



У ХОЗЯИНА БОЛОТА

ПРИКЛЮЧЕНИЕ СОЗДАНО НА КОНКУРС ДЛЯ ПЕКАРНИ ТВОРЦОВ



Artur Kolchik

У ХОЗЯИНА БОЛОТА



Приключение для 3-5 игроков 3 уровня

На небе горит вечный закат, а в местном трактире
вовсю гуляют свадьбу. Отпустит ли вас с миром Хозяин
Болот?

«Говорят, хозяин здешний был когда-то человеком...
Верно врут - у этой твари сроду не было души»

Проведение ваншота: <https://youtu.be/wWwglqxf4GY>

Автор: Милякова Екатерина (Сестренка)

Донаты: https://boosty.to/sister_of_twins/donate

Здесь сегодня день особый – праздник окончания лета.
Не ходи туда, не надо, иль хотя бы не спеши!
Говорят, хозяин здешний был когда-то человеком.
Верно, врут – у этой твари сроду не было души.

Кровь стекает незаметно, по рукам – брусничным соком,
По косе – багряной лентой, алой ниткой на платок.
Слева – ряска и тряси́на, справа – дягиль и осока,
У хозяина болота голос ласков – нрав жесток.



ВСТУПЛЕНИЕ

Возвращаясь в Невервинтер после невероятного приключения, благополучно закончившегося, герои останавливаются в маленькой деревеньке Заболотье, в местном трактире «У хозяина болота». Очень зря они решили отдохнуть именно в этом заведении - ведь неназываемый ужас уже спеленал их своими сетями и жаждет их крови.

Старый, похожий на поросший мхом пенек, старик уже бормочет свои предупреждения: «Бегите, малята, иначе и вас пожрет!», а в трактире гуляют свадьбу. Криво-красный закат горит в небе брусничным соком...



НИМФА БОЛОТ

МАТЕРИАЛЫ

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.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Несколько столетий назад в деревушку Холмики пришел голод. Даже чародей **Альт Ван Барх** ничего не мог поделаться. Деревня тихо угасала. Жена Альта, **нимфа Болот**, любящая мужа больше жизни, упростила его напиток ее крови, чтобы мужчина смог выжить.

Выпитая кровь навсегда изменила Альта - пища не утоляла его голод, а одежда не грела. Теперь единственное, чего жаждал Альт - крови. Его тело менялось - покрывалось травой, а вслед за ним менялись и Холмики. Всего несколько десятилетий - и деревушку переименовали в **Заболотье**.

Альт постепенно забывал, что когда-то был человеком. Между Хозяином Болот и деревней возник негласный договор - раз в семь лет он в облике человека возвращается в родную деревню и берет в жены молодую красавицу, которую уводит на Болота, откуда она никогда не вернется. В обмен жители деревни никогда не знают голода - Болота сытно кормят их.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ИГРОКОВ



Сеттинг: Забытая богами деревушка в фэнтези-сеттинге

Кто герои истории? Авантюристы, которые возвращаясь каждый из своего приключения, остановился в трактире “У хозяина болота” в маленькой деревушке Заболотье. Невезучим авантюристам, застрявшим в дне Окончания Лета, только и остается, что пуститься в очередное приключение по болотам, где каждый неверный шаг - неминуемая смерть.

Темы приключения: фолк-рок, камерное приключение в рамках одной деревни и прилегающих к ним болот, элементы ужасов.

Жанр: путешествие в самый центр болот, где поджидает непобедимый враг, от которого можно лишь откупиться.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение вдохновлено песнями в стиле фолк-рок и отдельно песни “У хозяина болота”. Классический фэнтези-стиль разбавлен тягучей атмосферой ужаса и полной невозможностью сбежать от жуткого, вечного и вездесущего Зла.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: «Заболотье». Путешественники случайно пересекаются в крошечной деревушке Заболотье - в местном трактире. В трактире отмечают свадьбу очень красивых парня и девушки. Один старик ведет себя странно.

