



ПРОКЛЯТЬЕ СУМЕРЕЧНОЙ ЛОЩИНЫ

5-й УРОВЕНЬ

5E

Проклятье Сумеречной лощины

Приключение «Проклятье Сумеречной лощины» рассчитано на четырёх персонажей пятого уровня. После его окончания герои получают достаточно опыта, чтобы наполовину приблизиться к шестому. Кульгисты решили превратить небольшую деревушку в эпицентр зомби-апокалипсиса.

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

Жители Сумеречной лощины каждую ночь подвергаются нападению живых мертвецов. С заходом солнца те выходят из близлежащих эльфийских руин, атакуют город и похищают жителей, а с восходом возвращаются обратно в свои темные норы. Местное ополчение не справляется, и всё, что они могут сделать — собирать жителей каждую ночь в укрепленной таверне и ждать, пока стук в двери и окна не прекратится. Жители отправили гонца к ближайшему городу с мольбой о помощи, предлагая то небольшое, что у них есть, в качестве награды любому, кто поможет им.

СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ

Друг семьи. Персонажи являются близкими друзьями одному из жителей Сумеречной лощины. Они хотят защитить это место от орд нежити.

Проезжая мимо. Персонажи прибывают в Сумеречную лощину поздно вечером, когда солнце вот-вот начнет заходить, не зная какие ужасы поджидают их ночью.

Монеты за кости. Персонажи слышали о проблемах Сумеречной лощины и прибыли получить награду за уничтожение источника порождений нежити.



Таверна «Синий ворон»

Персонажи начинают у Таверны «Синий ворон», когда солнце начинает клониться к закату. Жители торопят их внутрь, но не настаивают. Спустя некоторое время двери будут заперты, и если персонажи останутся снаружи, им придётся в одиночку встретиться с нежитью.

Если персонажи проследовали в таверну, прочитайте следующее:

Жители дрожат от страха, слыша приближающиеся тихие стоны и скрежет металла о камень. Затем следуют удары. Сначала только один, но вскоре к нему присоединяются дюжины рук, барабанищие по дверям и окнам. Внезапно входная дверь начинает трескаться. Люди наваливаются на неё, пытаясь удержать, но орда нежити слишком сильна. Их отбрасывает, когда дверь разлетается в щепки, и толпа гниющих существ с торчащими костями, облаченных в ржавые доспехи, вваливается внутрь.

Если персонажи остались снаружи, прочитайте следующее:

С последними лучами солнца, заходящего за горизонт, появляются звуки металлического скрежета и тихие стоны, доносящиеся откуда-то из центра города. Внезапно, около дюжины мертвецов выходят из переулков и начинают пробираться в сторону таверны.

Мертвецы облачены в ржавые доспехи и вооружены сломанным оружием. Они двигаются с непривычной для нежити скоростью, а их глаза горят синим огнем.

Столкновение: живые мертвецы. Орда нежити состоит из **огра зомби**, **шестерых скелетов** и **шестерых зомби**. Внутри таверны двенадцать обывателей прячутся в страхе. Если дверь выбита, большая часть нежити начинает снаружи, за входной дверью, в то время как огр зомби начинает внутри. Если персонажи встречают их снаружи, они начинают примерно в 40 фт. от входной двери. Они двигаются к ближайшей цели и безжалостно атакуют. У них нет инстинкта самосохранения, и они сражаются, пока не будут уничтожены.

Когда персонажи разберутся с нежитью, жители поблагодарят их за помощь и объяснят, что монстры приходят из старых руин за городом. Они отправляли местных охотников на разведку, но те не вернулись.

Они предлагают 500 зм в качестве награды за прекращение этого кошмара.



Руины Далгарета

Древние руины Далгарета находятся на пересечении силовых линий магической энергии, которые подпитывают заклинателей и, в частности, некромантов. Недавно группа культистов заняла руины и начала поднимать из мертвых тела внутри, чтобы те были им слугами. Когда запас тел начал подходить к концу, культисты стали похищать местных жителей, путников и даже гоблинов и орков из окрестных племен, чтобы использовать их в своих тёмных экспериментах. Теперь они отработывают ритуал, который позволит им призвать огромную армию нежити, такую, которую еще не видел этот мир.

