



СТРАННЫЕ  
**ОГНИ**

3-й УРОВЕНЬ

**5E**



# Странные огни

**П**риключение «Странные огни» рассчитано на четырёх персонажей третьего уровня. После его окончания герои получат достаточно опыта, чтобы наполовину приблизиться к четвёртому. Блуждающие огоньки заманивают путников на верную смерть в лапах анхегов в старой заброшенной шахте.

Действие этого приключения происходит в Омерии в Долине Васкил, но его можно вписать и в ваш собственный мир. Не столь важно, из кого состоит группа героев, если они будут действовать с умом.

## Предыстория

Среди холмов недалеко от Высокого насеста есть старая шахта Пыльного камня, которая была прибыльным предприятием, пока несколько лет назад в неё не нагрянули анхегии, после чего её пришлось закрыть. В извилистых пещерах и коридорах шахты анхегии устроили логово. До тех пор, пока люди держались подальше от Пыльного камня, всё было хорошо. Однако недавно пара коварных блуждающих огоньков стала заманивать людей на верную смерть в глубине шахты. Огоньки используют зловещее свечение, чтобы заманить путников внутрь, а затем наслаждаются видом бойни, когда те становятся обедом для анхегов. Сперва это были случайные путники, но теперь стали пропадать городские жители, и это встревожило местное ополчение. Награда в 100 зм обещана любому, кто вернёт пропавших, живыми или мертвыми.

## СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ

**Пропавший друг.** Старый приятель персонажей пропал без вести. Услышав о странных огнях, они решают проверить, нет ли связи между этими событиями.

**Свет вдалеке.** Персонажи замечают огни в стороне от тропы и решают проверить, что это такое.

**Просто ещё одно задание.** Персонажи услышали о награде и решили подзаработать.

## Покидая город

На выходе из города персонажей останавливает местный ополченец по имени **Захария Фулзом**, законно-добрый человек-**ветеран**. Он предупреждает героев, что путешествовать ночью небезопасно: здесь пропадают люди. Если его расспросить, то Захария расскажет следующее:

- С недавних пор анхегии стали реальной проблемой: они нападают из под земли и прожигают всё, до чего могут дотянуться своими гадкими жвалами.
- Огни появились несколько недель назад, их видели только по ночам, и никто не знает, что это такое.

- Один ополченец по имени **Грегор Таллесон** ушёл прошлой ночью и не вернулся. Утром на его поиски отправили отряд, но те ничего не нашли. У него был приметный щит, украшенный гербом с изображением льва — по нему персонажи смогут опознать Грегора.
- Огни появляются по ночам и исчезают на рассвете. Когда они появились в очередной раз, Грегор пошёл посмотреть, что это такое, но так и не вернулся.

## Встреча в пути: анхег

Пыльная тропа уводит от главной дороги в дикую местность. Вдалеке вы видите танцующие огни.

Персонажи идут по тропе, вокруг раскинулись неплодородные земли. Внезапно прямо перед ними из-под земли выпрыгивает отвратительное существо.

**Встреча: анхег.** Одинокий **анхег** атакует отряд. Он очень голоден, поэтому сражается яростно и безрассудно. Если хиты анхегии опустятся до 13 или ниже, он сбежит в пустыню.

## Встреча в пути: дикие собаки

По мере продвижения по старой пыльной тропе, вокруг появляются холмы, поросшие кустарником. Тропа петляет среди холмов, и вот, за очередным поворотом, персонажи сталкиваются нос к носу со стаей диких собак, поедающих останки жертв анхегов.

**Встреча: дикие псы.** В стае восемь диких голодных **мастифов**. Рядом с тропой раскиданы останки жертв анхегов, но персонажи, определенно, выглядят вкуснее. Собаки сражаются, пока половина из них не будет повержена, затем остальные сбегут в холмы.

## Тела на дороге

Теперь вы отлично видите огни: два светящихся шара парят напротив чего-то, напоминающего вход в пещеру. Также вам хорошо видно тело, лежащее на дороге впереди.

