

ПОДЗЕМЕЛЬЯ И ЛОГОВА №43: ВАМПИРСКАЯ КРИПТА

Вампирская крипта — это модульное приключение для 5-й редакции D&D. Оно рассчитано на **четырёх персонажей со средним уровнем группы (APL) 8, 11, 14 или 17**. Данная версия приключения предназначена для персонажей **8-го уровня** — чтобы получить полную, поддержите [DMDave на Patreon](#).

В недрах летающего замка обосновался проклятый вампир. Если персонажи хотят очистить это место от зла, им придётся разобраться не только с ним, но и другими стражами крипты.

АВТОРСТВО

Это приключение появилось благодаря следующим людям:

Дизайн и текст. DMDave и Alexander LeFort из Tavern Tales

Картография. DMDave и Forgotten Adventures

Арт. Darryl T. Jones, Dean Spencer, Matias Lazaro, Nacho Lazaro

Перевод. Сергей Чабанов

Редактура и вёрстка. [Long Story Short](#)



Проведение приключения

Чтобы провести игру, вам потребуется три основных книги D&D 5-й редакции. Если у вас их нет, вы можете скачать базовые правила с официального сайта или воспользоваться [Справочником по системе \(SRD\)](#).

Текст, заключённый в такую рамку, нужно прочитать вслух или пересказать своими словами, когда персонажи впервые входят в локацию, или при других обстоятельствах, указанных в тексте.

Если название существа **выделено жирным шрифтом**, это визуальная подсказка, указывающая на его блок характеристик и как бы напоминающая: «Эй, мастер, убедись, что держишь характеристики этого существа под рукой — оно вот-вот выскочит из-за угла!». Если блок характеристик существа представлен в приложении к приключению, это будет указано в тексте. В противном случае вы сможете найти его в Энциклопедии чудовищ.

Заклинания и немагическую экипировку, упоминаемую в этом приключении, вы сможете найти в Книге игрока. Магические предметы описаны в Руководстве мастера, кроме тех предметов, чьи характеристики даются в приложении к приключению. Как правило, это указано в тексте.

Добро пожаловать в летающий замок Товина Изуродованного

В нескольких сотнях футов над серыми соснами Ядовитого леса возле деревни *Дарквелл* парят полуразрушенные руины летающего замка.

Старый замок, служивший когда-то домом печально известному спятившему магу по имени Товин Изуродованный, теперь служит логовом для множества смертельно опасных существ. Ядовитые виверны населяют его и окружающие летающие острова. В самих руинах охотников за сокровищами поджидают водяные чудовища, мимики и другие волшебные монстры. В подземельях замка обосновался вампир-изгнанник по имени Леандро Несчастный. А на нижних уровнях подземелий голодные зорны проплывают сквозь пласты земли и камня в поисках вкусных самоцветов и золота.

Кто такой Товин Изуродованный?

Товин Изуродованный был богатым дворянином и искусным магом. Своё прозвище он получил за шрамы на левой стороне лица — результат неудачного эксперимента с алхимическим огнём. Товин жил в замке вместе с женой Гертрудой и сыном Харвиком.





Незадолго до смерти Товин стал жутким параноиком. Ему казалось, что убийцы преследуют его повсюду, куда бы он ни пошел. В конце концов Товин использовал мощную магию преобразования, чтобы поднять в небо кусок земли, на котором стоял его замок. Он населил летающий остров волшебными стражами и прирученными вивернами. Но даже это не принесло ему спокойствия.

Гертруда и Харвик хотели покинуть замок и умоляли Товина отпустить их, но тот отказался, полагая, что внизу их ждёт гибель. Товин даже пригрозил запереть их в темнице. Зная, что ни ей, ни Харвику нечего противопоставить мощи обезумевшего мага, женщина пошла на отчаянный шаг.

