

DUNGEONS & DRAGONS®

# Тихая Смерть

Приключение создано на конкурс для Лекции Пворцов



Раз, два, Мордред ждет тебя...

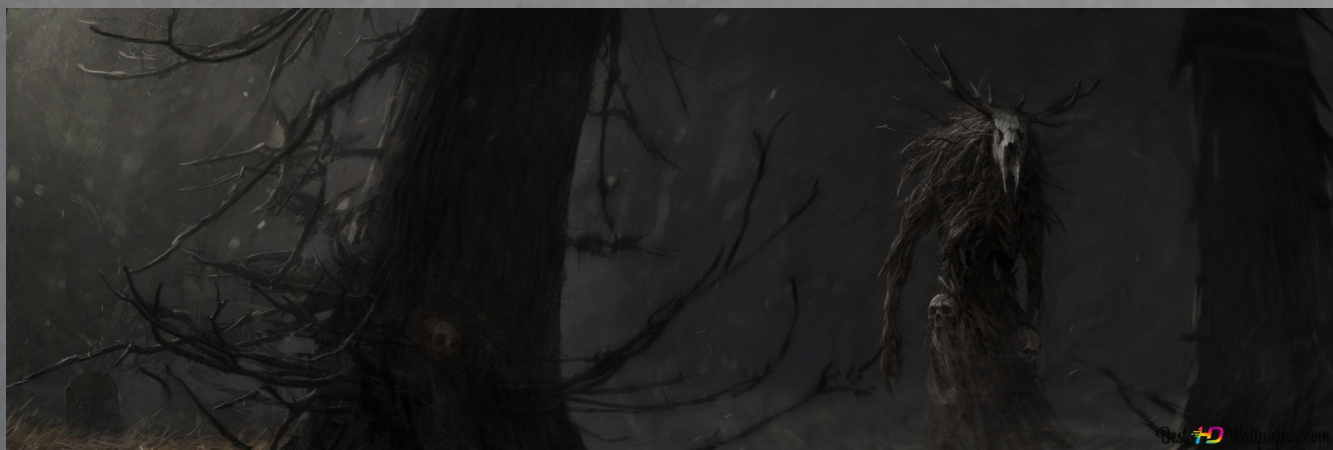
# Тихая Смерть

Приключение для 3 игроков 3 уровня

---



---



Приключение вдохновлено фильмом «Кошмар на улице Вязов»

**КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ:** Спи и умри во сне или не спи и умри от недосыпа. Не просто так говорят: «Самая тихая смерть - во сне».

**СЕТТИНГ:** Темное фэнтези, маленькая деревушка Штормолесье.

**ГЕРОИ ИСТОРИИ:** Жители деревни (см. прегены).

**ЖАНРЫ:** Хоррор, триллер, маленькая деревенька, социальная игра, сложная боевка, детектив, интрига, прегены персонажей, песочница.

**ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ:** 5-7 часов (можно разбить на даблшот).

Автор: Милякова Екатерина

---



---

**Донаты:** [https://boosty.to/sister\\_of\\_twins/donate](https://boosty.to/sister_of_twins/donate)

**Проведение ваншота:** <https://youtu.be/-KYhbVvk1MOU>

**Материалы:** [https://drive.google.com/drive/folders/1Bx4lvpnRwVZBjWEHskOTCLszlf7pewu?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1Bx4lvpnRwVZBjWEHskOTCLszlf7pewu?usp=drive_link)

# О ГЛАВЛЕНИЕ

## ВВЕДЕНИЕ

- Общие сведения (описание деревни для автора, предыстория).....4
- Карта деревни (карта и подробное описание демона и Эдрика).....5
- Прегены (прегены персонажей и их портреты).....6
- Новые правила (правила сна и текст пророчества).....7

## ЧАСТЬ 1 - ЗНАКОМСТВО

- 1.1 Вступление (начальный текст и рекомендации мастеру).....8
- 1.2 Карты (карта замка и карта таверны).....9
- 1.3 Знакомство (начало игры и описание таверны).....10
- 1.4 Фаза сонного паралича (фаза сражения и описание сна).....11
- 1.5 Тактика Мордредра (карта и описание тактики Мордредра).....12

## ЧАСТЬ 2 - РАССЛЕДОВАНИЕ

- 2.1 Вступление (встреча героев и знакомство с другими жителями деоревни).... 13
- 2.2 Жители деревни Штормолесье.....14
- 2.3 Бабушка Фрости.....15
- 2.4 Библиотека замка.....16
- 2.5 Травница Шелка.....17
- 2.6 Церковь и Дариус.....18
- 2.7 Кладбище и Отто.....19
  - 2.7.1 Материалы (карта, страница книги и кольцо).....20
- 2.8 Заброшенная шахта.....21
  - 2.8.1 Боевая карта шахты и тактика Викто.....22
- 2.9 Безумный друид.....23
- 2.10 Кошмары персонажей.....24

## ЧАСТЬ 3 - ОЧИЩЕНИЕ ОБСКУРА

- 3.1 Слежка и проверка Эдрика.....25
- 3.2 Раскрытие тайны и концовки.....26
- 3.3 Завершение.....27

## ПРИЛОЖЕНИЕ

- 3.1 Приложение А. Монстры.....28-31
- 3.2 Приложение Б. Карты.....32-33
- 3.3 Приложение Г. Артефакты.....34



## И РЕДЫСТОРИЯ

Около тридцати лет назад **друид Элларрион**, живущий на окраине деревни, изрек пророчество (см. стр. 7), но его не восприняли всерьез. Тринадцать лет назад пророчество начало исполняться.

**Викто (слабый колдун)** нашел покровителя демона снов Крайга и с его помощью убил нескольких людей (своих родителей Фиону и Фердинанда и уличного хулигана Джека), которые обижали его, а потом начал готовить **ритуал обскурия (см. далее)**.

Элларрион пытался помешать ритуалу, но Крайг заточил разум друида в кольцо. Викто провел ритуал, в конце ритуала умер, а через девять месяцев по окончании ритуала родился Эдрик. Его мать не помнит ни ритуала, ни отца своего сына и работает в таверне поварихой.

ПРОШЛО ДВЕНАДЦАТЬ ЛЕТ.

Месяц назад, в один и тот же день Дитя, Ученый и Капитан оскорбили или обидели Эдрика, случайно или нарочно.

Обиды пробудили дремавшие в Эдрике скрытые магические силы.

Месяц беспрестанных дождей, вызванный силами Эдрика, разрушил мост. Теперь никто не сможет покинуть деревню, а окончательно сформировавшийся демон начинает действовать.

**ОБИДЫ, НАНЕСЕННЫЕ ЭДРИКУ ПРЕГЕНАМИ МАСТЕР МОЖЕТ ПРИДУМАТЬ В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ОТЫГРЫША ИЛИ ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЗАГОТОВКАМИ:**

**Ученый** - обругал мальчишку в трактире, когда тот упал и опрокинул на колени капитана кружку пива.

**Сын** - увидев, как Ученый ругается на мальчишку заплатил ему меньше со словами: «За плохую работу тебе положен штраф!».

**Капитан** - проезжая мимо на лошади, щелкнул кнутом рядом с мальчишкой, потому что тот слишком медленно плелся по дороге, из-за чего Эдрик испугался и упал в грязь.

## О ПИСАНИЕ ДЕРЕВНИ

### Деревушка Штурмолесье

небольшая деревушка на 150-200 жителей. Над деревушкой нависает старинный **замок Блэкстоун**. В замке живет семья лорда Блэкстоуна (прошлый лорд Блэкстоун, Аларик, умер несколько лет назад странной смертью, и сейчас в замке живет племянник Аларика - Гаррет Блэкстоун со своей женой), его слуги и небольшой отряд наемников (примерно 10 человек), который обеспечивает порядок и спокойствие в деревне.

В центре деревни находятся церковь Лириры и трактир «Рыбьи головешки».

Штурмолесье живет за счет продажи рыбы - мимо деревни протекает широкая и полноводная река **Штурмоплавьё**, в которой в сезон поднимаются на нерест целые косяки рыбы. Жители ловят рыбу, вылавливают, засаливают, замораживают и продают.

Около тридцати лет назад около деревни была шахта по добыче меди, но теперь она закрыта - ее оказалось невыгодно содержать.

По холмам вокруг раскидано несколько полей, на которых растят различные зерновые культуры и картошку. Основным продуктом питания тем не менее остается рыба.

В лесу, неподалеку от деревни стоит небольшой шатер, где живет друид. Он живет тут уже более сотни лет.

Единственным средством соединения с внешним миром служит мост через Штурмоплавьё. Вокруг деревни леса и болота, а до другой деревни ехать около трех дней.

# МАТЕРИАЛЫ

# РИТУАЛ ОБСКУРИЯ И ОБСКУРЫ

Это приключение предполагает использование дополнительных материалов, таких как блоки характеристик монстров, карты и так далее. Со всеми дополнительными материалами можно ознакомиться в приложении к приключению в конце документа.

Демоны рождаются не так, как обычные люди. Чародей, желающий породить демона, должен подготовить алтарь, похитить девственницу, приковать ее к алтарю и изнасиловать. После ритуальной казни выпивает силы и жизнь из чародея и превращает зачатого ребенка в будущего обскура. Мать забывает о ритуале, а отец в виде нежити охраняет алтарь.

Через 10-15 лет родившийся ребенок превращается в обскура, несколько недель балансирует на грани, а потом демон пожирает душу ребенка и занимает ее место.