Потолки. Сделаны из изношенного камня и находятся в 10 фт. над полом.

Полы и стены. Отделаны гранитом. Паутина висит на стенах, а пыль покрывает большую часть пола.

Двери. Сделаны из массива дуба и усилены металлическими полосами. Петли смазаны и почти не издают звука. Они не заперты, если не указано иное.

Пустые комнаты. Некоторые комнаты на карте не пронумерованы. Когда персонажи входят в одну из этих комнат, бросьте 1к8:

1к8 Наполнение комнаты

1-2 В комнате находится **шесть скелетов**, которые роются в каких-то вещах и ящиках.

3-4 В комнате находится **три скелета минотавров**, окруженные костями и разорванной плотью.

5-6 В комнате находится **фанатик культа** и **пять культистов**, это похоже на своего рода жилое помещение.

7-8 Комната, очевидно, использовалась в качестве кладовки. Алхимические компоненты на 50 зм находятся в различных контейнерах.

Освещение. Небольшие подсвечники висят на стенах. В них горит *Вечный огонь*.

Необычные особенности. Коридоры и комнаты патрулируются различной нежитью и культистами. Когда персонажи совершают короткий отдых, есть 10% шанс, что он будет нарушен патрулем. Если они совершают долгий отдых, есть 30% шанс, что он будет прерван патрулем. Чтобы определить состав патруля, бросьте 1к6 и сверьтесь с таблицей выше. Если персонажи баррикадируются или иначе запирают себя в комнате, шанс того, что отдых будет прерван снижается до 10%.

1. Вход

Тяжелые каменные двери открываются в пустую комнату. Разрушенные статуи лежат на полу. Видны двери, ведущие на восток и на запад.

Ловушка: ядовитый газ. Нажимная пластина находится под порогом двери. Она может быть замечена успешной проверкой Мудрости (Восприятие) с УС 14. Если она будет замечена, то может быть обезврежена успешной проверкой Интеллекта (Анализ) с УС 14. Если кто-то на нее наступает, она выпускает облако ядовитого газа. Каждое существо в радиусе 10 фт. от двери должно совершить спасбросок Телосложения с УС 14, получая **2к10** урона ядом при провале или половину этого урона при успехе.

2. Кладовая А

В этой комнате находятся различные ящики и бочки. В углу валяется куча тряпья. Плащи висят на дальней стене.

В этой комнате культисты хранят большую часть своих припасов, а также награбленное добро.

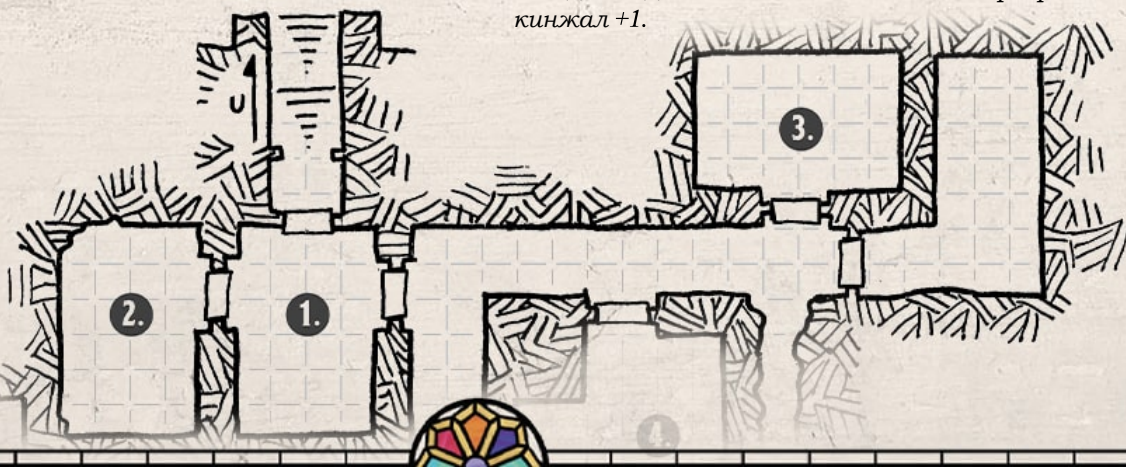
Сокровище: магический плащ. Один из плащей на стене — это *Плащ защиты*.

