



ЗАБЫТЫЙ ЛАБИРИНТ ЗОЛОТОГО БАРОНА

3-й УРОВЕНЬ

5E

Забывтый лабиринт Золотого барона

Приключение «Забывтый лабиринт Золотого барона» рассчитано на четырёх персонажей третьего уровня. После окончания этого приключения герои получают опыт, достаточный для достижения четвёртого уровня. Действие этого приключения происходит в Ардене, но его можно вписать и в ваш собственный мир. Не столь важно, из кого состоит группа героев, если они будут действовать с умом.

Предыстория

Золотой барон когда-то правил этой долиной железной рукой. Он взимал неподъёмные налоги и нажил невероятное состояние. Когда он умер, его захоронили в похожем на лабиринт комплексе со всеми его богатствами и слугами. Местонахождение гробницы было со временем забыто, хотя, по слухам, кто-то из убитых рабочих, возводивших это сооружение, успел припрятать карту перед смертью. Теперь она попала в руки искателей приключений. Им потребуются все их навыки и вся их осторожность, чтобы пройти наполненные ловушками залы гробницы и отыскать внутри сокровища.

СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ

Найдено на трупе. Персонажи обыскивают тело павшего противника и обнаруживают карту к гробнице Золотого барона. В ней говорится о несметных сокровищах, ожидающих тех, кто сможет преодолеть ловушки и победить монстров. Надеясь заполучить богатства, они следуют по карте к скрытому спуску в гробницу.

Наследство от родственника. Один из персонажей получает карту от родственника либо в подарок, либо как наследство. В ней говорится о несметных сокровищах, ожидающих тех, кто сможет преодолеть ловушки и победить монстров. Надеясь заполучить богатства, они следуют по карте к скрытому спуску в гробницу.

Куплено по прихоти. Персонажи покупают карту у старого пьяницы, который утверждает, что она имеет невероятную ценность. В ней говорится о несметных сокровищах, ожидающих тех, кто сможет преодолеть ловушки и победить монстров. Надеясь заполучить богатства, они следуют по карте к скрытому спуску в гробницу.

Забывтый лабиринт Золотого барона

Гробница спроектирована как лабиринт. Безопасный маршрут через него известен только рабочим, которые были убиты по завершении строительства. Выход на поверхность скрыт под камнем и открывается только по магическому командному слову. У комплекса есть следующие особенности, если не сказано иное:

Потолки. Сделаны из камня и возвышаются на 10 фт. над землей.

Полы и стены. Сделаны из подогнанных каменных плит.

Двери. Сделаны из массива дуба с металлическими вставками. Одинарные двери заперты. Они могут быть открыты успешной проверкой **Ловкости (Ловкость рук) с УС 13**. Двойные двери не заперты, но в них встроены ловушки. Бросьте 1к8 и сверьтесь с таблицей ниже, чтобы понять, какая ловушка встроена в дверь. Ловушки могут быть обнаружены успешной проверкой **Мудрости (Восприятие) с УС 16** и обезврежены успешной проверкой **Ловкости (Ловкость рук) с УС 16**.

к8 Ловушка

- 1 Дверь покрыта контактным ядом. Если существо дотрагивается до неё, оно должно совершить **спасбросок Телосложения с УС 14**, получая 1к10 урона ядом при провале или половину этого урона при успехе.
- 2 В потолке над дверью имеются маленькие дырочки, из которых вылетают дротики. Если существо открывает дверь, оно должно совершить спасбросок Ловкости с УС 14, получая 1к10 колющего урона при провале или половину этого урона при успехе.
- 3 В порог двери встроено лезвие. Если существо проходит в дверь, оно должно совершить **спасбросок Ловкости с УС 14**, получая 2к10 рубящего урона при провале или половину этого урона при успехе.
- 4 Ручка подпружинена и выстреливает, если кто-то за неё берется. Существо, взявшееся за ручку, должно совершить **спасбросок Ловкости с УС 14**, получая 2к10 дробящего урона при провале или половину этого урона при успехе.
- 5 Дверная рама исписана магическими рунами, которые детонируют при открытии двери. Если существо открывает дверь, оно должно совершить **спасбросок Ловкости с УС 14**, получая 2к10 огненного урона при провале или половину этого урона при успехе.
- 6 Под порогом двери спрятаны копыя. Если существо проходит через дверь, оно должно совершить **спасбросок Ловкости с УС 14**, получая 2к10 колющего урона при провале или половину этого урона при успехе.
- 7 Рама сделана из проклятого тёмного дерева. Если существо проходит через эту дверь, оно должно совершить **спасбросок Телосложения с УС 14**, получая 4к10 некротического урона при провале или половину этого урона при успехе.
- 8 В порог встроены маленькие металлические трубы, которые плюют огнем. Если существо проходит через дверь, оно должно совершить **спасбросок Ловкости с УС 14**, получая 4к10 огненного урона при провале или половину этого урона при успехе.