### КТО ТАКОЙ ОБСКУР?

Обскур - ребенок-чародей, зачатый в результате темного ритуала и обещанный демонам; когда ребенок подрастает до 10-14 лет в результате потрясений в душе ребенка-обскура образуется паразитический сгусток темной энергии, который со временем превратится в демона. Чтобы обскур превратился в демона, ему необходимо убить хотя бы одного человека и тогда рожденный демон сожрет душу ребенка.



# Мальчик и демон

**ДЕМОН СНА (МОРДРЕД):** Альтер-эго Эдрика. Сформировался из паразитического слуска темной энергии, скопившегося в душе Эдрика. Сначала не осознавал себя, как личность, поэтому влиять мог только на природу. Устроил дождь, который и разрушил мост. После этого он осознал себя и приступил к исполнению своей роли.

**Роль демона:** демон, сформировавшийся из обскура, сначала мстит обидчикам своего носителя. До тех пор, пока месть не осуществилась, демона можно уничтожить, а обскура очистить и обратить обратно в человека-чародея. Но как только месть демона осуществляется, демон полностью захватывает тело своего носителя, убивая его личность.

**Характер демона:** Чудовищно жесток, но обожает поболтать со своими жертвами и отпустить пару ехидных комментариев.

**ЭДРИК ТРАВЕРС:** Милый и скромный мальчик 12 лет. Сирота. Эдрик живет со своей мамой и бабушкой. Работает в трактире. Не знает про то, что является обскуром и носителем демона снов в своей душе.

**Предыстория Эдрика:** Мать Эдрика была девственницей на момент зачатия, зачатия она не помнит. Отцом Эдрика был слабый чародей Викто, ищущий покровителя. Демон снов Крайг согласился стать покровителем Викто, если чародей создаст еще одного Демона Снов. Для создания нового демона требовался ребенок-обскур. Зачатие было совершено во время темного **ритуала обскурия**. Викто провел ритуал, зачал ребенка, но Крайг обманул Викто - проводящий ритуал обскурия чародей тоже погибает. Ребенок родился и спустя двенадцать лет гнев и обида запустили процесс. Эдрик превратился в обскура.

**Характер мальчика:** Скромен, добр, любит свою маму, стесняется своих жутких снов, при необходимости проявляет чудеса отваги.

## Прегены

**КАПИТАН НАЕМНИКОВ:** Нанятый лордом отряд наемников возглавляет опытный и циничный вояка, получивший свое место потом и кровью, решительный и грубоватый.

**РЕБЕНОК ТРАКТИРЩИКА:** Легкомысленный и обаятельный ребенок трактирщика рано или поздно займет место своего отца - но это будет не скоро.

**МУДРЫЙ УЧЕНЫЙ:** Вернувшийся месяц назад ученый обживаетеся в своем старом доме - он начал писать свою книгу и ему требуется покой и место, чтобы спокойно работать.

*Ученый и ребенок могут быть любого пола в зависимости от выбора игрока.*



*Капитан наемников*

*Невинности трудна стезя -  
обиду трижды нанеся  
поднимут из древнейших вод  
первичной тьмы водоворот.*

*И зло восстанет над землей,  
и будет сон пронизан тьмой;  
весь мир во сне погибель ждет,  
и лишь раскаяние спасет*

## Н О В Ы Е П Р А В И Л А

**ТИХИЙ ЧАС:** Мастеру рекомендуется использовать строгое отслеживание времени и регулярно устраивать героям ночь и предлагать отдохнуть или получить степень истощения на выбор персонажа. Герои сражаются вместе, даже если еще не знакомы или заснули в разное время (отличный способ познакомить героев).

**СИСТЕМА ИСТОЩЕНИЯ:** В игре используется жесткая система истощения. Персонажи обязательно должны спать раз в игровые сутки, иначе получают степень истощения. Одну степень истощения можно снять бодрящим зельем.

- 1 - Помеха при проверках навыков
- 2 - Скорость уменьшается вдвое
- 3 - Помеха при бросках атаки и спасях
- 4 - Максимум хитов уменьшается вдвое
- 5 - Скорость снижается до 5 футов
- 6 - Смерть

**СОННЫЙ ПАРАЛИЧ:** Во сне героям является демон Сна и героям предстоит биться с ним. В первую ночь во сне герои проводят 3 боевых хода. Далее каждый день прибавляется по 1 боевому ходу. Если герои выпивают бодрящее зелье, это добавляет к следующему сну один боевой ход. Каждый раз в сонном параличе герои и монстр восстанавливают здоровье и ячейки полностью.

**ВОССТАНОВЛЕНИЕ:** Если после боя с демоном Сна у героя:

- полное здоровье: снимается одна степень истощения
- больше половины здоровья: ничего не изменилось
- меньше половины здоровья: прибавляется одна степень истощения
- умер или совершает спасы от смерти: прибавляются две степени истощения

*Если игрок должен умереть от истощения после неудачного сна:  
позвольте другим игрокам взять на себя по одной степени истощения и спасти  
друга от смерти*



## Часть 1 - Знакомство

### ВступлЕНИЕ

Если и есть в мире более тоскливые и безрадостные места, чем Штормолесье, то они явно находятся не на этом плане бытия. Рыба. Повсюду запах рыбы. Дома хоть и добротные, производят впечатление одиночества и затерянности в этой лесной и болотной глуши. Ржаные поля, залитые водой, похожи на грязевые лужи.

Церковь маленькая, словно и ее прибило дождем к земле.

Единственное, что не сдаётся под напором струй дождя - замок Блэкстоун. Но он-то переживал и не такое! Что ему какой-то дождь? В замке тепло и почти не пахнет плесенью, а свинина, которую подают там, не воняет рыбьими требухами, как то мясо, которое раз в год едят крестьяне на праздник Солнцеворота.

Впрочем, тепло сегодня не только в замке. Теплой кошкой свернулся огонь в очаге таверны. А самый ближний к этому очагу столик занят... (назвать имя Ученого).

**РЕКОМЕНДАЦИЯ МАСТЕРУ:** Обсудить заранее характеры персонажей с игроками и продумать их характеры, не нарушающие историю. Важные моменты для вписывания:

- Сына знают все местные и относятся к нему в зависимости от его характера.
- К наемнику местные жители предубеждены.
- Ученого люди из деревни знают крайне мало и весьма им заинтересованы.
- Имена и Фамилии персонажей могут быть любыми (но учитывать, что тогда и трактирщик Солтон носит фамилию Сына).
- Расы предпочтительно гуманоидные (эльфы, полуэльфы, полуорки, люди).
- Заранее продумать, чем персонажи могли досадить Эдрику, но не говорить игрокам.







ТЯВЕРНА



ЗАМОК

Все начинается, как и всегда, вечером в таверне. За грязноватым столиком в углу сидит **Ученый**. Пиво ему подает **Эдрик**, и убегает. Когда Ученый поделится тем, как он выглядит и что делает, Мастер укажет ему на **Дитя Трактирщика**, который повторит процедуру представления.

Вдруг, в трактир входит **наемник**, мокрый, как собачий хвост, и пара слуг из замка Блэкстоун.

При проверке Восприятие сл. 13 герои подслушают разговор и узнают, что наемник требует доставить в замок бочку лучшего пива, что есть в трактире.

**Трактирщик** объясняет, что запасы на исходе, до рыбного сезона еще месяц, а воды так размыли берега, что мост рухнул. Когда спадет вода, мост починят и подвезут новые припасы. **Наемник** говорит, что лорд Блэкстоун не любит ждать. В любом случае герои видят, что слуги забирают бочку.

Слуги доставляют бочку пива в замок, и там их встречает **Капитан Наемников**. Лорд на охоте и приедет только с утра. Мастер позволяет игрокам еще немного пообщаться, а после сообщает, что начинается ночь и героям пора отдыхать, иначе они получат истощение. Персонажи отходят ко сну, и **начинается фаза сонного паралича**.



ЭДРИК

## ТАВЕРНА «Рыбы головешки»

**Короткое описание:** Небольшой зал, 6 круглых столиков, камин, стойка, за которой дверь на кухню (см. карту)

**НПС:** Трактирщик Солтон, мальчик-за-все Эдрик, официантка Клара.

**Посетители:** утром 2-4 человека, днем 6-8 человек (бабушка Фрости и отец Дариус), вечером 15-20 человек (пара наемников из замка, гробовщик Отто), ночью закрыто.

### Расценки и услуги:

- Треска с гречей (6 мм)
- Копченая вобла и кружка пива (5 мм)
- Жареная рыба с картошкой (8 мм)
- Пирог из грибов и картошки (1 см)
- Обычная комната (5 мм)

### Тема случайно услышанного разговора:

- Местного снова выгнала из дома жена
- Жители спорят «лучше пикша или треска»
- Поля заливает, рыбы нет, возможен голод
- Из старой шахты слышны жуткие звуки
- Безумный друид опять бегал по городу
- Собаки постоянно воют по ночам

# ФАЗА СОННОГО ПАРАЛИЧА

Во сне герои оказываются все вместе на карте боя. Несколько минут они препираются, пораженные такой встречей, но потом перед ними, в круге костров, предстает **Мордред**. Он представляется, называя себя демоном сновидений и предлагает сыграть в игру «Кто последний умрет от недосыпа», после чего первый атакует героев.

