



ДОРОГА В МЕЧЕЗЕМЬЕ

2-й УРОВЕНЬ

5E

Дорога в Мечеземье

Приключение «Дорога в Мечеземье» рассчитано на четырёх персонажей второго уровня. После его окончания герои получают достаточно опыта, чтобы достичь третьего. На пути к легендарной святыне начинают пропадать паломники, и группе искателей приключений придётся разобраться, кто или что за этим стоит.

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

Паломникам, решившим посетить святыню в отдалённой деревушке Мечеземье, приходится сходить с главного тракта и отправляться в долгий путь через холмы до самых гор, где тысячи лет назад два божества сошлись в великой битве. Всё, что теперь напоминает об этом сражении, — это одиноко торчащий из центра огромного кратера меч длиной в сто футов. Со временем на этом месте возник большой храм Туула — бога битвы — и теперь воители со всех концов земли направляются в Мечеземье, чтобы отдать дань уважения божеству. Однако в последнее время паломники начали пропадать. Где-то между главным трактом и святыней кто-то или что-то охотится на них. И никто даже не догадывается, что один из трактиров по пути к храму захватили культисты Гхенны, которые приносят паломников в жертву своему тёмному божеству. Жертвоприношения не прекратятся, если группа отважных героев не остановит культ.

СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ

Паломничество. Один из персонажей — воин, варвар или другой почитатель Туула, который решил в соответствии с традицией посетить Мечеземье и отдать дань уважения божеству. По пути отряд узнаёт, что, в последнее время, здесь пропадают люди.

Своего рода отпуск. Персонажи в надежде немного отдохнуть от приключений отправляются в короткое путешествие, чтобы полюбоваться живописными окрестностями Мечеземья. По пути отряд узнаёт, что, в последнее время, здесь пропадают люди.

В поисках знаменитости. Персонажи принимают решение отыскать Релмара Великолепного — легендарного героя этих земель, надеясь, что он поделится с ними своими секретными приемами и даст полезные советы по достижению успеха. По слухам, он направился в Мечеземье, чтобы посетить храм Туула. Отправившись в путь, отряд узнаёт, что, в последнее время, здесь пропадают люди.

День первый: вдали от больших дорог

Путешествие в Мечеземье не каждому по плечу: тропа, уводящая от главного тракта, петляет между холмами до самого хребта Каменных шпилей. Трактир «Сердцеед» — привычное место отдыха паломников — расположен на полпути к святому месту, в трёх днях от главного тракта. После путешественников ждёт ещё три долгих дня пути, а затем — радушный прием в храме Туула.

Начало путешествия не происходит никаких проблем. На первый взгляд тропа, уводящая в сторону от главного тракта, кажется заросшей и неровной, но дальше идти по ней становится легче. Чтобы не сбиться с пути, персонажи должны преуспеть в проверке Мудрости (Выживание) с УС 10. В случае провала они теряют целый день на то, чтобы вернуться и найти верный путь.

К вечеру первого дня путешествия персонажи приходят к небольшому лагерю на обочине дороги. Когда они приближаются, кто-то окликает их из темноты, спрашивая, кто они и чем занимаются. Если персонажи откликнутся, **разведчик** выйдет из тени и приветливо поклонится персонажам. Его зовут Эдвард, и он охотник из маленькой деревушки, расположенной недалеко от главной дороги. Он часто углубляется в лес в поисках дичи и совсем недавно успешно выследил крупного оленя. Если персонажи настроены дружелюбно, Эдвард предложит им разделить с ним трапезу. Если персонажи согласятся, то получают 2к4 + 2 временных хитов до своего следующего продолжительного отдыха.

В случае отказа Эдвард вернётся к своему костру и больше их не побеспокоит.

В любом случае вскоре после встречи с Эдвардом с запада появится стая волков и нападёт на отряд и одинокого охотника.

Столкновение: волки. Стая, состоящая из двух **волков** и **лютого волка**, шла по следу Эдварда до самого лагеря. Волки появляются с запада. Они пытаются подкрасться к группе, по возможности атакуя отдельно стоящую цель. Если лютый волк или два других волка убиты, оставшиеся сбегут и скроются в ночи.

После того, как с волками будет покончено, Эдвард предложит каждому персонажу по 5 зм в качестве благодарности за помощь.



День второй: переправа

Оставив лагерь Эдварда позади, вы продолжаете путешествие по тропе, ведущей в Мечеземье. Через несколько часов вы слышите впереди журчание воды. Вскоре после этого вы оказываетесь перед большим деревянным мостом, перекинутым через пропасть, на дне которой змеится бурная река. Подойдя ближе, вы замечаете дым, поднимающийся от моста.