Балик предупреждает приключенцев, что у них не получится покинуть деревню - они попали в канун Праздника Окончания Лета, и болота не выпустят их. Горит вечный закат, а при попытке выйти из деревни дорога приводит героев обратно.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: Бескрайние болота. Как только приключенцы отправляются в болота, чтобы выбраться из деревни, солнце наконец, садится и наступает темнота. В темноте приключенцы сражаются с монстрами, выбивающимися из трясины и пытаются не попасть под влияние чар **Хозяина Болот**.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: Ведьмина поляна - приключенцы добираются до поляны, на которой восседает на троне Хозяин болота и находится уйма нежити, которая отмечает праздник Окончания Лета.



ГЛАВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

ХОЗЯИН БОЛОТА (АЛЪТ ВАН БАРХ/НИК ТОЛОБ):

При жизни носил имя Альта Ван Барха. Был женат на Фиалке, Нимфе болот (брак продлился семь лет, поэтому и теперь он меняет жен раз в семь лет). С женой у него была дочь. Не любит вспоминать о своей смертной жизни. Благоволит Кувшинке, как своей дальней родственнице. К героям относится в зависимости от их поступков (см. Выборы в приключении). Спокойный, но любит потанцевать и повеселиться. Первым атаковать будет только в самом крайнем случае. **Единственная слабость Хозяина** - кровь нимфы. Если кровь нимфы попадет в его организм, он потеряет всю накопленную за столетия силу и мощь.

БОЛИК: Старик-призрак. Немного ворчлив, но очень любит поговорить. Призрак уже более 300 лет. Если герои попадают на Праздник, то старается предупредить их и помочь им пройти по болотам до Мертвой Деревни.

МАРЬЯ: Мавка, бывшая жена Хозяина. Ревнивая и вредная. При встрече с героями пытается соблазнить их. Если напомнить ей о том, что она нежить, она расплачется, считая себя уродиной. Но если после этого утешить ее, то она пригласит одного приключенца на танец и подарит украденный у Хозяина кулон.

КУВШИНКА ВАН БАРХ: Пра-пра-пра-правнучка хозяина. Болотная Нимфа. Встречает героев ехидной шуткой, но в целом - она довольно доброжелательно настроена к приключенцам, даже в какой-то мере жалеет их. В детстве дружила с Варварой. Когда ее мать умерла, заняла место Болотной ведьмы.



КУВШИНКА ВАН БАРХ



КУЛОН ХОЗЯИНА

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

ФИАЛКА: Нимфа болот, первая жена Альта и пра-пра-пра-прабабушка Кувшинки. Мертва.

ЛАРИСА: Мать Варвары, нынешней жены Хозяина. Рыдает на площади, поминая и провожая свою дочь на болота. Напрямую героям ничего не говорит.

ОТЕЦ ВИТЯЧ: Священник в храме Хозяина. Говорит глубоким басом. Читает проповеди во славу Хозяина. Часто говорит: «Все в руках Хозяина». Деньги в качестве пожертвований не берет.

ТРАКТИРЩИК: Хитрый торговец. Готов услужить за золото. Восхваляет Хозяина и деревню, угощает героев «за здоровье молодых».



БОЛИК



ЧАСТЬ 1: ЗАБОЛОТЬЕ

Деревня Заболотье - небольшая деревушка, в которой проживает около сотни жителей. Герои могут прогуляться по ней, но почти все жители находятся в трактире и отмечают свадьбу Ника и Варвары. За пределами таверны герои встретят Ларису, отца Витяча и Болика. Сама деревенька производит странное ощущение - все дома словно бы готовы развалиться от сырости и влаги, но какая-то неведомая сила удерживает их от краха.

Таверна: Таверна, к вашему большому удивлению, хотя и выглядела снаружи очень неказисто, может порадовать вас неплохим разнообразием блюд. Тут вам и десятки видов разного варенья и наливок из ягод, и болотная птица - жареная, печеная, суп из птицы, и хлеб из корневища кубышек, и рыба из чистых заводей, скрывающихся в глубине болот... Приятные запахи дразнят ваши ноздри, заставляя вас истекать слюной. Правда, само здание казалось, дышало на ладан - тронь его неаккуратно - и рухнет прямо на головы гостям. Но тут хотя бы тепло - гудящий очаг разливает вокруг себя сухое тепло.