## ТАКТИКА БОЯ СМ. НИЖЕ

Мастер не должен делать акцент на том, что задача игроков выжить и сохранить как можно больше здоровья, а не победить монстра, игроки должны понять это сами со временем.

После пробуждения один из персонажей испытывает свой кошмар в реальности (**варианты кошмаров см. в отдельной вкладке**)

Мордред не прочь поболтать с героями и практически каждый ход рычит какую-то реплику.

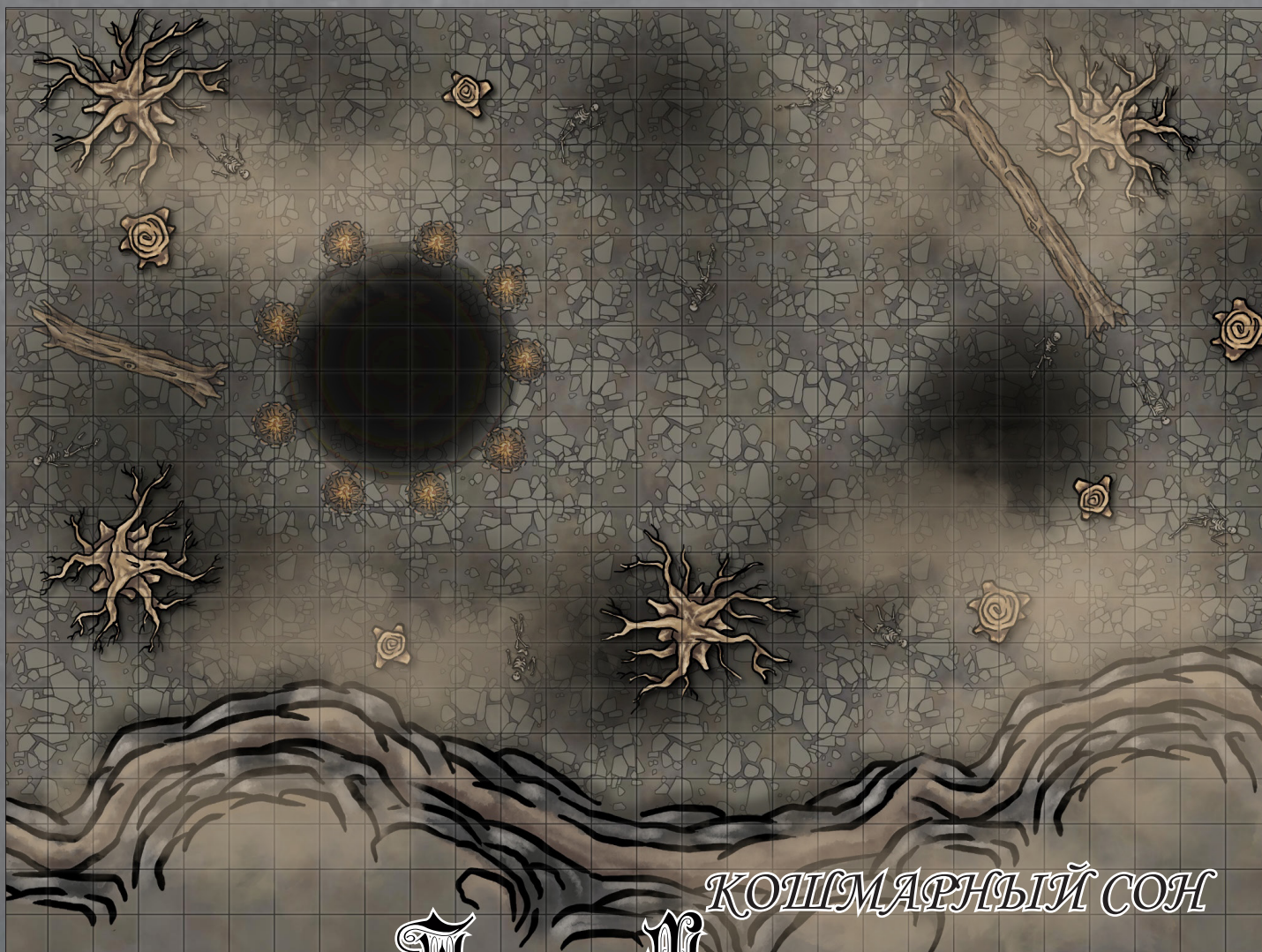
**Кошмары видят и слышат только те, кому они предназначаются и следов от них не остается.**



## РЕПЛИКИ МОРДРЕДА

- «Сыграем в игру «Кто последний умрет от недосыпа?»»
- «Мордред порвет всех вас!»
- «Чтобы жить, Мордред должен убить!»
- «Мордред накажет вас за ваши грехи!»
- «Отец Крайг будет гордиться Мордредом!»
- «Вы не проснетесь!»
- «Сначала вы, потом Хозяин, потом деревня, потом весь мир!»
- «Мы бессмерны!»
- «Нет сна, есть только Кошмар!»
- «Кровь!» - рычит, когда ранит персонажей.

**МОРДРЕД**



## КОШМАРНЫЙ СОН

# Тактика Мордреда

### Первая ночь:

- Корона безумия на Сына;
- Снаряд Хаоса на Капитана;
- Когти на самого ближайшего;

### Вторая ночь:

- Корона безумия на Капитана;
- Снаряд Хаоса на Ученого;
- Когти на самого ближайшего;
- Волшебная стрела на Сына;

### Третья ночь:

- Корона безумия на Ученого;
- Когти на самого ближайшего;
- Снаряд Хаоса на Капитана;
- Волшебная стрела на Ученого;
- Когти на самого ближайшего;

**Рекомендация мастеру:** примерный план - чередовать атаки ближнего боя и заклинания. Выходить из круга костров Мордред не любит.

Остальные советы находятся в пункте «Словесное описание».

### СЛОВЕСНОЕ ОПИСАНИЕ:

Если хотя бы один герой погибает, сон автоматически заканчивается для всех героев.

Мордред появляется в круге костров. Он старается не покидать круг костров. Если у героя остается меньше 5 хитов, Мордред решится и подойдет к нему, чтобы атаковать его когтями.

Если хиты Мордреда опускаются ниже 50, он прячется в круге и не выходит оттуда ни при каких обстоятельствах.

Все лишние действия, которые может совершать Мордред - это атаки когтями.

*ВЫ ВДОБИТЕ ПЕРЕД СОБОЙ ОТВРАТИТЕЛЬНОЕ СОЗДАНИЕ, БОЛЬШЕ ПОХОЖЕЕ НА ВОЛЛОЩЕННЫЙ КОШМАР. ТЕЛО, СЛОВНО СОСТОЯЩЕЕ ТОЛЬКО ИЗ КОСМЕЙ, ОБЪЕДИНУЮ КЛЮЧКОВАТОЙ ШЕРСТЬЮ. ГОЛОВА В ВИДЕ ОЛЕНЬЕГО ЧЕРЕПА ИСПЕКАЕТСЯ ЧЕРНОЙ КРОВЬЮ ИЗ ГЛАЗНИЦ. ОТРОМНЫЕ ДАТЫ УВЕИЧАНЫ ОТРОМНЫМИ КОГТЯМИ, ПОХОЖИМИ НА САБАИ.*



## Часть 2 - Расследование

### Встреча в Реальности

На утро или ближе к вечеру герои встречаются в таверне. Описание персонажей и событий в таверне см. на странице 10. Герои обсуждают случившееся. Официантка, обслуживая героев, отмечает, насколько герои бледные и выглядят невыспавшимися.

Наилучший момент, чтобы обсудить самых значимых жителей деревеньки (см. таблица и с. 14, трактирщика, лорда и леди герои знают обязательно).

В дальнейшем герои могут действовать в любом порядке.

- Посетить шахты
- Навестить волшебницу Фрости
- Поискать книги в библиотеке
- Заглянуть к травнице
- Сходить к друиду-отшельнику
- Прогуляться на кладбище
- Заглянуть в церковь

Все отдельные части приключения могут воспроизводиться в любом порядке. Мастер не подсказывает игрокам, в каком порядке им следует проходить игру.

Мастер должен смотреть в соответствующее место книги, в зависимости от выбора игроков (отдельные части указаны в оглавлении). Финальная часть приключения воспроизводится, когда герои разгадают тайну демона Сна.



Персонаж	Сложность	Бросок
Гробовщик Отто	12 и выше	История
Отец Дариус	12 и выше	Религия
Бабушка Фрости	12 и выше	Магия
Колдун Викто	15 и выше	Магия
Друид Элларин	14 и выше	Природа
Травница Шелка	12 и выше	Медицина

# ЖИТЕЛИ ДЕРЕВНИ ШТОРМОЛЕСЬЯ

**ЛОРД ГАРРЕТ БЛЭКСТОУН:** Крупный и дородный мужчина с широкой челюстью внешне больше напоминает хмурого медведя. Особенно это сходство подчеркивают густые, кустистые брови. Груб, но хитер. Обожает свою жену, пиво и собачью охоту.

**ЛЕДИ МИРАБЕЛЛА БЛЭКСТОУН:** Красивая блондинка кажется, парит над этой грешной землей. Уже тринадцать лет супруга лорда, она выглядит прекрасной феей.

**ТРАКТИРЩИК СОЛТОН:** Крепкий рыжий трактирщик имеет только одну слабость - он нежно любит свое дитя. И деньги. Но дитя, пожалуй, больше.

**ТРАВНИЦА ШЕЛКА:** Светлое платье всегда приятно пахнет лавандой, а пухленькие ручки перебирают засушенные природные лекарства.