3. Комната для бальзамирования

В этой комнате стоят два больших гнилых деревянных стола. На них лежат полуразложившиеся тела. Рядом, на каменной полке лежат различные баночки и инструменты. В этой комнате пахнет смертью и алхимией.

Столкновение: души мертвых. Призрак прячется в углу комнаты. Когда персонажи входят, он поднимает двух **спектров** из тел на столах, и они атакуют. Призрак атакует сначала самых слабых персонажей, надеясь убить их и превратить в новых спектров. Спектры атакуют тех, кто ближе.

Сокровище: орудия труда. Алхимические компоненты лежат в этой комнате вместе с двумя *Зельями лечения* и *свитком заклинания Нетленные останки*. Если персонажи обыскивают тела, они находят медальон стоимостью 50 зм и *серебряный кинжал +1*.



4. СКЛАД ТЕЛ

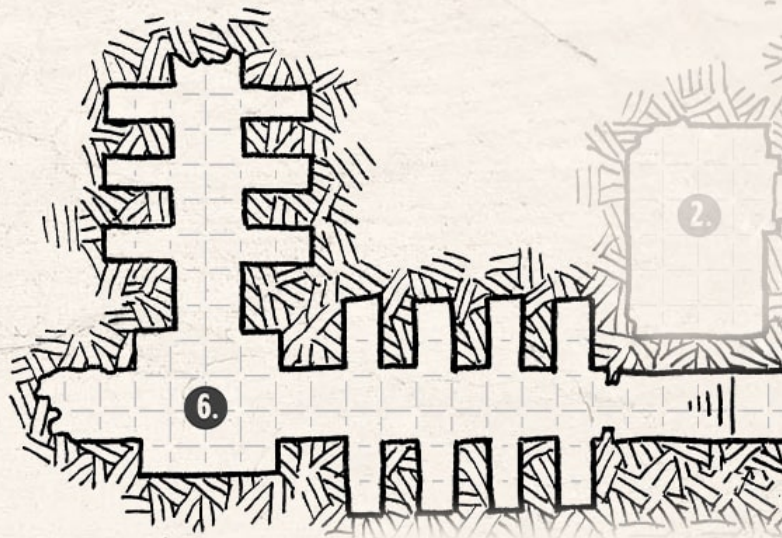
В этой комнате находятся огромные кучи гниющих тел и костей. В углублении в западной стене находится разлагающийся труп огромного размера. Вонь просто невыносима.

Столкновение: гигантский зомби. Гигантский труп на самом деле — Каменный великан-зомби. Он использует характеристики **каменного великана**, за исключением того, что он кидается трупами вместо камней, его тип — нежить, а его Интеллект, Мудрость и Харизма равны 3, 6 и 5 соответственно. Он был создан с недочетами, поэтому все его атаки имеют помеху, и он имеет всего 63 хита.

5. КЛАДОВАЯ Б

Бочки с алхимическими компонентами заполняют эту комнату. Едкий запах, исходящий от них, жжет нос.

В этой комнате культисты держат химикаты, необходимые для экспериментов над жертвами. Любой, кто находится в этой комнате более минуты, должен совершить Спасбросок Телосложение с УС 14 иначе будет отравлен на час.



6. ЗАЛ С ПРИЗРАКАМИ

В стенах находятся несколько углублений. В каждом лежит по трупу. Воздух здесь холоднее, чем в остальных руинах.

Столкновение: незаконченное дело. **Привидение** находится у северного конца коридора. Она изначально не враждебна и говорит только на эльфийском. Если она замечает персонажей, то прячется. Они могут убедить её выйти успешной проверкой Харизмы (Убеждение) с УС 14. Она может рассказать персонажам о зонах 8, 9 и 10, дальше она не заходила. Также она просит найти её тело. Его забрали туда, куда отправляют отходы от экспериментов (зона 7), но она не знает где это. Если они принесут ей её тело и положат в одно из углублений, она наградит их сокровищем своего народа. Они могут опознать её тело по изысканному черному погребальному платью, в котором она была похоронена.