Гертруда явилась к Товину и признала, что была неправа, когда сомневалась в правильности его решения. Она налила два бокала вина и произнесла тост за благополучие их семьи под сводами летающего замка. Подозрительный Товин отказался пить вино, пока его не выпьет Гертруда. Она улыбнулась и выпила из своего бокала, хотя и с неохотой. Товин последовал её примеру, а через несколько мгновений они оба умерли от яда, который Гертруда подсыпала в вино.

Когда Харвик обнаружил тела родителей, он в горе рухнул на землю. В прощальном письме мать говорила, что теперь Харвик волен жить своей жизнью, а для этого он должен найти способ сбежать из замка. Но Харвик не знал ничего, кроме жизни в этих стенах. Без матери и её наставлений он был беспомощен, поэтому Харвик предпочёл покончить с собой, выпив яд, убивший его родителей.

Несмотря на смерть Товина и его семьи, замок продолжал дрейфовать над Ядовитым лесом. Прошли десятилетия. Замок превратился в руины, но магия, которая удерживает острова в воздухе, всё ещё сильна. Сегодня «летающий замок» представляет большой интерес для искателей приключений. Ходят слухи, что в нём спрятаны несметные сокровища. Разумеется, волшебные стражи Товина по-прежнему несут дозор. А некогда ручные виверны теперь одичали и рыщут в небесах, нападая на любого, кто рискнёт приблизиться.

Леандро Несчастный

Леандро — вампир-изгнанник с демиплана теней, терзаемый угрызениями совести. Много лет назад, когда он ещё был известен как Леандро Прекрасный, он вернулся домой и обнаружил свою возлюбленную Изобеллу в объятиях вампира. Вне себя от ярости Леандро убил любовников на месте, но тут же пожалел о содеянном. Да и чувство вины оказалось меньшим из зол.

Изобелла была дочерью могущественной архивампирши, известной как Сорча Красная Королева. Когда Сорча узнала о смерти своей дочери, она немедленно пустилась в погоню за Леандро, намереваясь отомстить, но не смогла найти его, потому что тот бежал и какое-то время скрывался в глуши, питаясь кровью зверей и укрываясь в сырых пещерах.

Тогда Сорча обратилась к самой тёмной магии и прокляла Леандро, превратив его из красавца в уродливого монстра. Терзаемый чувством вины и неспособный показаться на людях, Леандро стал бродягой-изгнанником. Вскоре он наткнулся на замок Товина Изуродованного и решил, что его подземелья могут стать подходящим домом для опального вампира. Замок разваливается, но Леандро знает, что именно такого жилища он заслуживает.



Общие характеристики крипты

Долгие годы подземелье летающего замка было заброшено, пока здесь не поселился Леандро. Следующие характеристики являются общими для всех локаций подземелья, если не указано иное:

Летающий замок. Подземелье замка расположено в недрах большого летающего острова шириной 150 футов. Раньше остров был больше, но, с тех пор как умер Товин, от него откололось несколько кусков. Остров дрейфует на высоте 2500 футов над Ядовитым лесом. Существо, упавшее с этой высоты без возможности остановиться, получает 70 (20кб) дробящего урона.

Потолки, стены и пол. Подземелье построено из шлифованных известняковых блоков. Высота потолков — 10 футов, ширина проходов — 5 футов. Толщина стен подземелья — 2 фута.

Двери. Часть дверей в подземелье сорвана с петель. У тех, что ещё стоят, КЗ 15, 15 хитов и иммунитет к яду и психическому урону.

Освещение. Предполагается, что подземелье находится в демиплане теней. Здесь нет ни естественного, ни какого-либо другого освещения. Описания в текстовых полях предполагают, что персонажи принесли с собой источники света или обладают тёмным зрением.

Магия преобразования. Волшебные фиолетовые кристаллы, поддерживающие замок в воздухе, излучают мощное поле магии преобразования, воздействующее на весь замок и его окрестности. Всякий раз, когда заклинатель накладывает заклинание преобразования 5-го уровня или ниже в замке или в пределах 100 футов от него, бросьте кб. Если результат превышает уровень сотворённого заклинания, заклинатель восстанавливает эту ячейку заклинания.