Мост — единственная переправа через реку на многие мили вокруг. Именно по этой причине он привлек шайку гоблинов во главе с угрюмым хобгоблином, которые грабят проходящих здесь путешественников. На мосту лежат тела трёх таких бедолаг. На **дворянина** по имени Грегори и двух **обывателей** — Алишу и Карлу — жену и дочь Грегори соответственно, напали незадолго до прибытия отряда. В настоящее время у пострадавших 0 хитов, но они стабильны. Успешная проверка Мудрости (Медицина) с УС 10 или любое магическое исцеление могут вернуть их в сознание. Если персонажи разберутся с гоблинами и спасут Грегори и его семью, тот заплатит каждому по 10 зм в качестве благодарности.

Столкновение: гоблины. Пять **гоблинов** роятся в двух разбитых телегах, а **хобгоблин** отдаёт приказы, стоя немного к западу от них — за пылающими телегами. Если гоблины заметят персонажей, двое, вооруженных скимитарами и щитами, будут атаковать врукопашную, а остальные спрячутся за повозками и будут стрелять из укрытия. Хобгоблин выжидает, пока один из гоблинов не окажется в пределах 5 футов от персонажа, после чего стреляет по этому персонажу из длинного лука. Если гоблинов начнут обстреливать, они сбегут. Хобгоблин, однако, упрям и будет сражаться до смерти. Если его убьют, гоблины немедленно сбегут.

День третий: трактир «Сердцеед»

Разобравшись с гоблинами, вы продолжаете путешествие. Тропа извивается и петляет, всё дальше уводя в горы. Проведя весь день в пути, на негнущихся ноющих ногах вы поднимаетесь на вершину очередного холма и видите небольшую долину, посреди которой стоит крупное деревянное здание с красной черепичной крышей и большой вывеской с изображением стрелы, пронзающей сердце.

Это трактир «Сердцеед» — гостиница, расположенная на полпути в Мечеземье, а также причина загадочного исчезновения паломников. Несколько месяцев назад служители культа Гхенны — богини боли и страданий — убили владельцев трактира, чтобы использовать его как прикрытия для своих тёмных дел. Теперь культисты заманивают паломников, идущих в Мечеземье, опаивают их снотворным и приносят в жертву Гхенне в тайном святилище, расположенном в подвале трактира.

Когда персонажи входят в трактир, их встречает **культист**, притворяющийся владельцем. Он радостно приветствует путников и интересуется, на сколько ночей те планируют остаться. Проживание и питание обойдётся персонажам в 5 см в сутки. _ _ Сейчас в гостинице нет ни одного настоящего постояльца, только семь переодетых путешественниками **культистов**, которые расположились в холле таверны и делают вид, что заняты своими делами.

Если персонажи спросят о пропавших паломниках, «трактирщик» соврёт, что ничего не слышали ни о каких исчезновениях. Если персонажи решат пройти проверку Мудрости (Проницательность) против Харизмы (Обман) «трактирщика» и преуспеют, сообщите им, что собеседник лукавит и чего-то недоговаривает. Если персонажи продолжат расспросы, «трактирщик» перестанет притворяться и выхватит *скимитар*. Так же поступят и остальные культисты. Они постараются взять героев живьём, чтобы позднее принести их в жертву в тайном святилище.

Если персонажи попробуют пищу, которую им предложит «трактирщик», они должны будут совершить спасбросок Телосложения с УС 12, иначе окажутся отравленными на один час. Персонаж, проваливший проверку на 5 и более, засыпает на 2к4 часов или до тех пор, пока его кто-нибудь не разбудит. В этом случае культисты нападут на всех, кто не уснул. Если все персонажи уснули или были побеждены, они очнутся в комнатах пленников (зона 10), привязанными к кроватям. Всё их снаряжение будет сложено в прикроватных сундуках.



Поражение!

Если персонажи были захвачены в плен, они просыпаются следующим утром полностью отдохнувшими, но привязанными к кроватям в комнатах пленников. Их имущество сложено в прикроватных сундуках. Прочитайте следующее:

Вы просыпаетесь в тёмной комнате. В голове шумит, а ваши руки и ноги, судя по всему, привязаны к кровати.

Персонажи могут высвободиться из пут, если успешно пройдут проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) с УС 12. Прикроватные сундуки заперты, но замки старые и ржавые — их легко можно сбить, пройдя проверку Силы (Атлетика) с УС 12. Дверь в комнату заперта, но её можно взломать, пройдя проверку Ловкости (Ловкость рук) с УС 12, или выбить, пройдя проверку Силы (Атлетика) с УС 12.

Победа!