Освещение. В гробнице абсолютно темно.

Необычные особенности. По всему комплексу расположены ямы-ловушки. Они отмечены на карте мастера. Ловушки могут быть замечены успешной проверкой **Мудрости (Восприятие) с УС 16**. Когда существо знает о яме, оно может легко её перепрыгнуть. Если существо наступает на ловушку, оно должно преуспеть в **спасброске Ловкости с УС 14**, иначе упадёт на 20 фт., получая 2к6 дробящего урона.

1. ВХОДНАЯ ЛЕСТНИЦА

Каменные ступени ведут вниз, упираясь в украшенный деревянный пол с изображением несметных богатств.

В этом узком коридоре нет ничего ценного.

2. ВЕСТИБУЛЬ

В этой комнате можно увидеть множество фресок, изображающих человека, золотые монеты, самоцветы и другие ценные предметы.

На фресках изображен Золотой барон и его сокровищница. В этой комнате нет ничего ценного.

3. КОМНАТА С ТЕЛАМИ

Комната впереди пуста, за исключением небольшого сундука в углублении у восточной стены.

Ловушка: иллюзорный пол. Пол в этой комнате — это иллюзия. Она может быть обнаружена успешной проверкой **Интеллекта (Анализ)** с УС 14. Под ним яма глубиной 10 фт.

Столкновение: зомби. В яме находятся **огр-зомби** и **2 обычных зомби**. Они попытаются схватить и утащить любого, кто упадет в яму, чтобы забить его своими гниющими кулаками.

4. ПУСТАЯ КОМНАТА

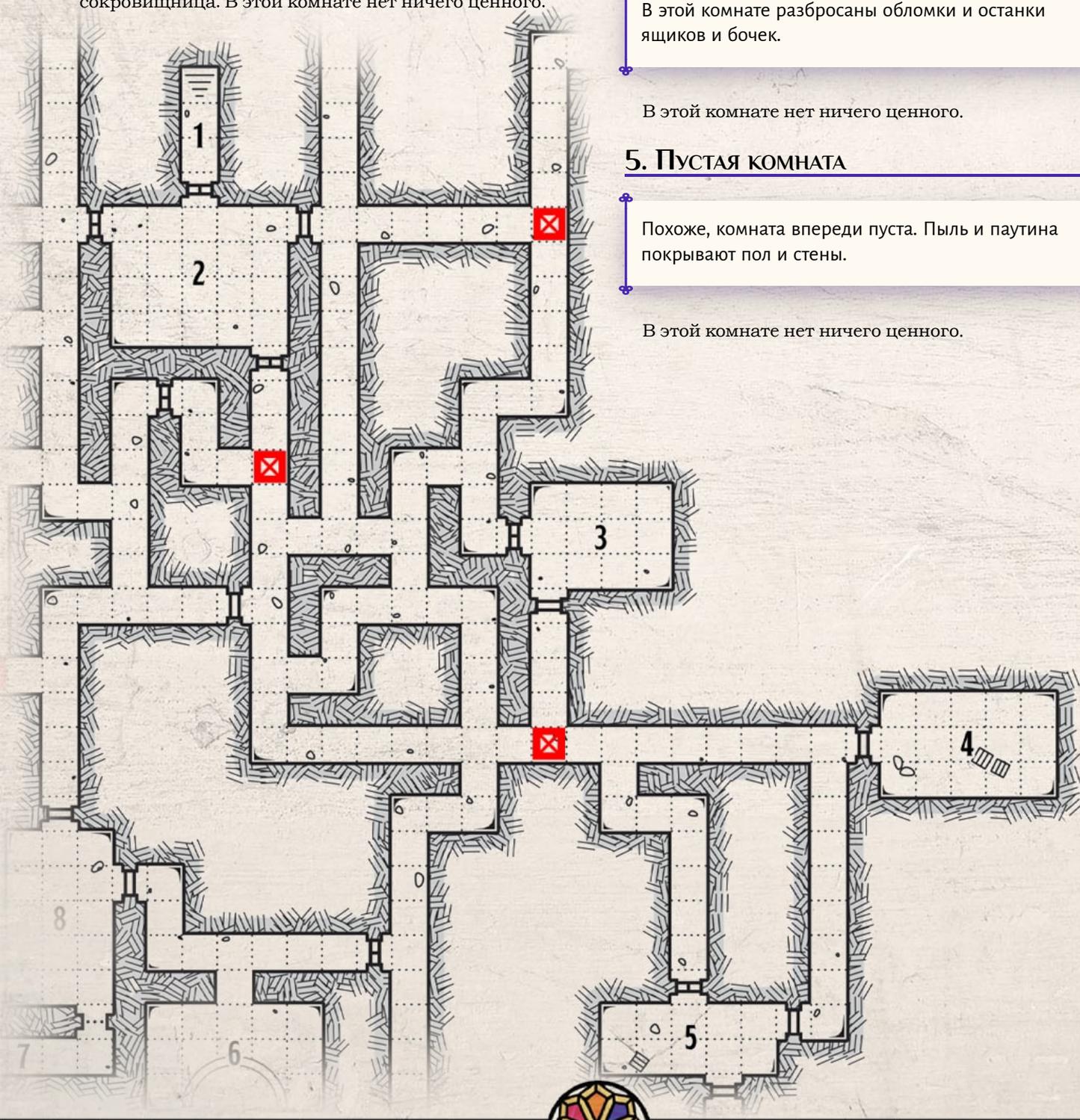
В этой комнате разбросаны обломки и останки ящиков и бочек.