Потайные двери. Подземелье изначально было спроектировано как часть замка, и здесь есть потайные двери. Они сделаны из того же материала, что и стены подземелья. Чтобы их найти, требуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) с УС 18.

Связанные приключения. В этом приключении подробно описаны и показаны на карте не все локации летающих островов — остальные будут подробно описаны в трёх других приключениях. Заглавная буква указывает на то, что в данной локации происходят события того или иного приключения.

Буква	Приключение
V	Подземелья и логова №43: Вампирская крипта
W	Подземелья и логова №41: Руины водяных аномалий
X	Подземелья и логова №44: Тоннели зорнов
Y	Подземелья и логова №42: Холмы виверн

Локации крипты

V1 — Винный погреб

Полупустые винные стеллажи стоят вдоль северной и западной стен погреба. Несколько винных бочонков составлены друг на друга у южной стены. Пол усеян битым стеклом, повсюду видны пятна от пролитого вина.

Леандро повезло: большая часть содержимого винного погреба оказалась нетронутой. Время от времени он приходит сюда, чтобы выпить бутылочку вина.

Сокровище: редкие вина. В подвале осталось примерно пятьдесят бутылок дешёвого вина, каждая из которых стоит всего несколько золотых. Но в трёх бутылках хранятся особо редкие сорта вин. Ценитель может дать за каждую из них по 150 зм. Если персонажи решат обыскать винный погреб, успешная проверка Интеллекта (Анализ) с УС 16, позволит опознать редкие бутылки.

V2 — Кладовая

Дверь, ведущая из винного погреба в эту комнату, защищена охранной руной, которую оставил Леандро. Персонаж, осматривающий дверь и успешно прошедший проверку Мудрости (Восприятие) с УС 20, замечает руну. Руна активируется, когда любое существо, кроме Леандро, касается двери. Защита действует аналогично заклинанию *Охранные руны (Взрывная руна)*. Тип урона и УС спасброска определяются уровнем приключения, как показано в таблице ниже.

Руна

Уровень	Сложность рассеивания	Спасбросок Ловкости	Урон
8	15	15	27 (5к10) урона электричеством

После того как персонажи войдут в комнату, прочитайте следующее:

Множество ящиков составлено вдоль стен, часть из них разбиты. Каменная лестница в северо-восточном углу ведёт вверх в замок. Коридор уводит на север.

Когда-то в ящиках хранились запасы продовольствия, но еда давно сгнила и превратилась в прах. Позднее Леандро напился и разбил несколько ящиков в приступе гнева.

V3 — Комната для допросов

Дверь в эту комнату заперта. Её можно вскрыть при помощи воровских инструментов и проверки Ловкости (Ловкость рук) с УС 15 или выбить, пройдя проверку Силы (Атлетика) с УС 22, или отпереть ключом, который Леандро всегда носит с собой. Когда персонажи входят внутрь, прочитайте следующее:

Эта комната немногим больше чулана. Здесь стоит небольшой круглый деревянный стол и два стула. За столом сидит человек. Его руки скованы цепью, которая пропущена через кольцо в полу под столом.

Когда-то здесь была кладовая, но Леандро переоборудовал её в комнату для допросов.

Узник Хашар. Человек, сидящий за столом, — Хашар, уроженец деревни Дарквелл. (ЗН человек-обыватель). У него копна кудрявых черных волос, седая щетина, и его левый глаз косит. Леандро похитил Хашара, когда тот охотился за пределами деревни. Узник будет благодарен, если отряд сможет освободить его, и с радостью расскажет о своём похищении и кое-чем ещё:

- Леандро собирался выпить его кровь, но передумал, когда узнал, что Хашар иногда работает в поместье Сорчи, — матери Изобеллы — на окраине деревни.
- Вампир спросил Хашара, слышал ли тот, как Сорча в разговорах упоминала Леандро. Хашар ответил, что никогда ничего подобного не слышал и понятия не имеет, о чем говорит вампир.
- Леандро не верит Хашару и считает, что тот либо что-то скрывает, либо, вообще, шпион, подосланный Сорчей. Вампир каждый день возвращается, чтобы допросить Хашара, но тому больше нечего сказать.
- Хашар считает, что скоро Леандро всё это надоест, и он его просто убьёт.