Труп принадлежит жертве блуждающих огоньков: они выпили жизненные силы несчастного, когда тот попытался войти в шахту. **Проверка Мудрости (Медицина) с УС 14** позволит определить, что человека оглушили электричеством, а затем выпили из него жизнь.





# Шахта Пыльный камень

В шахте пыльно, повсюду висит паутина. Не считая блуждающих огоньков, анхегов и их незадачливых жертв, здесь больше никого нет. Шахта обладает следующими особенностями, если не указано иное.

**Потолки.** Возвышаются на 10 футов.

**Пол и стены.** Полы земляные, а стены представляют собой смесь из камня и глины.

**Освещение.** Слабое освещение возле входа. В глубине шахты темно.

**Необычные особенности.** Анхег, несмотря на свой размер, могут передвигаться по узким проходам, но в два раза медленнее обычного.

## 1. Вход

Два светящихся шара танцуют впереди, словно приглашая вас войти в шахту.

**Встреча: западня.** Два блуждающих огонька пытаются заманить отряд в шахту. Внутри туннеля с южной стороны притаился анхег, который атакует ближайшего персонажа, когда отряд войдёт в туннель. Огоньки нападают только в том случае, если персонаж попытается покинуть туннель. Если хиты блуждающего огонька опустятся до 7 или ниже, он воспользуется невидимостью и сбежит вглубь шахты в область 7. Когда персонажи победят анхега, блуждающие огоньки воспользуются их усталостью и нападут на отряд.

## 2. Обвалившийся туннель А

Когда-то этот туннель вёл вглубь шахты, но порода просела, и теперь здесь тупик.

Завал выглядит внушительно: у персонажей уйдёт не меньше недели на то, чтобы его разобрать.

Блуждающие огоньки проходят сквозь завал, используя бестелесное перемещение.

## 3. Малый туннель

**Ловушка: обвал.** Этот проход, высотой в три фута, выглядит крайне ненадежно. Каждый раз, когда кто-либо движется по нему, бросайте 1к4 и, если выпадет 1 — происходит обвал центральной части туннеля, протяженностью 15 футов. Погребённые при этом персонажи опутаны и не могут дышать. Существо, не попавшее в ловушку, может пройти **проверку Силы с УС 12**, чтобы расчистить 5 футов завала и освободить погребённого соратника.

## 4. Зал с норами

В этом зале четыре большие норы: три из них выглядят, как входы в узкие туннели, уходящие глубоко под землю; четвёртая — просто, яма, заполненная щебнем.