В этой комнате нет ничего ценного.

5. ПУСТАЯ КОМНАТА

Похоже, комната впереди пуста. Пыль и паутина покрывают пол и стены.

В этой комнате нет ничего ценного.



6. СВАТИЛИЩЕ ЖАДНОСТИ

Большое возвышение находится у южной стены этой комнаты. На нём покоится массивный украшенный сундук.

Ловушка: сундук. Ловушка может быть замечена успешной проверкой **Мудрости (Восприятие) с УС 16** и обезврежена с помощью проверки **Ловкости (Ловкость рук) с УС 16**. Если кто-то открывает сундук, не обезвредив ловушку, лезвия вырываются из стен и пролетают прямо над сундуком. Открывающий должен совершить **спасбросок Ловкости с УС 14**, получая 2к10 рубящего урона при провале или половину при успехе.

Сокровище: волшебный рюкзак. В сундуке лежит *Удобный рюкзак Хеварда*.

7. КОРИДОР С ЛОВУШКАМИ

Оба входа в этот коридор закрыты решетками. Они могут быть подняты успешной проверкой **Силы (Атлетика) с УС 12**.

Ловушка: нажимная плита. В середине коридора находится нажимная плита. Она может быть замечена успешной проверкой **Мудрости (Восприятие) с УС 18** и обезврежена успешной проверкой **Ловкости (Ловкость рук) с УС 14**. Если кто-то наступает на неё, решетки опускаются и запираются. Кислота начинает разбрызгиваться с потолка на всё и всех в коридоре. Каждый раунд существо, находящееся под кислотным дождем, получает 1к6 урона кислотой. Когда решетки запираются, они могут быть подняты только успешной проверкой **Силы (Атлетика) с УС 18**.

8. ВОСТОЧНАЯ МАЛАЯ ГРОБНИЦА

В этой комнате находится шесть грубо обтёсанных гробов.

Столкновение: скелеты. В этой комнате находится **шесть скелетов**. Они встают из гробов, если были потревожены.