Оковы Хашара можно вскрыть при помощи воровских инструментов и проверки Ловкости (Ловкость рук) с УС 15 или разломать, пройдя проверку Силы (Атлетика) с УС 22, или отпереть ключом, который Леандро всегда носит с собой. После освобождения Хашар попросит персонажей помочь ему сбежать из летающего замка.

V4 — Склеп

Это просторный коридор шириной в десять футов. Слева и справа в стенах расположено по пять альковов с каменными саркофагами (за исключением юго-восточного алькова — он пустует). На крышках всех саркофагов изображены одинаковые руны. Южная стена коридора частично обвалилась и представляет собой груду обломков.

Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (История) с УС 16, сможет определить, что руна на крышках саркофагов — это личный знак Товина Изуродованного, архитектора и первоначального владельца замка. В юго-восточном алькове раньше тоже был саркофаг, но Леандро утащил его в соседнюю пещеру на юге, чтобы в укромном месте организовать себе место для отдыха. Персонаж, осматривающий пустой альков и успешно прошедший проверку Интеллекта (Анализ) с УС 14, замечает царапины на каменном полу, которые ведут к обрушившейся стене в южном конце коридора.

Столкновение: неупокоенные мертвецы. Товин Изуродованный проводил в своей лаборатории различные алхимические эксперименты над гуманоидами, часто против воли подопытных. Проявляя своеобразное уважение к жертвам своих экспериментов, Товин хоронил их в подземном склепе. Спустя годы некротическая энергия теневого плана пробудила трупы, а обстоятельства смерти заставили их ненавидеть всё живое. Нежить поднимется из своих могил и нападет на любых живых существ, вошедших в склеп. Мертвецы сражаются, пока не будут уничтожены. Поскольку Леандро сам является нежитью, его присутствие не беспокоит обитателей склепа. Тип врагов зависит от уровня приключения, как показано в таблице ниже.

Столкновение: неупокоенные мертвецы

Уровень	Монстры
8	4 умертвия

Сокровище: саркофаги. Товин посмертно одарил каждого из своих подопытных в знак благодарности за их службу. В каждом саркофаге лежит одно украшение стоимостью в 50 зм (например, кольцо, ожерелье или брошь). Всего их девять штук.

Секретный проход. Обломки южной стены скрывают небольшой тоннель, ведущий в логово Леандро. Персонаж, успешно прошедший проверку Мудрости (Восприятие) с УС 12, замечает подозрительно расположенный валун, за которым скрыт вход в пещеру.

Потайные двери. Потайные двери ведут к сокровищнице подземелья. Одна находится в северной части склепа и ведёт в секретный коридор. Вторая находится в одном из альковов.