Если персонажи одолели культистов, они могут спокойно обследовать трактир и всю прилегающую территорию. Локации трактира и тайного святилища будут детально описаны ниже. Если персонажи (по каким-то причинам) не найдут вход в тайное святилище, из потайной двери в кладовой появятся 2к4 **культиста** и отправятся на их поиски.

Трактир и святилище

Трактир «Сердцеед» — одноэтажное деревянное здание, построенное в местном стиле. Крыша с большой печной трубой покрыта красной черепицей. Трактир обладает следующими особенностями, если не указано иное.

Потолки. Сделаны из дерева. Высота — 10 футов.

Пол и стены. Полы сделаны из дубовых досок, а стены из окрашенного деревянного массива.

Двери. Сделаны из дубового массива, укрепленного металлом. Двери не заперты, если не указано иное.

Освещение. Днём трактир освещён солнечным светом, проникающим через окна, а ночью — масляными светильниками на стенах.

1. Колодец

Большой каменный колодец, окруженный цветочными клумбами, накрыт тяжёлой деревянной крышкой.

Крышку можно сдвинуть, пройдя проверку Силы (Атлетика) с УС 12. Ширина колодца — 5 футов, глубина — 20 футов. На дне находится проход в зону 11, который можно обнаружить, если упасть или спуститься в колодец.

2. ОБЕДЕННЫЙ ЗАЛ

Пивные бочонки расставлены позади высокой барной стойки, расположенной у северной стены большого зала с 20-футовыми потолками. В зале имеется несколько обеденных столов. Вы видите две двери справа и слева от барной стойки.

За столами сидят семь **культистов**, за барной стойкой ещё один **культист** разыгрывает роль хозяина трактира. Их действия описаны выше.

3. СПАЛЬНИ

В западном крыле трактира расположено несколько маленьких спален, обставленных по-простому: стол, стул и кровать.

Если персонажи решат остаться на ночь, каждый получит по комнате. Если они решат обыскать комнаты и пройдут проверку Интеллекта (Анализ) с УС 15, то смогут найти забытые вещи прошлых жертв. В каждой спальне есть рюкзак, несколько протухших рационов и случайный набор инструментов.

4. КЛАДОВАЯ

В этой темной, пыльной комнате хранятся разнообразные бочки и ящики, расставленные вдоль стен.

В полу есть потайной люк, ведущий в погреб (зона 7). Его можно обнаружить, пройдя проверку Мудрости (Восприятие) с УС 12.

5. КУХНЯ

В этой комнате стоит огромная печь и две печки поменьше. Пол каменный. В центре кухни стоит большой стол, а у северной стены — сервант.

Здесь запасов еды культистам хватит на несколько недель. Если по какой-то причине бой с культистами произойдёт на кухне, они нагревают свои клинки в печи и наносят дополнительно +1 урона огнём при каждом попадании.



6. УБОРНАЯ

Это уборная. Снизу, из сточной ямы, доносится запах нечистот и разложения.

Сточная яма (зона 9) связана со всеми уборными. Любой, кто входит в уборную, с вероятностью 25% слышит телепатический зов **молодого отиджа**, обитающего внизу. Персонажи понимают, что зов доносится снизу, но не могут определить его источник. Если кто-то из персонажей захочет пролезть в сточную яму через дырку в уборной, то должен будет пройти проверку Ловкости (Акробатика) с УС 16 иначе упадёт в сточные воды с высоты 20 футов.

7. ПОГРЕБ

Вдоль стен тянутся стеллажи, на которых стоят ящики и бочонки. У одной из стен расположился большой книжный шкаф. Всё покрыто толстым слоем пыли.

На самом деле в трактире очень просторный подвал, но кульгисты отгородили большую его часть, спрятав проход за книжным шкафом. Если персонажи обыщут погреб, совершив проверку Мудрости (Восприятие) с УС 14, то смогут найти секретный проход.

8. КАБИНЕТ

В центре небольшой комнаты стоят стол и стул. На стенах висят книжные полки.

Старый хозяин трактира вёл здесь бухгалтерию, пока его не принесли в жертву новые хозяева. Под столом стоит небольшой сейф. Он заперт, но может быть открыт при помощи воровских инструментов, если кто-то из персонажей пройдет проверку Ловкости (Ловкость рук) с УС 16.

Сокровище: сейф. В сейфе лежит 200 зм.

9. СТОЧНАЯ ЯМА

Большую часть этой комнаты занимает сточная яма глубиной 5 футов. В потолке на высоте 20 футов видны ряды одинаковых круглых отверстий. Здесь стоит жуткий смрад, от которого слезятся глаза.

Если персонаж входит в сточные воды, он должен преуспеть в спасброске Телосложения с УС 12, иначе будет отравлен на 1 час.

Столкновение: молодой отидж.