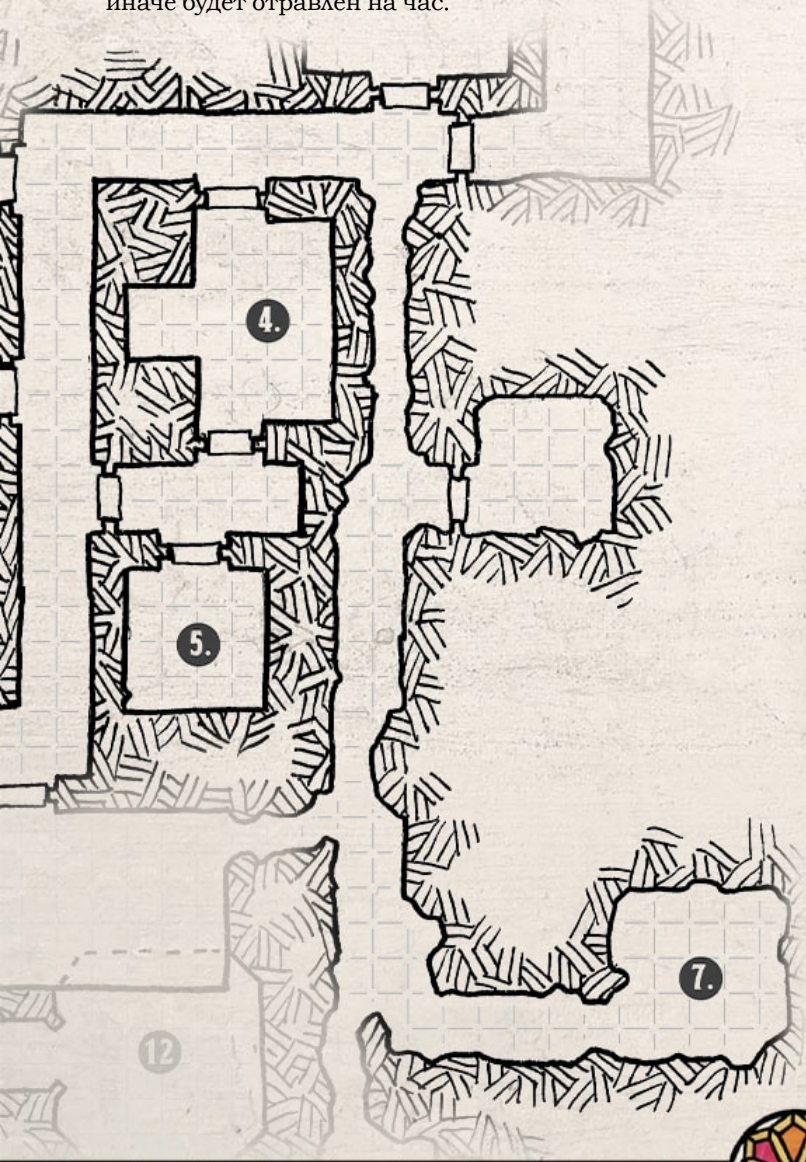
Сокровище: зов мёртвых. Если персонажи вернут её тело из зоны 7 сюда, привидение даст им *Амулет потерянных душ*. Это волшебный предмет, требующий настройки. Раз в день позволяет настроившемуся использовать заклинание *Разговор с мёртвыми*.

7. ЯМА С ТРУПАМИ

Похоже, что эта большая каверна не является частью оригинального комплекса. Входя, вы чувствуете невероятную вонь разложения, смерти и гнили. В центре комнаты дрожит большая куча трупов. Внезапно аморфное существо выползает из-под неё наружу, размахивая щупальцами.

Здесь культисты приносят провалившиеся эксперименты. Они позволяют **отиджу** пожирать их, чтобы куча слишком не разрасталась. В углу комнаты персонажи могут обнаружить тело привидения.

Столкновение: пожиратель мертвых. **Отидж** — монстр, который пожирает гниль и мертвечину. Если он видит персонажей, то телепатически приказывает покормить его. Если они дают ему трупы по количеству персонажей, он игнорирует их, пока те обыскивают комнату. В противном случае он атакует.