**Бросок на медицину:** «Если чем-то заболели - всегда стоит навестить травницу Шелку, она всегда даст совет и лекарство. Только не обижайтесь на ее острый язык».

**ОТЕЦ ДАРИУС:** Пухленький и невысокий священник в любой момент охотно примет исповедь и пожертвования. Больше денег и вкусной еды от любит только сплетни.

**Бросок на религию:** «Вы иногда навещаете местную церковь и вам сразу на ум приходит воспоминание об отце Дариусе. Говорят, он знает все и про всех».

**ГРОВОВЩИК ОТТО:** Высокий и худощавый гробовщик всегда рад живым гостям. У него на каждый вопрос есть байка о том, как и кто умер при таких же обстоятельствах.

**Бросок на историю:** «Если говорить про истории - главным собирателем баек и слухов является гробовщик Отто. У него есть история на любой случай. Правда, всего его истории связаны с покойникам».

**ДРУИД ЭЛЛАРИОН:** Эльф-друид; безумен, живет в этом лесу уже невероятно долго. В помощи не отказывает (может вылечить домашнюю скотину), но зачастую несет какой-то странный бред (пророчества о будущем) и издает звуки животных.

**Бросок на природу:** «Вы припоминаете местного друида, живущего в лесу. Говорят, он регулярно выдает пророчества... И зачастую кудахчет».

**БАБУШКА ФРОСТИ:** Одна из жительниц деревни - старуха волшебница по имени бабушка Фрости.

**Бросок на магию:** «Если проблемы связаны с магией - стоит посетить волшебницу бабушку Фрости. Она не самая мощная волшебница, но может дать мудрый совет».

**КОЛДУН ВИКТО:** Отец Эдрика. Слабый колдун, жестокий, агрессивный, но при этом трусоватый. Погиб в результате ритуала и превратился в нежить, защитника ритуала.

**Бросок на магию:** «Вы вспоминаете сельские байки о колдуне Викто. Про него известно мало. Уже больше десяти лет он пропал. Его единственная оставшаяся в живых родственница не любит распространяться про Викто».



# БАБУШКА ФРОСТИ

Слепая старуха волшебница по имени бабушка Фрости, обожающая кошек охотно даст совет.

**ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ:** Пожилая знахарка-колдунья, которая помогает жителям заготавливать для перепродажи рыбу. В драку не полезет.

**ЧУВСТВА:** Слепое зрение 30 фт.

**ЗАКЛИНАНИЯ:** Обморожение [Frostbite], Свет [Light]

**НАВЫК:** История +4, Магия +2

**ВНЕШНОСТЬ:** Старуха около семидесяти лет, седая, но с хорошей осанкой. Одета в темное платье.

**ДОМ:** Небольшой домик ближе к реке. Внутри одна комната с камином, креслом-качалкой и большим шкафом с книгами. В углу сундук с вещами. В сундуке хранится старое письмо от Викто (см. записку справа). На стене (запрос Осмотреть дом, восприятие, сл. 15 и выше) можно заметить гобелен.

**ЗНАНИЯ:** Знает Викто, считает его отвратительным, трусливым и жестоким человеком. Является ему дальней родственницей (внучатой тетушкой). Про демонов знает крайне мало, но может подсказать, что в библиотеке замка Блэкстоун есть книги по этому вопросу. Справа приведена таблица ответов на вопросы с бросками убеждений\*.

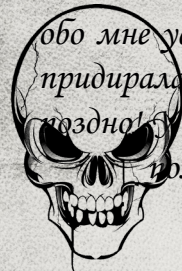
\*Если приключенцы хорошо отыгрывают вопросы, сложность понижается на 3 (20 и более - при расспросах о Викто она отдаст записку).

Вопрос	Бросок на убеждение	Результат
Демон	1-7	Ничего не знаю (ложь)
	7-14	Не лезьте, это опасно
	14-20	Поищите книги в библиотеке замка (правда)
Викто	1-10	Хороший мальчик был (ложь)
	10-15	О мертвых или хорошо или никак
	15-20	Жестокий человек, слабый маг, мечтал о величии (правда)

*На магическом гобелене вышито семейное древо. На древе мертвыми отмечены все родственники бабушки Фрости. Среди родственников можно заметить Фиону и Викто. Именно благодаря гобелену Фрости узнала, что Викто тоже умер.*

*Эй, тетка Фрости!*

*Ты все рыбу морозишь? Не нашла более достойного занятия для волшебника? Скоро ты обо мне услышишь и поймешь, что очень зря придиралась ко мне в детстве! Но будет уже поздно! У меня появился новый друг, который поможет мне достичь величия!*



*Не уважающий тебя  
Викто*



Единственная библиотека в окрестностях - библиотека замка Блэкстоун. На стене находится большое семейное древо лордов замка Блэкстоун. В этой библиотеке можно найти следующие книги:

- **«О природе живого и неживого»**

Научный труд по некромантии раскрывает взаимодействия жизни и смерти. Внутри картинки восставших и различных монстров, живущих в болотах. Упоминается некий Хозяин болот.

- **«Разведение охотничьих псов»**

Вам попадаетея под руку книга «Разведение охотничьих псов», которая раскрывает тайны эффективных тренировок и ухода за гончими.

- **«История деревушки Штормолесье»**

В этой книге можно прочитать про основание деревушки. Около трехсот лет на холме построили замок. Около сотни лет в лесу рядом поселился эксцентричный друид-эльф. Лет тридцать назад медные шахты закрыли. Около двенадцати лет назад было несколько странных смертей.

- **«Классификация демонов»**

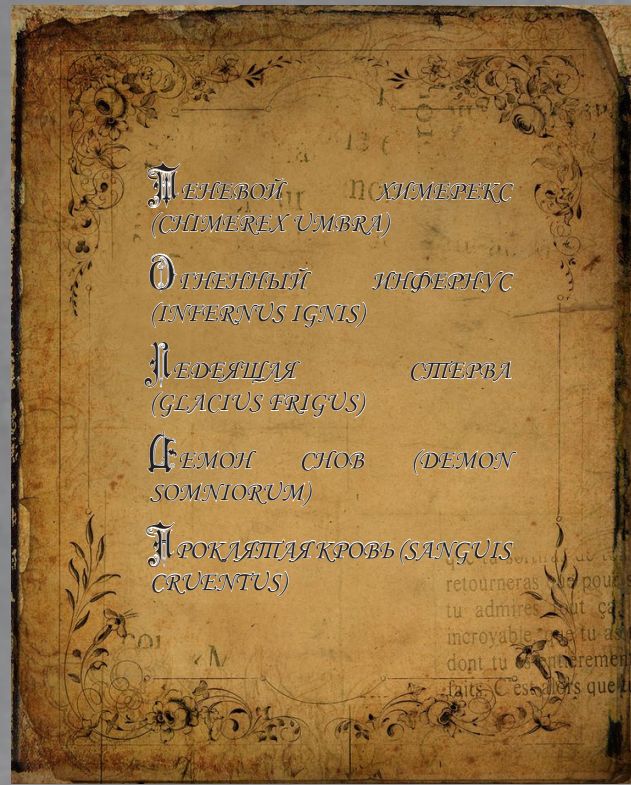
В оглавлении вы видите список различных демонов. Страница с демоном сна вырвана уже много лет.

- **«Экономика замка»**

Страницы этой книги освещают сложное взаимодействие торговли, налогообложения и ресурсов в замке.

- **«Сказки бабушки Берты»**

Открыв «Сказки Бабушки Берты», ты сможешь прочитать детские сказочки. В оглавлении можно увидеть следующие сказки: «Золотое Крыльцо и Волшебная Шишка», «Три Музыкальных Камня», «Смерть во сне», «Колдовское Озеро», «Забывтый Замок».



**СМЕРТЬ ВО СНЕ**

Жила-была злая девочка Вариса. Однажды, ее тетушка отвесила ей подзатыльник. Вариса решила отомстить своей тетушке и вызвала демона Снов. Демон пришёл и собирался убить тетушку. Но тетушка была очень доброй. Она молилась и демон не смог убить ее. Демон собрался забрать себе душу Варисы, потому что она запятнала себя злобой. Но тетушка была такая добрая, что она уговорила Варису перестать быть злой девочкой и демон убрался в свой мир ни с чем.





К травнице можно прийти, если чувствуешь себя заболевшим. Стоимость зелий указана в таблице.

**ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ:** Травница Шелка, несмотря на свой милый внешний вид внутри ужасающая мизантропка. Именно поэтому все лекарственные средства, приготовленные ею имеют отвратительный вкус.

**НАВЫК:** Медицина +6, Природа +4

**ВНЕШНОСТЬ:** Женщина около 30 лет, живет одна. Довольно полненькая, со светлыми кудряшками, всегда одета в симпатичное платье и фартучек.

**ДОМ:** Небольшой домик в центре городка. Внутри — аромат трав и сушеных цветов. Стеллаж с зельями, кроватью в углу и раскрытый свиток с рецептами. Везде развешаны травы. Посередине большой котел, в котором Шелка готовит зелья.

**ЗНАНИЯ:** Знает массу различных заболеваний (см. подсказку справа). Может продать различные зелья (см. табличку, все зелья рассчитаны на три глотка). Сплетни собирать не любит, информации по расследованию дать не может. Если попытаться расспросить ее, она отвесит пару ехидных комментариев на тему кумушек, которые собирают всякие сплетни и пошлет игроков к персонажам, у которых они еще не были.