Чтобы избавляться от нечистот из туалетов, бывший хозяин трактира поселил в сточной яме **молодого отиджа**. Кульгисты, в свою очередь, стали подкармливать существо трупами своих жертв. Отидж считает сточную яму своим логовом и будет сражаться насмерть, чтобы защитить её.

Сокровище: среди останков. Если персонажи решат исследовать сточную яму в поисках чего-либо ценного, они должны будут пройти проверку Мудрости (Восприятие) с УС 16. В случае успеха они смогут найти среди отвратительных гниющих останков длинный меч +1. Успешная проверка Интеллекта (История) с УС 14 позволит определить, что это меч Релмара Великолепного.

10. КОМНАТЫ ПЛЕННИКОВ

В каждой комнате стоят две крепкие деревянные кровати с прикроватными сундуками. На стене напротив висят пустые книжные полки.

Здесь персонажи очнутся, если будут захвачены в плен кульгистами. Смотри раздел «Поражение».

11. КОЛОДЕЦ

Большую часть этой пещеры занимает пруд с пресной водой. За металлической решетчатой калиткой в северной части пещеры видна комната.

Эта пещера — дно колодца. Её своды поднимаются на 20 футов. Сюда можно попасть либо через колодец, либо из области 12. Открыть калитку можно пройдя проверку Ловкости (Ловкость рук) или Силы (Атлетика) с УС 12.

12. ЗАЛ ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЙ

Когда-то в этой большой комнате был обычный склад, но его переоборудовали в нечто вроде святилища. Напротив большого каменного алтаря стоят шесть деревянных скамей. На алтаре лежит зловещего вида кинжал. Две статуи, выглядящие не особо дружелюбно, стоят слева и справа от алтаря. Позади алтаря стоит фигура в чёрной мантии. Ещё две фигуры в мантиях стоят спиной ко входу перед алтарем.

Если персонажи были схвачены и совершили побег, прочитайте следующее:

«Проклятие! Я вижу, что мы вас недооценили! Но это ничего не меняет! Скоро ваша кровь прольется во славу Гхенны — великой богини страданий!».



Если персонажи разобрались с культистами наверху, прочитайте следующее:

«Как же надоели эти вездесущие искатели приключений! Никому не дано противиться воле великой Гхенны! Сейчас вы умрете во славу великой богини страданий!».

Столкновение: культисты. Фигура позади алтаря — **фанатик культа**, а двое других — обычные **культисты**. Бой начинается с того, что фанатик культа творит заклинание *удержание личности* на наиболее опасного персонажа. Впоследствии он будет использовать *божественное оружие* и *свящённое пламя*, чтобы атаковать издалека. Если персонажи подойдут к фанатику на дистанцию ближнего боя, он использует заклинание *нанесение ран*. Все культисты будут биться насмерть.

Сокровище: зловещего вида кинжал. Кинжал на алтаре — это *жестокий кинжал*.

Эпилог

Если персонажи уничтожили всех членов культа, дорога в Мечеземье снова станет безопасна. Возможно, дальние родственники трактирщика придут в эти земли, и трактир станет работать, как и прежде.

Если персонажи не смогли убить фанатика культа и его телохранителей, культ пополнит свои ряды и возобновит жертвоприношения. В конце концов, появится группа сильных авантюристов и разберется с ними раз и навсегда, но тем временем невинные люди будут продолжать умирать.

Остаток пути от гостиницы до Мечеземья проходит без происшествий. В храме не очень много посетителей, так как уже несколько месяцев сюда не приходило ни одного паломника. Узнав о кровавом культе и человеческих жертвоприношениях, жрецы Туула предлагают персонажам награду в 200 зм.

Молодой отидж

Средняя аберрация, нейтральная

Класс защиты 13 (природная броня)

Хиты 60 (8к8 + 24)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
14 (+2)	8 (-1)	16 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	6 (-2)

Спасброски Тел +5

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное

Восприятие 11

Языки отиджский

Опасность 2 (450 опыта)

Ограниченная телепатия. Отидж может магическим образом передавать простые послания и образы любому существу в пределах 120 футов, понимающему любой язык. Эта телепатия не позволяет существу давать телепатический ответ.

Действия

Мультиатака. Отидж совершает три атаки: одну укусом и две щупальцами.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к8 + 2). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения с УС 12 от болезни, иначе станет отравленной, пока болезнь не будет вылечена.

Щупальце. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: дробящий урон 5 (1к6 + 2). Если размер цели не больше среднего, она становится схваченной (УС высвобождения — 13) и опутанной, пока не перестанет быть схваченной. У отиджа есть два щупальца, и каждое может схватить по одной цели.



Арт: Shutterstock

Текст: Бенджамин Палмер

Перевод: Сергей Чабанов

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**