8. СПАЛЬНЯ

У дальней стены стоит большая растрепанная кровать. Стеллажи с книгами установлены у других. Небольшой столик находится перед кроватью.

Здесь обычно спит лидер культистов. Он держит заметки об экспериментах в дневнике на столе. Там описаны их усилия по призыву нежити для использования в качестве солдат в войне против остальных людей. Если кто-то берет дневник, срабатывает магическая ловушка.

Ловушка: шокирующие мысли. Дневник лежит на охранной руне. Если его взять, руна срабатывает. Любой, кто находится в радиусе 10 фт. от нее, должен совершить *спасбросок Ловкости с УС 14*, получая 2к10 урона электричеством при провале или половину этого урона при успехе.

9. КАБИНЕТ

В этой маленькой комнате находится большой стол, различные стеллажи с книгами, небольшой очаг и удобное кресло.

Сокровище: Магические письма. Между книгами на полках находится пять случайных свитков заклинаний первого уровня. Также в ящике стола находится *волшебная палочка снарядов* с 5 зарядами.

10. БИБЛИОТЕКА

Потолок в этой комнате поднимается почти на 40 фт. над полом. Книжные шкафы заполняют все пространство стен от пола и до потолка. У южной стены находится лестница, ведущая вниз. В центре комнаты вокруг стола сидит несколько человек в плащах и доспехах. Рядом со столом сидит злобного вида пёс с горящими красными глазами.

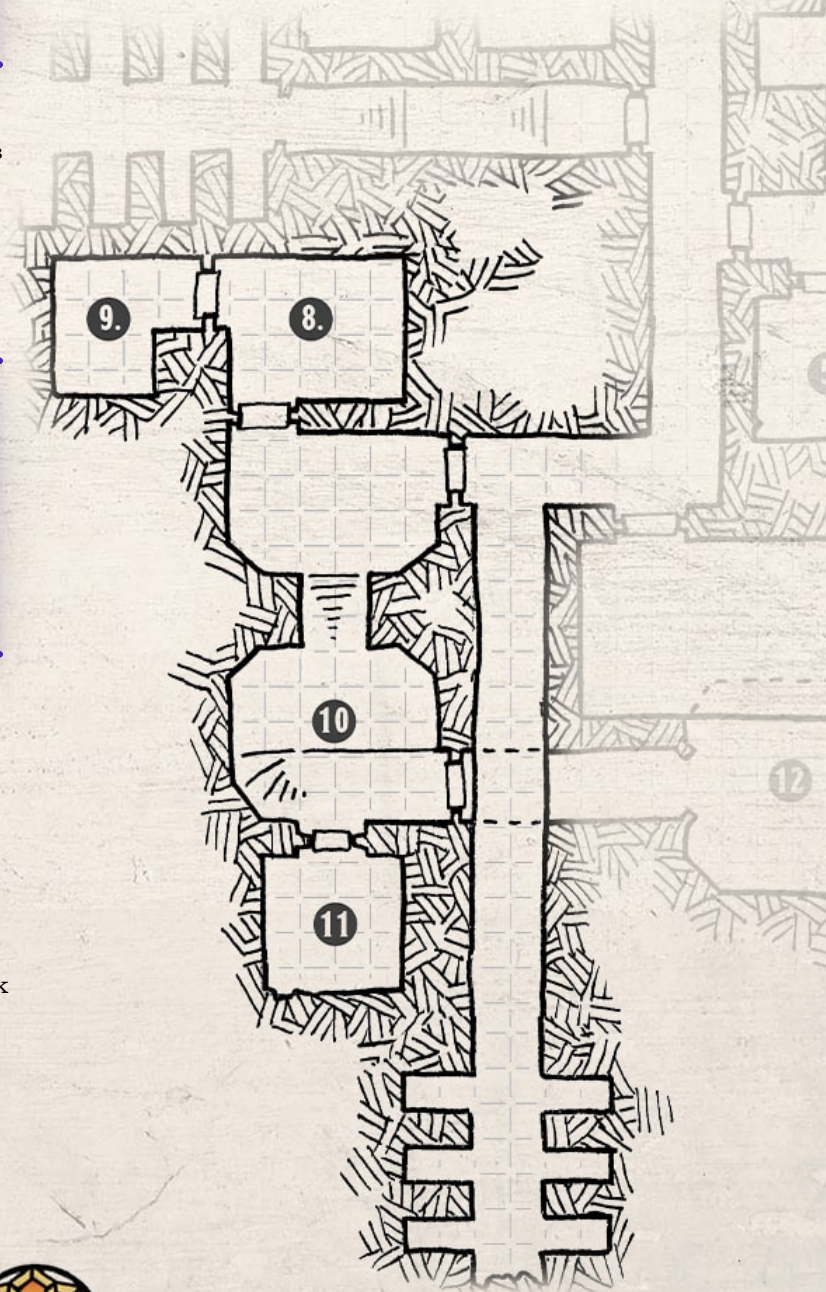
Столкновение: головорезы и лакеи. **Фанатик культа** и его питомец — **адская гончая** — сидят с северной стороны стола. По бокам находятся два **головореза** и **ветеран**. Фанатик культа — лидер культистов. Он позволяет головорезам и ветерану вступить в бой с наиболее опасными персонажами, а сам будет использовать заклинания поддержки. Если кто-то подойдет слишком близко к нему, он использует *Нанесение ран*, чтобы попытаться их убить. Адская гончая вступает в бой, но остается достаточно близко к хозяину для его защиты.