9. ЗАПАДНАЯ МАЛАЯ ГРОБНИЦА

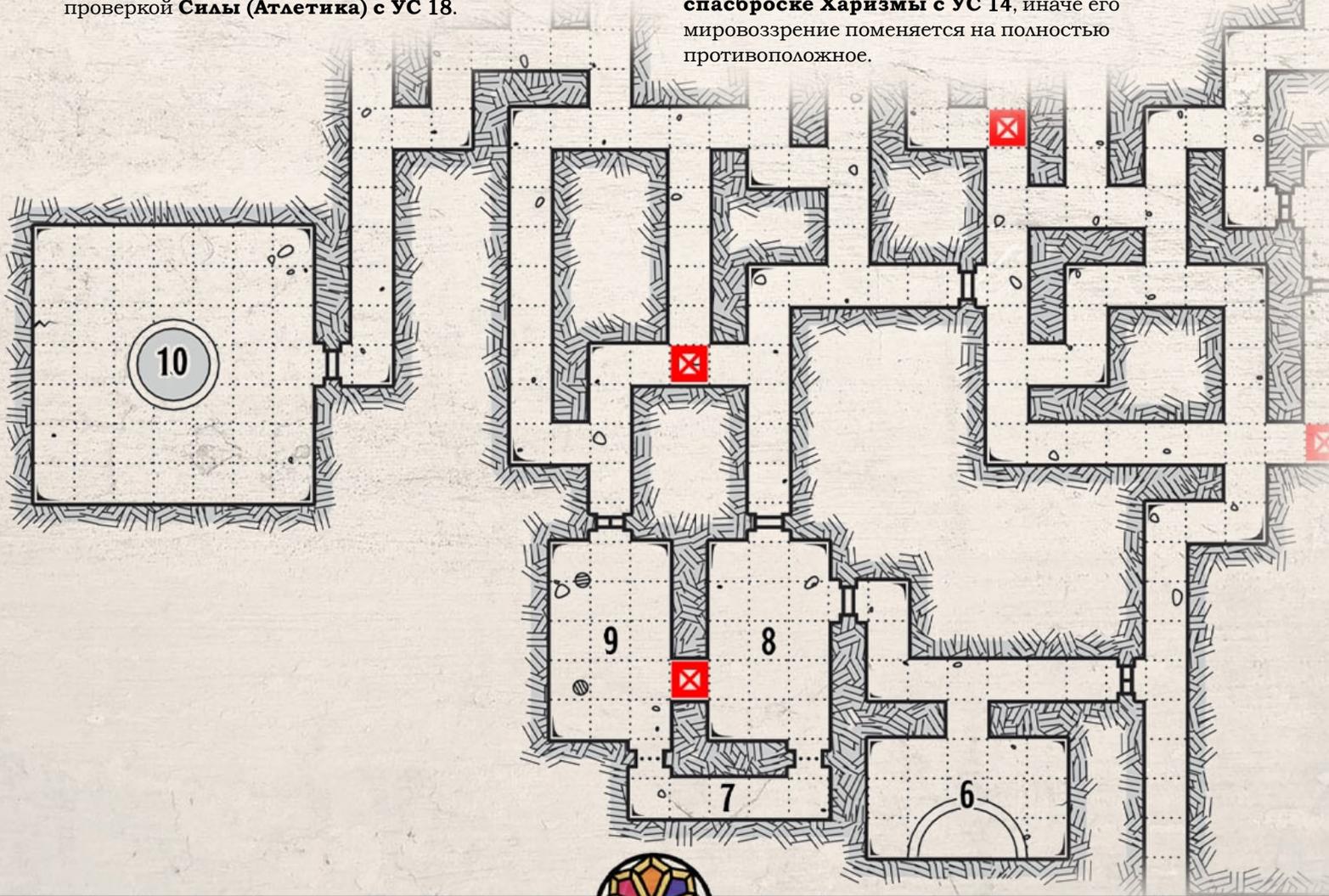
В этой комнате находится шесть грубо обтёсанных гробов.

Столкновение: скелеты. В этой комнате находится **шесть скелетов**. Они встают из гробов, если были потревожены.

10. БАССЕЙН ОТРАЖЕНИЙ

В этом огромном помещении находится большой украшенный фонтан с фигурами ангелов и демонов. Кристально чистая вода струится по их каменным телам.

Уловка: инверсия мировоззрения. Любое существо, выпившее этой воды, должно преуспеть в **спасброске Харизмы с УС 14**, иначе его мировоззрение поменяется на полностью противоположное.



11. СОКРОВИЩНИЦА

В этом помещении насыпана настолько огромная куча монет, что под ней не видно пола.