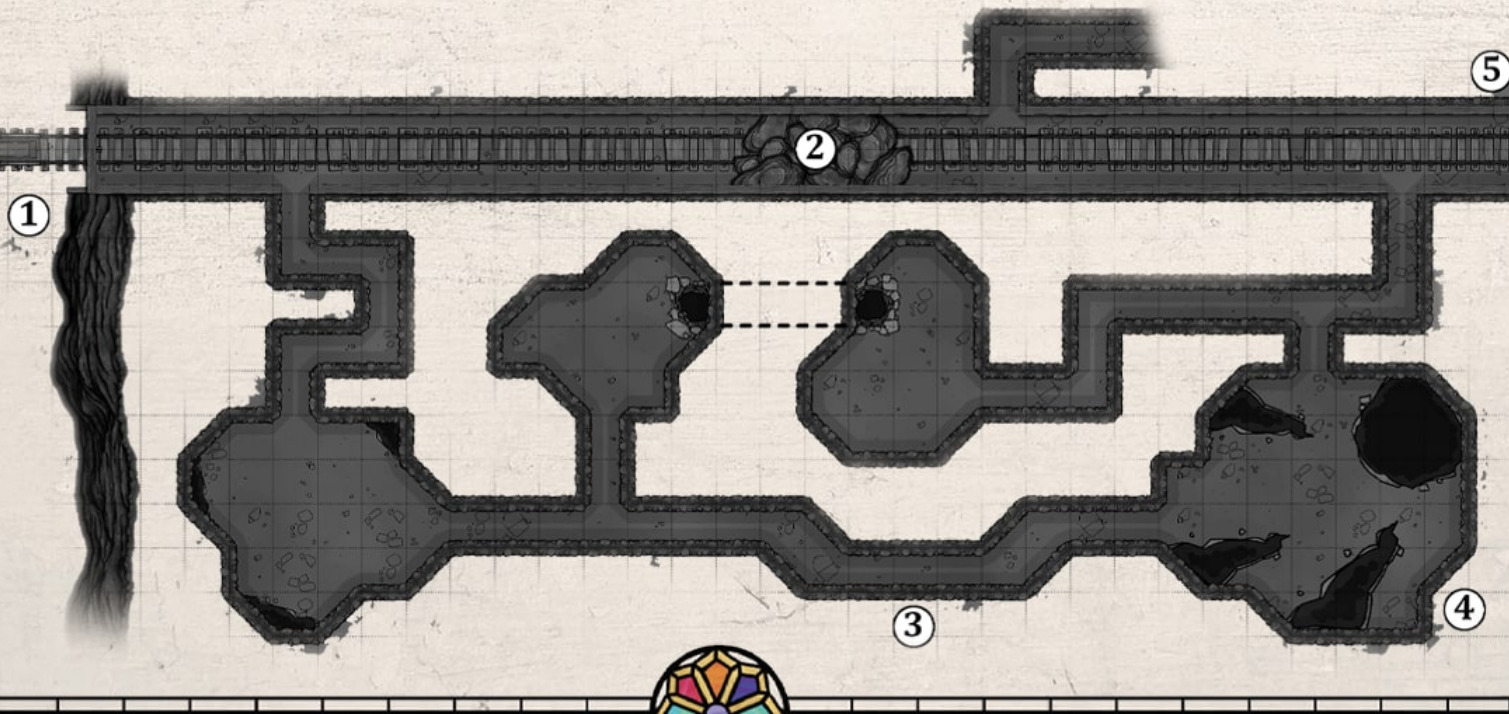
Отсюда анхег пришли в шахту. Небольшие туннели уходят на 15 футов в глубину и заканчиваются тупиками, засыпанными землей. Глубина самой большой ямы — 10 футов, она заполнена щебнем и землей.

**Встреча: засада.** В этой комнате притаились два анхега: один в большой яме, а второй в одном из туннелей. Они ждут пока отряд зайдёт в зал, затем атакуют. Анхег бьются, пока их хиты не опустятся до 13 или ниже, затем они зарываются под землю и сбегают.

## 5. Обвалившийся туннель Б

Туннель с этой стороны завала заканчивается очередным тупиком. Похоже, обвал был масштабнее, чем казалось на первый взгляд: дальше пройти невозможно — шахта полностью обвалилась.

Этот завал невозможно расчистить. Область за пределами завала недоступна для исследования.





## 6. ПРОПАВШИЙ БЕЗ ВЕСТИ ШАХТЁР

Проход в этот забой завален щебнем и обломками камней. Группа из четырёх персонажей сможет расчистить его за восемь часов. Внутри лежит тело давно умершего шахтера, погребенного заживо во время обвала.

**Сокровище: топор и кирка.** У шахтера на поясе небольшой кошелек с десятью самоцветами стоимостью 15 зм каждый. Также рядом с ним лежит кирка и ручной топор +1.

## 7. ЛОГОВО АНХЕГОВ

У северной стены этого большого зала вы видите кладку массивных яиц. Кажется, возле них лежит труп человека со щитом.

Это место, где анхегии откладывают яйца. Труп рядом с гнездом принадлежит Грегору – пропавшему ополченцу.

**Встреча: анхегии.** Два анхега спят в зале. Если они проснутся, то будут биться до смерти, защищая кладку.

Если **блуждающие огоньки** сбежали сюда ранее, они появляются после того, как персонажи победят анхегов, и нападают на них. Они хотят отомстить героям за то, что те разрушили их идеальный симбиоз, и будут биться до смерти.

**Сокровище: превосходный щит.** Это магический щит, который Грегор унаследовал от отца. Он послужит доказательством того, что Грегор пал жертвой анхегов.

