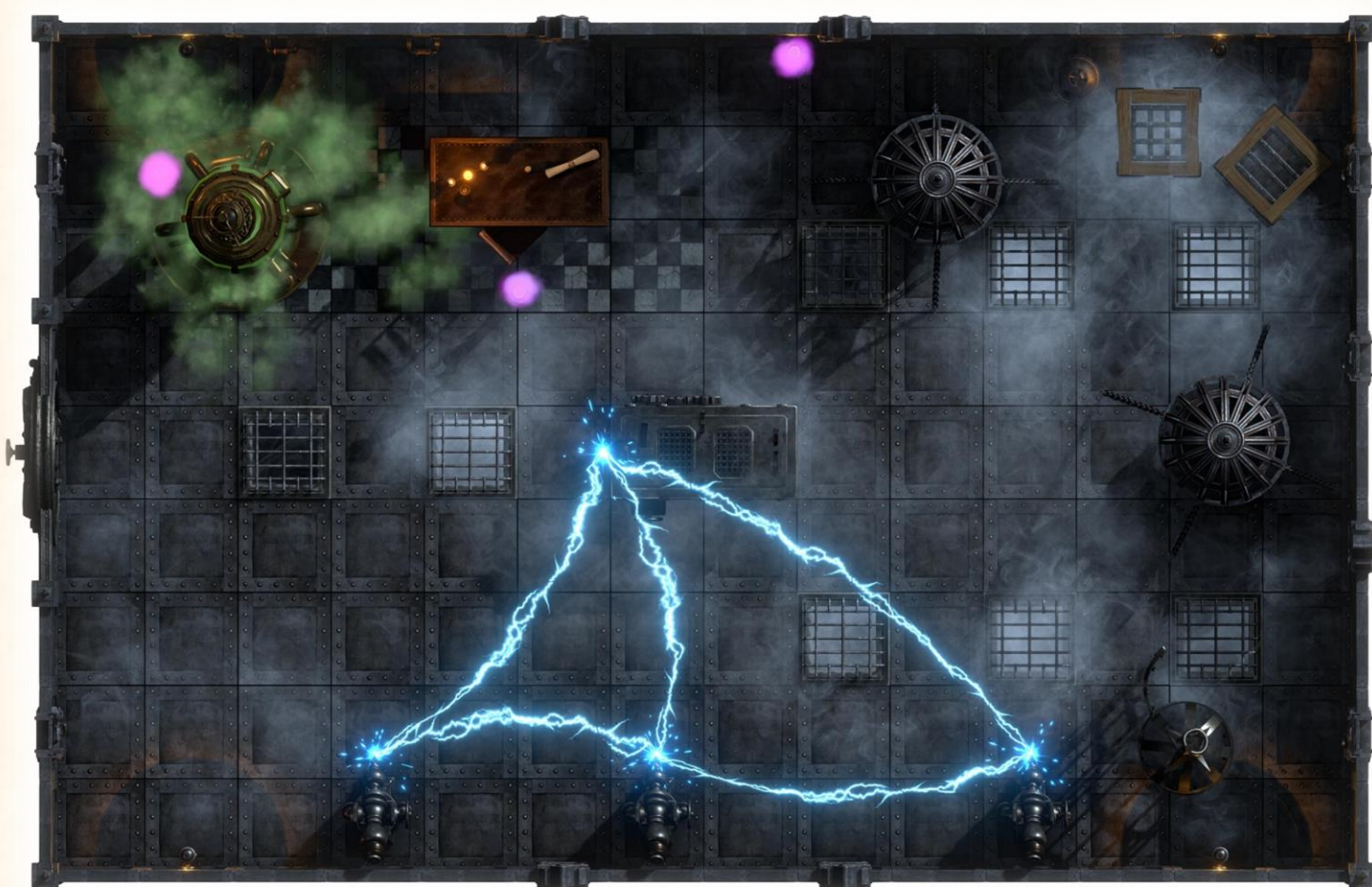
КАРТА 2



КАРТА 3



КАРТА 4



КАРТА 5



Благодарю за прочтение!

Работа выполнена в рамках конкурса Кашевар 2024.

Работа выполнена и оформлена в Microsoft Word, для создания изображений использовалась Midjourney (подписка – Basic Plan).

Поддержать автора:

[Бусты](#) и [Ютуб](#)