Столкновение: василиск. Василиск затаился среди монет. Сейчас он скрыт под большой кучей и атакует любого, кто дотронется до сокровищ.

Сокровища: монеты. Тут находится:

- 2300 мм;
- 1200 см;
- 70 зм.

При ближайшем рассмотрении оказывается, что остальные монеты сделаны из железа. На каждой отчеканено лицо одного человека — Золотого барона. При успешной проверке **Интеллекта (История) с УС 14** можно вспомнить, что Барон чеканил собственные монеты, чтобы помешать торговле поданных вне его владений.

12. ВНЕШНЕЕ ХРАНИЛИЩЕ

В этой комнате нет ничего особенного, за исключением большой металлической двери в западной стене.

Уловка: подмена дверей. Как только кто-то входит в эту комнату, особенности дверей, описанные в начале этого приключения, меняются местами. Все двойные двери запираются. Они могут быть открыты успешной проверкой **Ловкости (Ловкость рук) с УС 13**. Одинарные двери отпираются, но в них появляются ловушки. Используйте таблицу ловушек, когда существо попытается открыть какую-то из них.

13. ГРОБНИЦА БАРОНА

В этой пыльной комнате нет ничего кроме каменного саркофага в центре.

Секретная дверь в эту область может быть замечена успешной проверкой **Мудрости (Восприятие) с УС 18** и открыта с помощью успешной проверки **Интеллекта (Анализ) с УС 18**.

Столкновение: призрак барона. Если кто-то потревожит саркофаг, привидение Золотого барона восстанет. Он движим жадностью и желанием вернуть сокровища из зоны 11 (Сокровищница), и восстановить королевство. Барон попытается захватить тело одного из персонажей, чтобы достичь этих целей. При успехе он отправится сначала в зону 6 (Святилище жадности), чтобы получить свой волшебный рюкзак и затем в зону 11, чтобы набить его сокровищами. Если у него получится, он покинет гробницу и отправится к ближайшему городу.



14. ЛОЖНОЕ ХРАНИЛИЩЕ

Это огромное помещение содержит несметное множество монет, украшений и предметов искусства.

Монеты, украшения и предметы искусства — иллюзии. Если они находятся вне гробницы более 24 часов, иллюзия развеивается, и они распадаются в пыль.

Столкновение: призрак строителя.

Привидение сидит на самой большой куче монет. Он был тем самым строителем этого комплекса, который украл карту, ведущую сюда. Когда персонажи прибывают, он грустно приветствует их и объясняет, что Золотой барон убил его и всех его работников, когда гробница была достроена, чтобы никто не мог раскрыть её местоположения. Он знает, где находится усыпальница барона, и может отвести туда персонажей, если они проявят участие к его судьбе. Если они будут высмеивать его или проявлять враждебность, он попытается завладеть телом кого-то из них и сбежать в глубины комплекса. Он знает, где находятся все ловушки, поэтому невосприимчив к их эффектам. Он попытается двигаться по пути с наибольшим их числом.

15. ЛОЖНАЯ ГРОБНИЦА

Потолок в этой комнате подпирает дюжина больших колонн, вырезанных так, чтобы напоминать стопки монет. У восточной стены находится украшенный саркофаг. Его окружают горы монет.

Это не усыпальница Золотого барона, а ложное захоронение, созданное, чтобы ввести в заблуждение расхитителей гробниц. Саркофаг, монеты и колонны — ничего не стоящие реплики.

Столкновение: призрак. Если кто-то потревожит саркофаг, **призрак** поднимается и атакует. Он привязан к комплексу и не может его покинуть, но будет преследовать персонажей внутри него, если те попытаются сбежать.