### *СОЯВУСА*

**Симптомы:** плохой сон, кошмары, боль в шее.

**Лечение:** принимать сонное зелье.

### *ПРОКУДЫЕ СНА*

**Симптомы:** постоянное желание спать и тяжелое пробуждение, кошмары, боль во всем теле.

**Лечение:** ритуал Хорошего сна, гимнастика.

### *ЗЕЛЬ ДЕМОНА СНА*

**Симптомы:** ужасные кошмары про сражения с демонами, боль в тех местах, где были раны во сне, истощение, смерть во сне.

**Лечение:** уничтожить демона.

Зелья	Цена
Бодрящее (есть 1 шт.)	5 зм
Исцеления (есть 3 шт.)	5 зм
Сонное (есть 2 шт.)	5 зм
Понимания (есть 1 шт.)	10 зм
Лазания (есть 1 шт.)	10 зм
Дружбы с животными (есть 1 шт.)	15 зм
Преимущества (есть 1 шт.)	15 зм
Понимания (есть 1 шт.)	15 зм



# ЦЕРКОВЬ И ДАРИУС

Церковь расположена на краю деревни. В церкви Лиеры распоряжается отец Дариус.

**ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ:** Церковь изнутри оформлена, как обычная церковь Лиеры. Алтарь украшен старыми, уже засохшими цветами (священник жалеет, что не из чего свить новые венки). Церковь немного облупившаяся, видно, что о ней пытаются заботиться, но денег на заботу не хватает.

**ОПИСАНИЕ ДАРИУСА:** Пухлый и жизнерадостный гном, с живыми глазами и улыбкой. Одет в священные одеяния.

**НАВЫКИ:** Восприятие +4, Проницательность +6

**ЗНАНИЯ:** Знает уйму деревенских сплетен. Если попытаться Дариуса подкупить, он с гневом откажется. Но если принести священнику из трактира бутылочку эля и рассказать ему любую подслушанную сплетню, он выпьет, быстро захмелеет и охотно начнет рассказывать тайны других жителей (однако имен он называть не будет). Если его укорить в этом, он будет стоять на том, что раз имен не назвал, то и тайну исповеди не нарушил.

Если напрямую рассказать ему про кошмары, в которых на героев нападает демон, он резко посерьезнеет, отзовет пришедших в исповедальную и расскажет им про Фиону и Фердинанда.



## *ОБЯВИСАЕТКА КЛАРА*

Ее ребенок не от мужа.

## *ТРОБОВИЦКА ОТЕЦ*

Украл случайно найденный в шахте драгоценный камень (изумруд) и спрятал его в одном из ответвлений шахты.

## *ТРАКТИРЩИЦКА СОЛТОН*

Обожает читать любовные романы и ужасно этого стесняется.

## *МАПУШКА ЭДЕЙКА*

Врет сыну о том, что его отец уехал на заработки. Она не помнит от кого забеременела и не помнит процесс зачатия.

## *ПРАВУША ПЕЯКА*

Приторговывает из-под полы ядами.

## *ФИОНА И ФЕРДИНАНД, ДЖЕК*

Исповедовались перед смертью о том, что им снится жуткий демон, который пытается их убить и говорит, что это позволит его сыну родиться. То же рассказывал и Джек



# Кладбище и Отто

В каждом селении должно быть кладбище и гробовщик. В Штормолесье должность гробовщика занимает старый шахтер Отто.

**ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ:** Несмотря на суровую жизнь и специфическую работу, Отто очень доброжелателен. Всегда рад гостям, охотно нальет людям чаю; любит поболтать о своим «клиентах».

**НАВЫК:** История +6, Атлетика +4

**ВНЕШНОСТЬ:** Худой и седой старик, одет в грязное пальто.

**ДОМ:** Избушка гробовщика Отто стоит на краю кладбища. Внутри на удивление гармонично сочетаются гробы и уютные кресла. Спит гробовщик в одном из своих изделий. На стене - стенд с инструментами. В углу стоит ржавая кирка.

**ЗНАНИЯ:** Если выслушать, расскажет пару забавных историй с кладбищенским юмором. Если расспросить про его работу, может рассказать про каждого мертвеца в деревне, кроме Викто. Может проводить героев к могилам Фионы и Фердинанда. Может рассказать про заброшенную шахту на краю деревни (оттуда то и дело слышится зловещий вой) и про, что прежде он был шахтером. У него даже осталась карта шахты.

Справа приведена таблица ответов на вопросы с бросками убеждений\*.

\*Если приключенцы хорошо отыгрывают вопросы, сложность понижается на 3.

Вопрос	Бросок на убеждение	Результат
Погибшие	1-7	Родные Ученого
	7-14	Джек
История Отто	14-20	Фиона и Фердинанд
	1-10	Был шахтером
	10-16	Был шахтером (карта шахты - 1 золотой)
	16-20	Был шахтером (карта шахты в подарок)

## БАЙКИ ОТТО

### *ДОМОЙ НЕ МОГУ ПОПАСТЬ:*

Иду я, понимаете, через кладбище вечером, зима, снег, меня шатает, в трактире хорошо посидели... В кармане ключ от хаты моей! Не повезло, выпал ключ, упал в снег на могилу. Полез, копаюсь в сугрубе, вытащить пытаюсь. А мимо поддатый мужик идет. Я сижу, понимаете, на могиле, снег разгребаю, и не подумав, как ляпну: «Домой попасть не могу!».

### *В ПОРЯДКЕ ЖИВОЙ ОЧЕРЕДИ:*

Пришли как-то хоронить... А в тот день разом три тушки доставили. И вот, копаю я могилу, а любящий зятек крутится и спрашивает: «Ну когда вы мою тещу закопаете?». Я копаю и как ответчу: «Не волнуйтесь, у нас тут в порядке живой очереди!»

### *А ЧЕГО МНЕ НЕ БОЯТЬСЯ:*

Я же на кладбище еще и сторож. Вот, хожу по кладбищу и вижу женщину. Идет, боится. Я ее взялся проводить. Разговорились. Она спрашивает: «А вы не боитесь тут ходить?». Я отвечаю: «А чего тут бояться-то?». «Как чего? Покойников!». Мне пошутить захотелось. Я и говорю: «А чего нас бояться-то?»

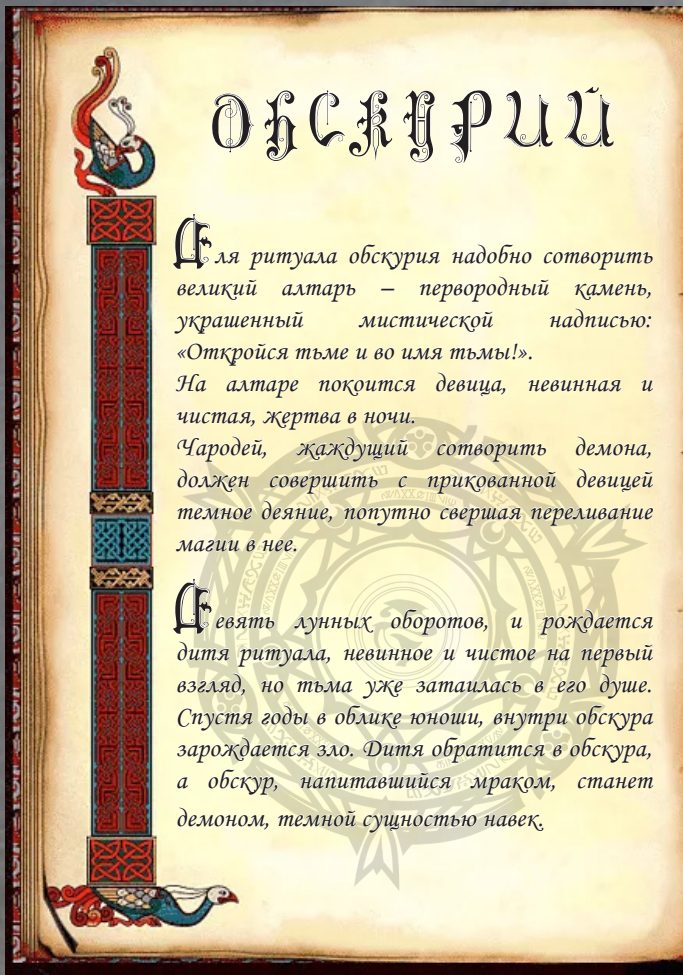


# КАРТА ШАХТЫ (ПОЛУЧЕНА ОТ ОТТО)



## КНИГА (РИТУАЛ ОБСКУРИЯ)

## НАЙДЕННОЕ КОЛЬЦО



КОГДА ВЫ НАДЕВАЕТЕ ЭТО КОЛЬЦО, ВЫ ЧУВСТВУЕТЕ ЧЕЙ-ТО СПРАХ И БЕЗНАДЕЖНУЮ ПОСЫЛКУ. БЕСПОЛЫЙ ЕЛЕ СЛЫШИМЫЙ ГОЛОС ШЕЛТЧЕЛ НА УХО ВАМ: «ПОМОГИТЕ, У МЕНЯ УКРАЛИ ПЕЛО... ВЕРНИТЕ МЕНЯ ДОМОЙ...».

## Заброшенная шахта

Заброшенная шахта имеет определенный секрет - ее прокопы больше похожи на лабиринт. Придется поискать карту, чтобы пройти эту пещеру.