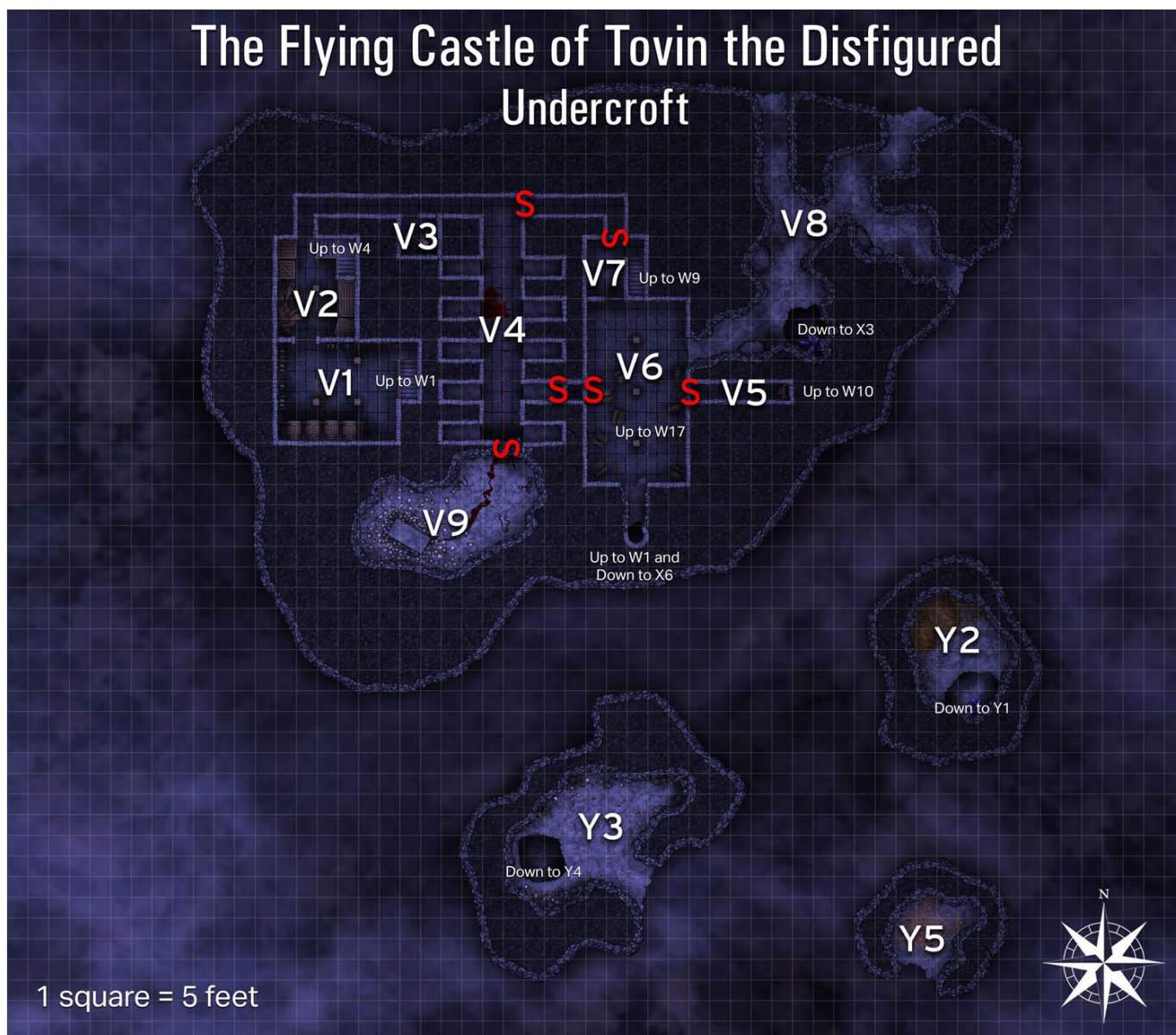
V5 – Секретный коридор

Потайная дверь соединяет коридор с сокровищницей. Лестница в восточной части коридора ведёт к люку в потолке.

V6 – Сокровищница

Сокровищница опустошена. Несколько открытых, пустых сундуков разбросано тут и там. В южной и восточной стенах вы видите входы в тоннели.

Товин Изуродованный использовал эту сокровищницу для хранения большей части своего богатства. Теперь она пуста, потому что вечно голодные зорны, которые живут в недрах летающего острова, сгрызли замки на сундуках и проглотили все сокровища. Каменные тоннели, уходящие из сокровищницы, вырыли виверны, которые надеялись



устроить здесь гнездо, но их прогнали големы. Тоннели сообщаются с другими областями замка и летающего острова.

Столкновение: хранители сокровищ. Для защиты сокровищницы Товин создал волшебных стражей. Однако зорны с их способностью проходить сквозь камень смогли незаметно сожрать все сокровища, не потревожив их. Теперь стражи охраняют пустую сокровищницу, даже не подозревая об этом. Они атакуют любых живых существ, которые входят в помещение. Тип и количество стражей зависит от уровня приключения, как показано в таблице ниже.