Эпилог

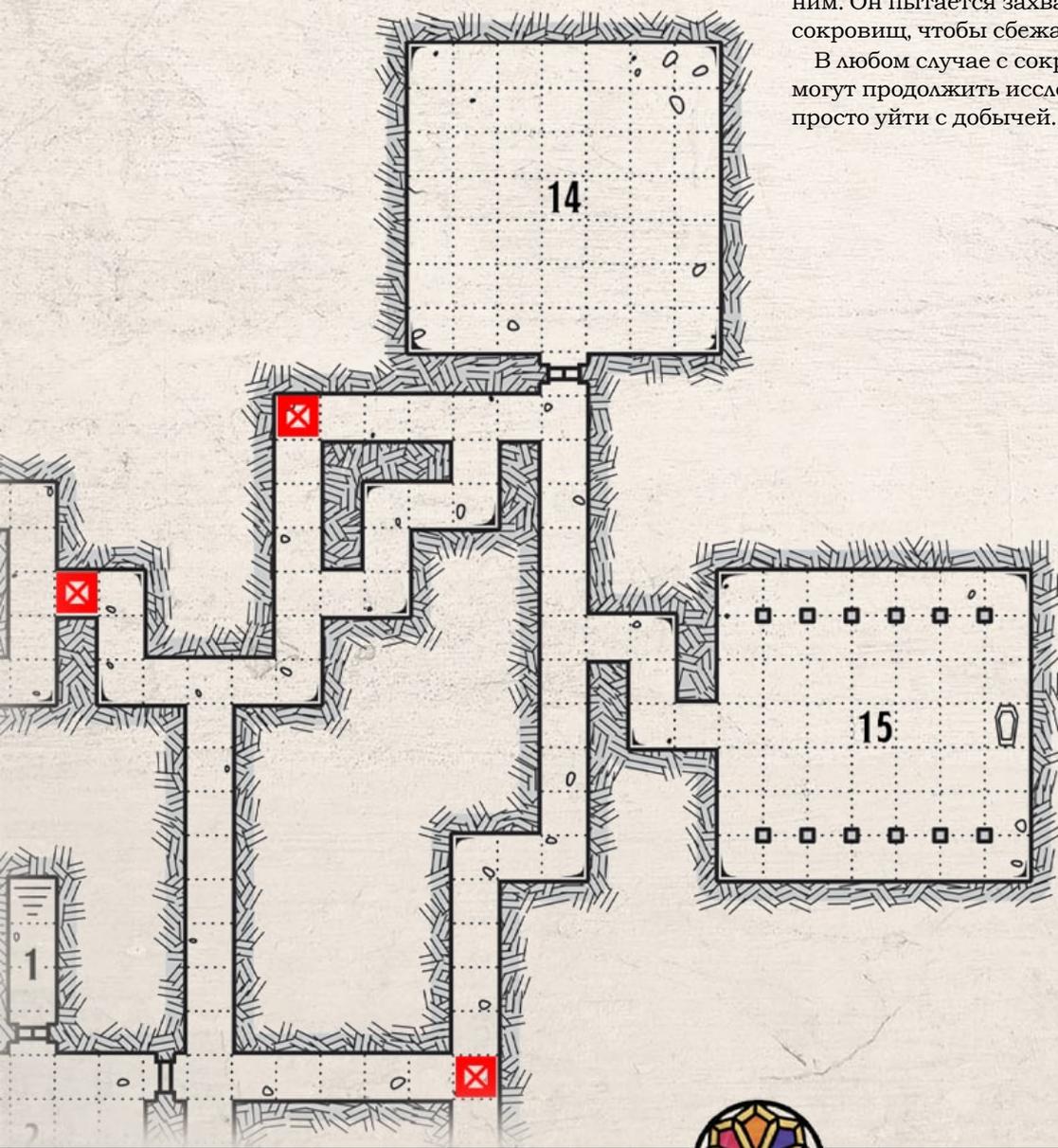
События после получения сокровищ зависят от следующего:

Если персонажи побеждают призрак барона.

Духи тех, кто был убит, чтобы сохранить секреты этого места, наконец обретают покой.

Если персонажи НЕ побеждают призрак барона. Как только они берут сокровища из хранилища, призрак барона направляется прямо к ним. Он пытается захватить тело того, у кого больше сокровищ, чтобы сбежать из гробницы.

В любом случае с сокровищами в руках персонажи могут продолжить исследования комплекса, либо просто уйти с добычей.



Арт: Shutterstock

Текст: Бенджамин Палмер

Перевод: Арслан Атаназаров

Вёрстка: [Long Story Short](https://www.longstoryshort.com)

[WWW.ADVENTURESAWAITSTUDIOS.COM](https://www.adventurawaitstudios.com)

Open Gaming 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 forms 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 graphics, 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” 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 coadaptability 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.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 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. **Copyright 2021 Adventures Await Studios**