Когда герои подойдут к шахте, они увидят два входа на небольшом расстоянии друг от друга, отмеченные полустершимися цифрами 1 и 2.

Чтобы пройти до боевой сцены, героям нужно войти в пещеру номер 1. Перебраться через подземную реку. Чтобы перебраться через эту реку можно сделать мостик из доски, пройти по дну (три проверки навыка Атлетика со сложностью 15 и выше) или попрыгать по камушкам (три проверки навыка Акробатика со сложностью 13 и выше). После этого нужно идти прямо до небольшого озера, подняться по лестнице, миновав два поворота налево, снова подняться по лестнице. Пойти направо, а потом налево (см. карта шахты). В одном из забоев при внимательном изучении (запрос: «Изучить забой», сл. 17 и выше или же информация от Отто или Дариуса) герои могут найти необработанный изумруд размером с кулак стоимостью 3000 золотых.

## Алтарное помещение

После того, как герои доберутся до боевой карты, им придется прогуляться по боевой карте (она закрыта туманом войны и если у героев нет темного зрения, они вынуждены пользоваться факелами, что позволит Викто застать их врасплох).

Когда герои проходят по заброшенным шахтам и добираются до места назначения, они видят перед собой огромный зал. На боевой карте место нахождения алтаря отмечено пентаграммой.

Три скелета, которые могут изучить герои - это паладин, погибший около 10 лет назад (он прибыл, чтобы уничтожить некроманта и погиб от его рук), это шахтер, умерший около 7 лет назад (сунулся в шахту от любопытства) и наемник, погибший около 13 лет назад (Капитан может узнать его жетон - это его дезертир).

*ВЫ ВИДИТЕ БОЛЬШОЕ, УХОДЯЩЕЕ В ПЛЕМНОТУ ПОМЕЩЕНИЕ. ДАЖЕ ВАШЕ ДЫХАНИЕ ОТПДАЕТСЯ ЭХОМ В ОГРОМНОМ ЗАЛЕ. ПОДПОРКИ У СПЕЛН ПОДСКАЗЫВАЮТ ВАМ, ЧТО ЭТО БОЛЬШОЙ ЗАБОЙ, В КОТОРОМ РАБОТАЛИ ШАХТЕРЫ МНОГО ЛЕТ НАЗАД. СЛАБЫЙ СПОН БОЛИ И ПОСКОМЕЛЕ СЛЫШНЫМ СКРИТОМ ВВОРАЧИВАЕТСЯ ВАМ ПРЯМО В МОЗГ.*



# БОЕВАЯ КАРТА МАХТЫ



## ТАКТИКА ВИКТО

**Викто** поднимается из-за жертвенного алтаря. Он стонет от боли в никогда не заживающих ранах. Викто движется, как марионетка, которая пытается сопротивляться своим кукловодам. Он слабо хрипит в течение боя, что его обманули, его предали. Он упоминает имя Крайга.

Первым действием **призывает скелетов**.

После убийства он падает на землю и блаженно восклицает: «Свобода...», рассыпаясь прахом. На его месте остается его одежда. В кармане можно найти кольцо разума, на шее медальон (см. Приложение). От обоих предметов ощущается магия.

## КНИГА НА АЛТАРЕ

На алтаре (персонажи со знанием Инфернального языка видят надпись на алтаре: «Откройся Тьме и во имя Тьмы») лежит большая, очень тяжелая книга. На обложке очень детально вырезан череп, который всегда ухмыляется. Книга тяжелая и большая (см. описание книги в Приложении). Если ее попытаться открыть просто так - на открывающего будет использован Похоронный звон, а книга замкнется цепями. Сжечь или иным способом уничтожить книгу невозможно. Чтобы открыть эту книгу, достаточно произнести на любом языке слова «Во имя тьмы».

# БЕЗУМНЫЙ ДРУИД

Не стоит идти к местному друиду - он окончательно обезумел. Но если вам хочется посмеяться с его смешных прыжков - попробуйте сходить в лес.

**ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ:** Элларион жил в этом лесу уже более сотни лет. Всегда был немного эксцентричен, но последние двенадцать лет совсем сошел с ума.

**НАВЫК:** Магия +2, Природа +4

**ВНЕШНОСТЬ:** Высокий и красивый эльф с зелеными глазами, одет в робу из природных материалов, волосы сплетены в растрепанную косу. Грязен и безумен. В безумном состоянии ходит на четвереньках и издает звуки животных.

**ДОМ:** Большой тканевый шатер, обветшалый и изорванный. За ним явно не ухаживали уже много лет. Разорванные занавеси, пыль и паутина. В углу — сломанный стул и куча хлама.

**ЗНАНИЯ:** В безумном состоянии знаний нет, интеллект равен 3. Друид сидит в шатре, не обращая внимания на героев и издает разные звериные звуки. Герои могут попытаться образумить друида. Им в этом поможет уход за животными, зелье понимания животных, любые заклинания, снимающие проклятья. Друид не придет в себя, но отдаст героям свиток с рисунком (рисунок - попытка безумца изобразить кольцо). Герои могут найти свиток сами в куче хлама.



**ЗНАНИЯ:** В разумном состоянии Элларион многословно поблагодарит героев за спасение и расскажет свою историю. Для начала произнесет свое **пророчество** целиком (стр. 7). Потом пояснит, что тринадцать лет назад узнал место проведения ритуала. Друид попытался остановить Викто, но демон сна Крайг похитил разум эльфа и заключил его в кольцо. Ритуал был закончен и ребенок-обскур родился. Ребенку должно быть около двенадцати. Друид пояснит, что герои каким-то образом обидели ребенка. Это могло быть что-то мелкое, но случилось в один и тот же день. И эта обида разбудила демона, который пытается добраться до своих жертв, которые разбудили его. После рассказа Элларион отправится приводить себя и свой дом в порядок. Также он пригласит героев очищать обскура к нему домой.



# КОШМАРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

## ДИТЯ:

- **Мертвая мать:** дитя, проснувшись, видит свою мертвую мать. Мать приходит к нему в комнату, и спрашивает, хорошо ли он спит и предлагает приготовить ему горячего молока. От нее пахнет разложением, кожа сползает с черепа, но голос знакомый и ласковый. Она оставляет за собой кровавые следы.

Если дитя проявляет страх, мать начинает корить его в непочтительности к родительнице и попытается отвесить ему подзатыльник, после чего раздраженно ругаясь, уйдет.

Если ребенок спрячется под одеялом, благословит мать или кинет в нее солью, она с возмущенными криками: «Как ты смеешь так с матерью обращаться?!» исчезнет.

Если ребенок согласится выпить молока, мать словно бы из воздуха достанет стакан с теплым молоком. Молоко пахнет приятно. Ребенку после выпивания молока придется пробросить спас Телосложения со сложностью 13. Если дитя не пройдет, он получит степень истощения.

## УЧЕНЫЙ:

- **Погибшие товарищи:** Ученый в своих странствиях подружился с молодым пареньком по имени Ивар. Ивар мечтал стать волшебником и Ученый привязался с добром и наивному мальчику. Но Ивар погиб на глазах Ученого и был сожран троллями.

В кошмарах в дом ученого скребется наполовину съеденный Ивар. Он требует пустить его в дом, укоряет Ученого в том, что он бросил его, что он погиб из-за него.

Если ученый попытается его игнорировать, Ивар будет ходить вокруг дома, скрестись, стонать и исчезнет только с рассветом.

Если Ученый пустит Ивара в дом, тот попытается его укусить и прорычит: «Ты должен был умереть вместо меня!» и ученому придется пробросить спас Телосложения со сложностью 13. Если ученый не пройдет, он получит степень истощения.

Если ученый благословит, сыпанет солью или использует изгнание нежити на Иваре, он исчезнет, укоряя его в своей смерти.

## КАПИТАН:

- **Мертвая собака:** У лорда Блэкстоуна была любимая собака Споки, гончая. Споки часто запрыгивала на кровать Наемника, потому что овчарня и казарма находятся рядом, а капитан воспитал ее, как своего щенка.

Вчера лорд отправлялся на охоту, и медведь задрал Споки. Ночью мертвая собака Споки запрыгивает на кровать Наемника, пытается к нему ластиться.

Если наемник пугается ее, собака пытается его укусить. Собака исчезнет, если сыпануть в нее солью, благословить или разбудить других наемников (другие наемники посмеются над капитаном и впоследствии при попытке позвать их в бой, будут лишь насмеяться над «трусом»).

Если наемник погладит собаку, она ляжет ему на ноги и с нее будет течь омерзительная черная жижа, похожая на старую кровь, а Капитану придется пробросить спас Телосложения со сложностью 13. Если наемник не пройдет, он получит степень истощения.







## Часть 3 - Очищение Обскура

### Слежка и Проверка

Когда герои понимают, что по описанию, выданному эльфом, более всего подходит Эдрик, маленький подавала в таверне, они могут последить за ним или поговорить с ним.

Если герои попытаются поговорить с Эдриком, он будет очень смущаться и бояться такого внимания. Чтобы разговорить и успокоить его, надо пробросить Обман или Убеждение со сложностью 13 и выше или угостить его чем-нибудь вкусным (денег не возьмет, испугается окончательно и убежит).

Если его удастся успокоить и разговорить, Эдрик шепотом и заикаясь, расскажет, что ему во снах является страшный демон, который обещает ему отомстить и убить тех, кто обижал его. Эдрик скажет, что чувствует себя грязным и он не сердится ни на кого.