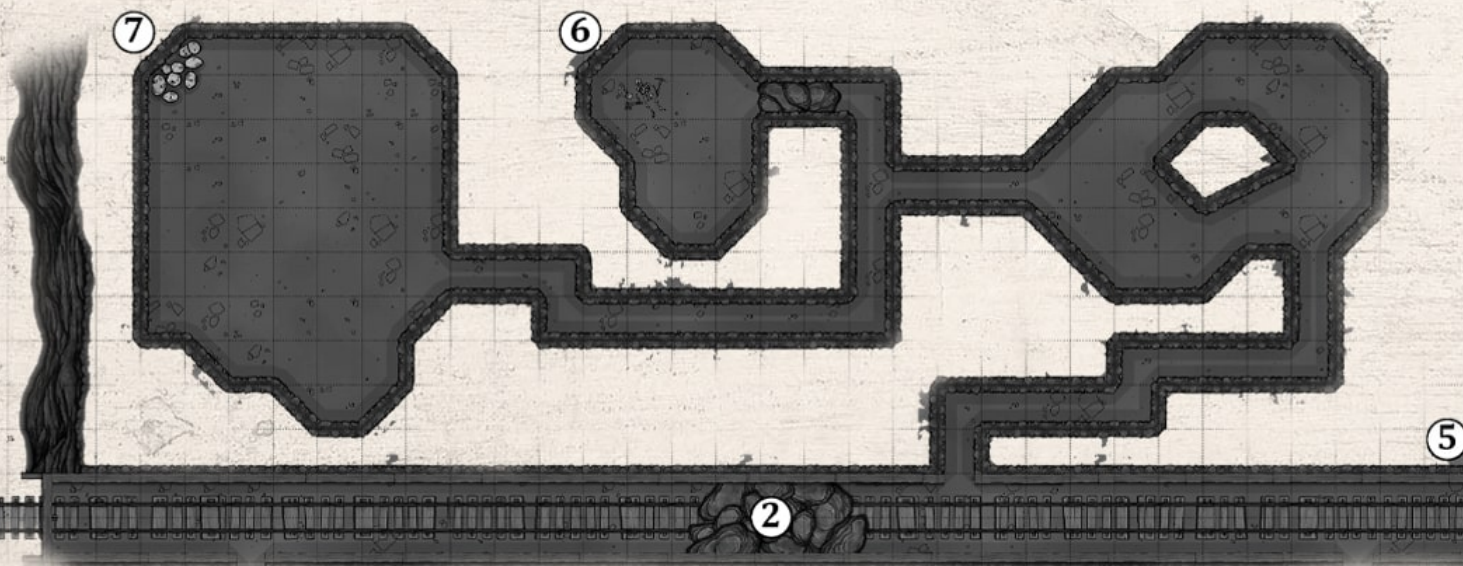
## Щит «Львиное сердце»

*Броня (щит, требует настройки), необычная*

Этот щит чересчур лёгкий для своего размера. На нём изображён рычащий лев. Владелец может действием выставить щит перед собой и высвободить львиный рык: сотворить заклинание *Волна грома* 1-го уровня. УС спасброска — 13. Способность можно использовать повторно после наступления следующего рассвета.

## Эпилог

Теперь, когда с блуждающими огоньками покончено, а анхегов прогнали, больше некому терроризировать эту местность и заманивать путников в смертельные ловушки. Если персонажи вернутся в город и предъявят «Львиное сердце» Захарии Фулзому, тот будет огорчён смертью друга, но с уважением отнесётся к праву героев на волшебный щит. Кроме того, он будет настаивать на том, чтобы они оставили «Львиное сердце» себе, поскольку Грегор хотел бы, чтобы после его смерти щит достался кому-то по настоящему смелому.





Арт: Shutterstock

Текст: Бенджамин Палмер

Перевод: Сергей Чабанов

Вёрстка: [Long Story Short](http://LongStoryShort.com)

[WWW.ADVENTURESAWAITSTUDIOS.COM](http://WWW.ADVENTURESAWAITSTUDIOS.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**