11. ЛАБОРАТОРИЯ

Различные алхимические инструменты лежат на столе у дальней стены. Два больших стола, усиленных железными пластинами, стоят в центре. Котёл бурлит в стороне.

Здесь культисты совершают свои эксперименты. В котелке находится мерзкая смесь, которая жжет глаза и нос любому, кто подойдет достаточно близко. Любой, кто вдыхает пары, должен пройти *спасбросок Телосложения с УС 14*, будучи отравленным на час при провале.

Сокровище: флаконы с... чем-то. Группа может разлить мерзкую смесь по бутылкам. Если они это делают, им необходимо совершить *спасбросок Телосложения с УС 14*, иначе они будут отравлены на 1 час и не смогут заполнить бутылку. Если они преуспеют, то получают *флакон со смертельной смесью*. Он может быть брошен, используя правила метательного оружия. Любой, в кого он попадает, получает 1к10 урона кислотой и должен пройти *спасбросок Телосложения с УС 14* или будет отравлен на 1 минуту. Здесь достаточно смеси, чтобы наполнить 1к4 + 2 флакона.



12. РИТУАЛЬНАЯ КОМНАТА

У этой комнаты 50-футовый сводчатый потолок. В центре шесть человек в темных робах напевают заклинание у огромного трупа. Внезапно он начинает шевелиться!

Здесь магия некромантии наиболее сильна. Любые заклинания школы некромантии, сотворенные в этом помещении, имеют следующие изменения:

- Сложность спасброска (если есть) повышается на 2.
- Кости урона (если есть) бросаются дважды и выбирается наибольшее значение.
- Урон от таких заклинаний (если есть) игнорирует все сопротивления и иммунитеты.