Если спросить его про отца, он смутится снова и снова придется его успокаивать, но сложность будет выше - 15 на убеждение. В таком случае он расскажет, что подслушал, как его бабушка ругалась на его мать за то, что она нагуляла и принесла в подоле и даже не помнит, от кого. Поэтому он не знает, кто его отец.

Если спросить его про мать, он так же смущенно расскажет, что его мать была в свое время очень видной красавицей, но потом произошло что-то странное и она так и не вышла замуж, а пошла работать поварихой в таверну.

Если последить за ним, то днем он будет вести себя совершенно нормально - подносить угощения, бегать с веником и шваброй, вечером посидит у мамы на коленках. Ночью будет метаться и плакать от кошмаров, и умолять свой сон: «Не надо, Мордред, я не хочу никого убивать!».

Если Эдрику напрямую рассказать, что его демон настоящий, он испугается и смутится, сказав, что не уверен в этом.

Если расспросить о мечтах и желаниях Эдрика, он расскажет, что мечтает стать наемником-путешественником, мечтает обладать магией и помогать людям.

## РАСКРЫТИЕ МАЙНЫ

Когда герои окончательно понимают, кто именно является обскуром, они могут принять решение, как поступить.

Если герои решат не спасать обскура, а убить его - они могут просто зарубить Эдрика. Он слишком слаб, чтобы отбиваться, поэтому даже не придется разыгрывать боевую сцену.

В таком случае капитана все жители возненавидят и будут требовать правосудия от лорда. Ребенка трактирщика и ученого попытаются изгнать. Демон будет уничтожен (он является частью Эдрика), дождь прекратится. Переходите во вкладку «Завершение».

Если герои решают спасти Эдрика, им придется провести ритуал Сна и уговорить на это Эдрика.

Для ритуала сна героям потребуется:

- Сонное зелье на всех (включая Эдрика)
- Удобные лежаки
- Совместный предмет (любой предмет, которого касаются все герои, включая Эдрика)

Герои могут попросить провести ритуал травницу Шелку (возьмет 10 золотых, даже не спрашивая, зачем) или друида Эллариона (проведет даром и все нужные предметы предоставит сам), или сделать все самостоятельно.

Чтобы уговорить Эдрика поучаствовать, нужно давить на то, что этим поступком он спасет много жизней, в таком случае он согласится даже без бросков на убеждение. В противном случае, если аргументация идет с любой другой стороны, сложность броска на убеждение окажется равна 10.

Проводить ритуал можно в любое время дня и ночи, но чем более истощены герои, тем больше у Мордред будет здоровья. В последнем бою каждая ступень истощения каждого героя добавляет Мордреду +10 к максимальному уровню здоровья.

## СМЕРТЬ ГЕРОЕВ

Если хотя бы один из персонажей погибает в реальности от когтей Мордред - игра заканчивается раньше финала. Мастер объявляет, что начался конец.

Мордред пожрал душу Эдрика и через несколько дней все жители деревни умирают во сне. Герои не могут бороться с невероятно мощным и бессмертным демоном. Остановить или уничтожить его уже невозможно.

Концовка в таком случае - деревня Штормолесье становится деревней-призраком, а Мордред исчезает из этого плана, чтобы появиться позже в виде одного из демонов.

Если один из героев погибает при битве с Викто или от рук других героев, или жертвует собой ради остальных, демон выгорает, убивая Эдрика и умирая самостоятельно. Остальные герои освобождаются и можно переходить к концовке. Дождь прекращается, Эдрик умер мгновенно от кровоизлияния в мозг.



## Последний Ной

Герои, проснувшись в кошмаре, видят Эдрика, который «переоделся» в костюм мага. Он удивленно осматривает свои руки. Появляется Мордред, выросший до огромного размера, и разъяренно рычит. Он недоволен тем, что герои притащили в кошмар **Эдрика, его хозяина.**

Начинается бой. Мордред рычит, что убьет их всех, а потом сожрет и Эдрика.

Эдрик использует на нем огненный шар и сам удивляется тому, что может. Бой ведется до смерти монстра, даже если один из игроков погибает. Мордред, потеряв более трех четвертей здоровья, пытается сбежать, но Эдрик использует заклинание Демоническое связывание, которое не позволяет ускользнуть монстру, после этого он не может участвовать в битве - перенакладывает за действие это заклинание.

Когда герои убивают монстра, мастеру рекомендуется попросить героев описать совместное убийство монстра.

После смерти монстра сон прерывается, герои оказываются в том месте, где заснули.

## ЗАВЕРШЕНИЕ

После победы над демоном, герои просыпаются и выходят из шатра. Они видят, что дождь закончился и вышло солнце.

Эдрик, если его решили не убивать, обнимает героев и обещает выучиться и стать хорошим чародеем.

Мастер может попросить героев спросить, чем они будут заниматься после сюжета. Мастер может намекнуть, что пусть они и обрубали ветви зла, но корень остался - ведь они так и не узнали, как именно Викто вызвал Крайга, и где сейчас находится сам отец Мордреда.

Как сложатся судьбы других жителей деревни:

- Эларион: ненадолго оставит свой шатер, навестит свой круги окончательно очистит шахту от следов темной магии.
- Бабушка Фрости: погибнет через несколько дней после смерти Викто
- Лорд Блэкстоун: погибнет через несколько лет от странного заболевания, а леди Блэкстоун исчезнет.
- Через пару месяцев героям во сне явится еще один демон сна и скажет: «Вы убили моего сына - не думайте, что я забыл» и растворится в тумане...



## ПРИЛОЖЕНИЕ А. ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ

### ВИКТО УМЕРТВЬЕ [VICTO'S WIGHT]

Средняя Нежить (колдун),  
нейтрально-злой

**КЛАСС ДОСПЕХА:** 12 (15 с  
магическим доспехом)

**ХИТЫ:** 67 (6к8 + 27)

**СКОРОСТЬ:** 30 ФУТОВ

**СИЛ:** 11 (+0), **ЛОВ:** 14 (+2), **ТЕЛ:** 16  
(+3)

**ИНТ:** 12 (+1), **МДР:** 14 (+2), **ХАР:** 16  
(+3)

**СОПРОТИВЛЕНИЕ УРОНУ:**

некротическая энергия;

**ИММУНИТЕТ К УРОНУ:** яд

**ИММУНИТЕТ К СОСТОЯНИЮ:**

отравление, истощение

**СПАСБРОСКИ:** Мдр +4

**НАВЫКИ:** Восприятие +4, Магия +3

**ЧУВСТВА:** тёмное зрение 60 футов,  
пассивное Восприятие 14

**ОПАСНОСТЬ:** 3 (700 опыта)

**БОНУС МАСТЕРСТВА +2**

**ЯЗЫКИ:** Общий

**ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ К**

**СОЛНЕЧНОМ СВЕТУ.** Находясь на  
солнечном свете, Викто совершает  
с помехой броски атак и проверки  
Мудрости (Восприятие) основанные  
на зрении.



### ДЕЙСТВИЯ

**МУЛЬТИАТАКА.** Викто совершает две атаки Гиблыми снарядами или дважды  
Вытягивает жизнь.

**ГИБЛЫЕ СНАРЯДЫ.** Дальнобойная атака заклинанием: +5 к попаданию, дистанция  
120 футов, одна цель. Попадание: 10 (2к8 + 1) урона некротической энергией.

**ВЫТЯГИВАНИЕ ЖИЗНИ.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость  
5 футов, одно существо. Попадание: 6 (1к8 + 2) урона некротической энергией. Цель  
должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе её максимальное значение  
хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится  
до тех пор, пока цель не закончит продолжительный отдых. Викто восстанавливает  
себе 1d6 + 2 здоровья.

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ.** Викто накладывает одно из следующих  
заклинаний, используя Харизму в качестве базовой характеристики (Сл спасброска  
от заклинаний 13):

Неограниченно: обнаружение магии [detect magic], маскировка [disguise self], доспехи  
мага [mage armor];

1/день каждое: ужас [fear], Восставший труп [Animate dead] (призывает за раз 3 или 5  
скелетов - пять, если герои возьмут с собой наемников, три если герои пойдут сами).

## ПРИЛОЖЕНИЕ А. ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ

### НАЕМНИК ЛОРДА БЛЭКСТОУНА [MERCENARY]

Средний Гуманоид (человек), нейтрально-хаотическое

**КЛАСС ДОСПЕХА:** 12 (кожаный доспех)

**ХИТЫ:** 32 (9к8 + 7)

**СКОРОСТЬ:** 30 ФУТОВ

СИЛ: 16 (+3), ЛОВ: 12 (+1), ТЕЛ: 17 (+3)

ИНТ: 9 (-1), МДР: 11 (+0), ХАР: 9 (-1)

**ЧУВСТВА:** пассивное Восприятие 10

**ЯЗЫКИ:** Общий

**ОПАСНОСТЬ:** 2 (450 опыта)

**БОНУС МАСТЕРСТВА +2**

**БЕЗРАССУДСТВО.** В начале своего хода наемник может решить, что в этом ходу все рукопашные атаки оружием будет совершать с преимуществом, но в этом случае до начала его следующего хода все броски атаки по нему тоже будут совершаться с преимуществом.