Столкновение: хранители сокровищ

Уровень	Монстры
8	Каменный голем

Сокровище: осколки драгоценных камней. После трапезы зорнов осталось несколько осколков драгоценных камней, разбросанных по полу сокровищницы. Их общая стоимость — 100 зм.

Потайные двери. Потайные двери в западной и восточной стенах сокровищницы ведут в склеп и в секретный коридор соответственно.

V7 — Лестничная площадка

Эта небольшая комната соединяет сокровищницу с верхними этажами замка. Если отряд ещё не исследовал сокровищницу, персонажи могут услышать приглушённые звуки тяжелых шагов, доносящиеся из-за двери в южной стене.

Потайная дверь. Потайная дверь в северной стене комнаты соединяет её с коридором, ведущим в склеп.

V8 — Тоннели виверн

Эта небольшая сеть тоннелей объединяет сокровищницу подземелья и недра острова, где устроили своё логово зорны.

Столкновение: медлительные зорны. Так как логово зорнов расположено в сети тоннелей под подземельем, они могут услышать перемещения отряда. Голодные зорны преграждают путь отряду, полагая, что у любого путешественника могут оказаться вкусные драгоценности. Вместо того, чтобы напасть, зорны могут предложить персонажам обмен или просто попрошайничать. Тип и количество зорнов зависит от уровня приключения, как показано в таблице ниже.

Столкновение: хранители сокровищ

Уровень	Монстры
8	2 зорна

V9 — Логово вампира

В дальнем конце пещеры стоит каменный саркофаг, вокруг которого разбросаны сотни черепов гуманоидов. С восточной и западной стен пещеры свисают железные кандалы.

Леандро пристрастился к плоти гуманоидов. Особенно ему нравятся головы: он любит сдирать с них кожу зубами и вылизывать языком глазницы.



Когда на черепе совсем не остаётся мяса, Леандро просто бросает его на землю. Иногда вампир приковывает своих пленников к стене, чтобы немного позабыться с ними, перед тем как съесть.

Столкновение: Леандро Несчастный. Из-за наложенного на него проклятия Леандро не похож на обычного вампира. Его руки и ноги непропорционально длинные, ногти превратились в кривые когти, клыки опускаются ниже подбородка, а из-за большого лба он выглядит диким и жестоким. Леандро носит грязную разодранную одежду, перепачканную кровью и вином. Когда персонажи встречают вампира, он, скорее всего, сидит на крышке своего саркофага, допивая очередную бутылку вина. Леандро пьян: он невнятно произносит слова и неудержимо икает. Если персонажи решат с ним побеседовать, вампир расспросит их о цели визита, после чего начнёт жаловаться на судьбу и жалеть себя. Если хиты Леандро снизятся до одной четверти или меньше, он примет газообразную форму и попытается сбежать. Блок характеристик Леандро зависит от уровня приключения, как показано в таблице ниже.

Леандро Несчастный

Уровень	Блок характеристик
8	Вампир

Сокровище: вещи Леандро. У вампира есть кольцо телекинеза и связка ключей, отпирающих комнату для допросов (область V3) и кандалы.

Приключение продолжается

Здесь описана только часть замка Товина Изуродованного. Ищите продолжение в других приключениях:

[Подземелья и логова №41: Руины водяных аномалий](#)

[Подземелья и логова №42: Холмы виверн](#)

[Подземелья и логова №44: Тоннели зорнов](#)

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(E), and are not Open Content: All Trademarks, registered trademarks, proper names (characters, place names, new deities, etc.), dialogue, plots, story elements, locations, characters, artwork, sidebars, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.) **Open Game Content:** The Open content in this book includes the monster names, statistics, traits, and abilities. No other portion of this work may be reproduced in any form without permissions.

Open Game License

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” Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1 2 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.

COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Rust Monster Mine. Copyright 2022, Hamrick Brands, LLC. Authors: Dave Hamrick, John K. Webb. | Cartography Copyright Tom Cartos, used with permission. | Publisher’s Choice Quality Stock art © Rick Hershey / Fat Goblin Games, used under license. | Some images used under license from Shutterstock.