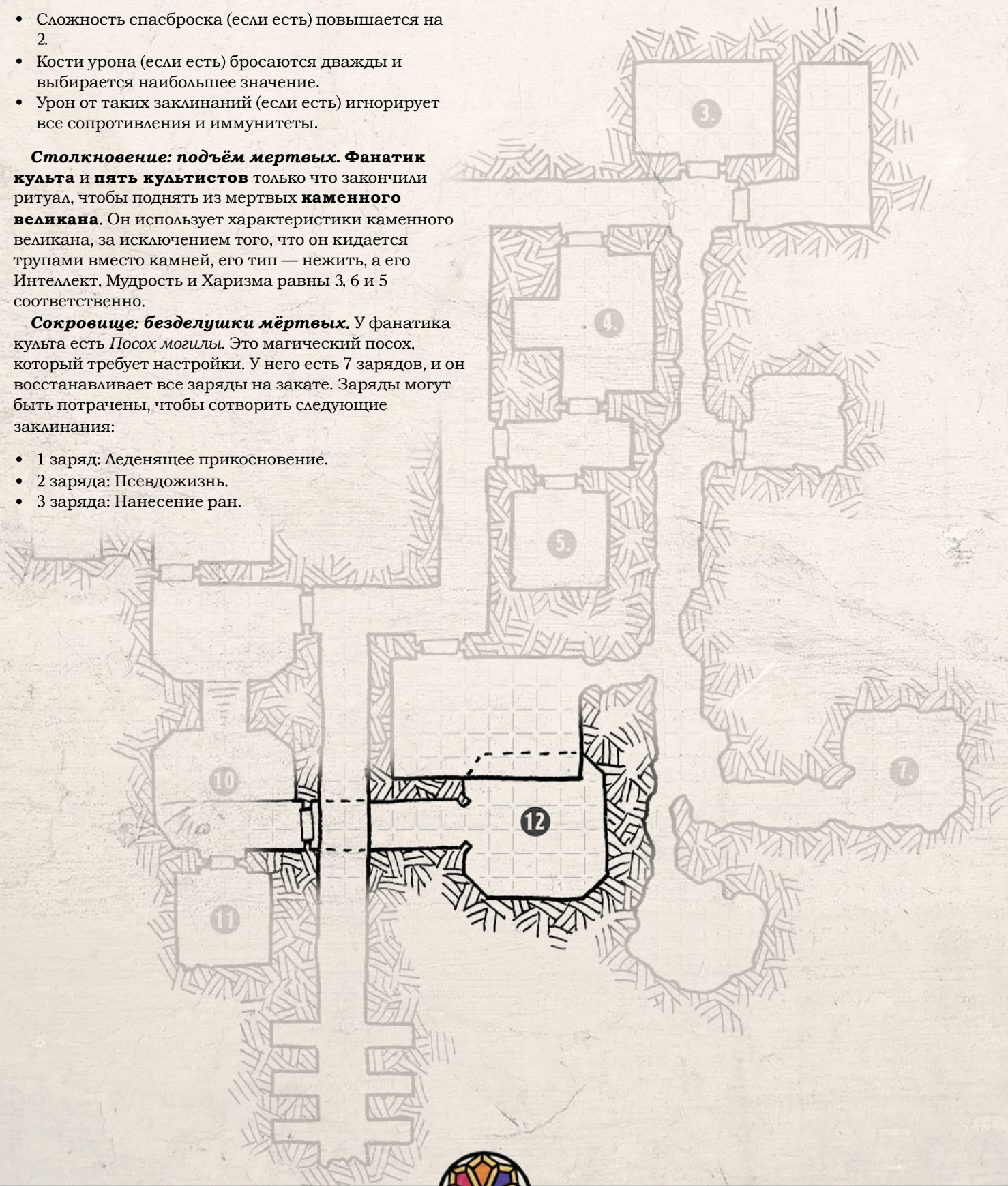
Столкновение: подъём мертвых. Фанатик **культы** и **пять культистов** только что закончили ритуал, чтобы поднять из мертвых **каменного великана**. Он использует характеристики каменного великана, за исключением того, что он кидается трупами вместо камней, его тип — нежить, а его Интеллект, Мудрость и Харизма равны 3, 6 и 5 соответственно.

Сокровище: безделушки мёртвых. У фанатика **культы** есть *Посох могилы*. Это магический посох, который требует настройки. У него есть 7 зарядов, и он восстанавливает все заряды на закате. Заряды могут быть потрачены, чтобы сотворить следующие заклинания:

- 1 заряд: Леденящее прикосновение.
- 2 заряда: Псевдожизнь.
- 3 заряда: Нанесение ран.

Эпилог

Когда с культистами будет покончено, а нежить будет уничтожена, Сумеречная лощина вновь окажется в безопасности. Жители смогут отправиться в руины, чтобы отыскать своих покойных близких и провести подобающие похороны. Если ничего не будет сделано с тёмными протоками силы, которые сходятся под руинами, другая злобная сила может начать использовать их.



Арт: Shutterstock

Текст: Бенджамин Палмер

Перевод: Арслан Атаназаров

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

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**