#### ДЕЙСТВИЯ

**СЕКИРА.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Рубящий урон 9 (1к12 + 3).



### СКЕЛЕТ [SKELETON]

Средняя Нежить, законно-злая

**КЛАСС ДОСПЕХА:** 13 (обломки доспехов)

**ХИТЫ:** 27 (4к8 + 14)

**СКОРОСТЬ:** 30 ФУТОВ

СИЛ: 10 (+0), ЛОВ: 14 (+2), ТЕЛ: 15 (+2)

ИНТ: 6 (-2), МДР: 8 (-1), ХАР: 5 (-3)

**ИММУНИТЕТ К УРОНУ:** яд

**УЯЗВИМОСТЬ К УРОНУ:** дробящий

**ИММУНИТЕТ К СОСТОЯНИЮ:** отравление, истощение

**ЧУВСТВА:** тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 9

**ОПАСНОСТЬ:** 1 (200 опыта)

**БОНУС МАСТЕРСТВА +2**

**ЯЗЫКИ:** Понимает все, известные при жизни, но не говорит

#### ДЕЙСТВИЯ

**КОРОТКИЙ МЕЧ.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Колющий урон 8 (2к6 + 2).

**КОРОТКИЙ ЛУК.** Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 80 футов/ 320 футов, одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6 + 2).

## ПРИЛОЖЕНИЕ А. ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ

### ДЕМОН СНОВ [DEMON OF DREAMS]

Среднее Исчадие, хаотически-злое

**КЛАСС ДОСПЕХА:** 14 (природный доспех)

**ХИТЫ:** 147 (15к8 + 67)

**СКОРОСТЬ:** 30 футов

СИЛ: 18 (+4), ЛОВ: 15 (+2), ТЕЛ: 16 (+3), ИНТ: 16 (+3), МДР: 14 (+2), ХАР: 16 (+3)

**СОПРОТИВЛЕНИЕ УРОНУ:** холод;

**ИММУНИТЕТ К СОСТОЯНИЮ:** очарование

**НАВЫКИ:** Скрытность +6, Проницательность +6, Обман +7, Восприятие +6

**ЧУВСТВА:** тёмное зрение 120 футов

**ЯЗЫКИ:** Общий, Бездны, Инфернальный, Первичный

**ОПАСНОСТЬ:** 5 (1800 опыта)

**БОНУС МАСТЕРСТВА +3**



**ВРОЖДЁННОЕ КОЛДОВСТВО.** Базовой характеристикой демона является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: Волшебная стрела [magic missile], Псевдожизнь [False life]; Ядовитые брызги [Poison spray];

1/день каждое: Луч слабости [ray of enfeeblement], Ослабленный снаряд Хаоса [Chaos bolt]\*, Корона безумия [Crown of madness];

**СОПРОТИВЛЕНИЕ МАГИИ.** Демон совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

### ДЕЙСТВИЯ

**КОГТИ.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Рубящий урон 7 (1к8 + 4).

**БЕССМЕРТИЕ.** Пока демон находится в круге огней, он не может погибнуть. Если его хиты опускаются до 0, демон теряет концентрацию и герои покидают план снов, восстанавливая себе по две степени истощения.

### \*Ослабленный снаряд Хаоса [Chaos bolt]

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Вы бросаете волнистую массу хаотической энергии в одно существо в радиусе действия. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по существу. При попадании цель получает 2к8 урона. Выберите одну из брошенных костей к8. Выпавшее число определяет тип урона атаки, как показано ниже.

### Тип урона

1: Кислота, 2: Холод, 3: Огонь, 4: Силовое поле, 5: Электричество, 6: Яд, 7: Психическая энергия, 8: Звук

Если вы выбрасываете одинаковое значение на обоих к8, хаотическая энергия прыгает с цели на другое существо по вашему выбору в пределах 30 футов от него. Совершите новый бросок атаки против новой цели и совершите новый бросок урона, который может привести к тому, что хаотическая энергия снова перескочит.

## ПРИЛОЖЕНИЕ А. ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ

### СПЯЩИЙ ЭДРИК [SLEEPING EDRIC]

Средний гуманоид, законно-добрый

**КЛАСС ДОСПЕХА:** 12 (15 с доспехами мага [mage armor])

**ХИТЫ:** 50 (9К8)

**СКОРОСТЬ:** 30 футов.

СИЛ: 9 (-1), ЛОВ: 14 (+2), ТЕЛ: 11 (+0), ИНТ:

11 (+0), МДР: 12 (+1), ХАР: 17 (+3)

**СПАСБРОСКИ:** Хар +6, Мдр +4

**НАВЫКИ:** История +6, Магия +6

**ЧУВСТВА:** пассивная Внимательность 11

**ЯЗЫКИ:** Общий

**ОПАСНОСТЬ:** 6 (2 300 опыта)

**БОНУС МАСТЕРСТВА +3**

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ.**

Базовой характеристикой чародея является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями).

Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: огненный снаряд [fire bolt], свет [light], фокусы [prestidigitation]

1 уровень (3 ячейки): волшебная стрела [magic missile], доспехи мага [mage armor], лечение ран [Cure wounds], щит [shield]

2 уровень (2 ячейки): внушение [suggestion], туманный шаг [misty step], демоническое связывание [demonic bondage]

3 уровень (1 ячейки): огненный шар [fireball]

#### ТАКТИКА ЭДРИКА

- Предпочитает держаться сзади.
- Первым ходом кидает огненный шар.
- Старается использовать огненные снаряды, чтобы сэкономить ячейки
- При необходимости лечит игроков.
- Ради героев готов пожертвовать жизнью, если герой сильно ранен, он подбежит к Мордреду и Мордред попытается его атаковать.
- Кричит в поддержку героев фразы вроде: «Мы справимся!», «Давайте!».
- Когда у Мордреда остается меньше 20 единиц здоровья, он пытается удрать, но Эдрик тратит свои действия на то, чтобы разжечь костры в кольце на карте (заклинание Демоническое связывание).



## ПРИЛОЖЕНИЕ Б. КАРТЫ





# ПРИЛОЖЕНИЕ Б. КАРТЫ



## ПРИЛОЖЕНИЕ Г. АРТЕФАКТЫ

### КРИЧАЩАЯ КНИГА [SCREAMING BOOK]

Чудесный предмет, необычный

**Рекомендованная стоимость:** 301-500 зм

От книги идет странноватый запах перегноя и магии. Книга надежно защищена от чужого взгляда. Каждый, кто попытается открыть ее, не проверив ее безопасность, окажется подвергнут заклинанию Погребальный звон [Toll the dead], а книга захлопнется и окажется обмотана магическими цепями на 15 минут.

Герой может снять заклинание при помощи Благословение [Bless] (или любого другого заклинания паладина) или открыть книгу при помощи пароля.

Пароль: «Во славу Тьмы, откройся!».



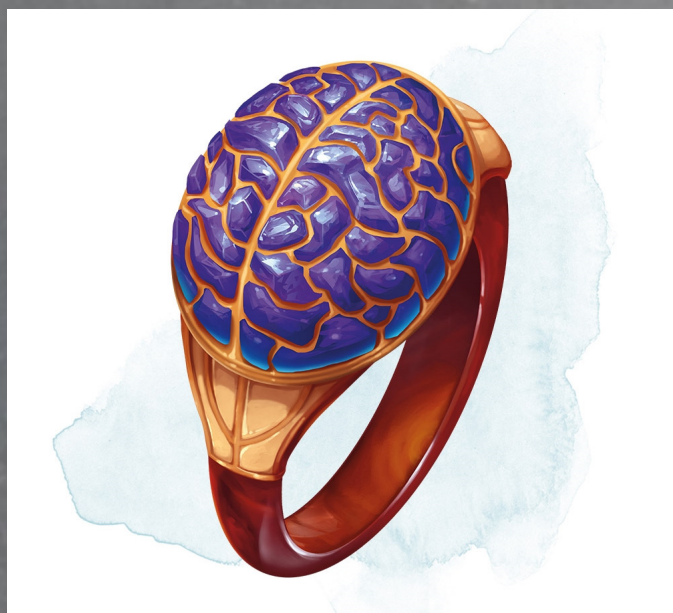
### КОЛЬЦО РАЗУМА [RING OF SHIELDING]

Кольцо, необычное

**Рекомендованная стоимость:** 101-500 зм

Когда вы надеваете это кольцо, вы чувствуете чей-то страх и безнадежную тоску. Беспольный еле слышный голос шепчет на ухо вам: «Помогите, у меня украли тело... Верните меня домой...». К сожалению, голос не помнит ни своего имени, ни пола.

Это кольцо дает возможность кастовать заклинание Телепатия [Telepathy] три раза, после чего кольцо иссякнет и разум в нем угаснет.



### АМУЛЕТ УМЕРТВИЯ [AMULET OF THE DEAD]

Амулет, необычное

**Рекомендованная стоимость:** 101-500 зм

Этот амулет выполнен из серебра. На нем выгравированы буквы «Е.В.». Пока он надет на вас, вы можете попробовать наложить заговор, которого не знаете. Этот заговор должен быть в списке заклинаний колдуна, и вы должны преуспеть в проверке Интеллекта (Магия) Сл 15. При успехе вы накладываете заклинание. При провале и заклинание, и действие, которое было предназначено для накладывания заклинания, теряется. В любом случае вы не можете снова использовать это свойство, пока не завершите продолжительный отдых.





2023, Екатерина Милякова.

Все ссылки на «Подземелья и Драконы» и его материалы принадлежат Wizards of the Coast. Данный материал не является официальным продуктом и не поддерживается или одобряется Wizards of the Coast. Все торговые марки и авторские права, связанные с «Подземелья и Драконы», принадлежат их владельцам.