Площадь: грязная и запущенная площадь с деревом посреди производит тоскливое впечатление. Справа - таверна. Отом, что это именно таверна, подсказывает вывеска «Ухозяина болота» с изображением какого-то покрытого травой монстра с кружкой пива в лапе. Слева - церквушка. Странная. Как бы вы не пытались вспомнить, где же вы видели подобную архитектуру - у вас не получается. Видимо, местные поклоняются какому-то своему божку, о котором за пределами этой деревни даже не слышали.

Церковь: При входе в церковь вас окутывает таинственная полутьма. В центре зала вы видите алтарь, украшенный необычными символами, незнакомыми вам и вашим спутникам. На алтаре возлежат подношения - угощение, бутылки с наливкой и полный женский наряд - платье, вышитый поясок и ботиночки. Вдали слышен свист ветра, проникающего сквозь трещины в деревянных стенах. В воздухе плавают запах старой древесины и курительниц, наполненных можжевельником и ароматным мхом.

Эта глава отлично подойдёт для того, чтобы ввести персонажей в атмосферу странной деревушки, где все дома разваливаются, но жители сыты и веселы. Позвольте своим игрокам вдоволь насмотреться на грязь под ногами, разваливающиеся дома и не забывайте - они постоянно ощущают запах сырости и болот. Плачущая у колодца женщина, деревенская свадьба, капище неизвестному богу - все в этой деревушке наводит на подозрения о нечистой природе этого места...

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Багряный закат окрашивает всё небо в цвет крови. Дождевые тучи, щедро поливающие вас дождем, выглядят так, будто их них вот-вот польется кровь, а не вода. «Завтра будет буря» - походя думаете вы, вспоминая народную примету. Обступающие вас деревья, кажется, следят за каждым вашим шагом. Вас подспудно начинает напрягать тишина и темнота окружающего вас леса, да и капающие на макушку капли не добавляют вам оптимизма. И вдруг, на ваше, как вам кажется, счастье перед вами появляется указатель: «Заболотье, 0.25 мили». Вы воодушевленно прибавляете шаг и минут через пятнадцать доходите до деревни. Впрочем, назвать это забытое всеми богами местечко деревней смог бы только какой-нибудь очень дикий друид ни разу не видевший в одном месте больше пятидесяти людей. Десяток домиков, разбросанных на крошечных, выступающих из болота холмиках, центральная улица (скорее, центральное направление), крошечная церквушка и такая же крошечная таверна. На вас косятся с любопытством, вы откидываете капюшон и отряхиваете полу плаща. И присматриваясь внимательнее к окружающим, понимаете, что на этом крошечном, грязном пятачке, который местные называют площадью, стоят другие авантюристы, которых каких-то ветром занесло в это захолустье.



СВАДЬБА НИКА И ВАРВАРЫ

Когда герои войдут в таверну, они станут свидетелями веселой деревенской свадьбы. Только что обвенчанные перед алтарем Хозяина, Ник и Варвара празднуют брак. Трактирщик охотно нальет героям по рюмочке наливки при условии, что выпьют они эту рюмочку за здоровье молодых. Если расспросить его о деревне, он искренне будет восхвалять плодородие болот и хвастаться, что местной церкви уже больше четырехсот лет и приглашать осмотреть ее, делая акцент на ее архитектурной ценности.

Цены у трактирщика:

- полный обед - 2 с.м.
- бутылка настойки на ягодах - 5 с.м.
- номер на сутки - 2 з.м.
- рюмочка - даром

В любой момент гости могут пуститься в пляс, а наблюдательные герои заметят, что в трактире нет ни одного парня от шестнадцати до двадцати пяти. Если герои являются мужчинами этого возраста, один из посетителей намекнет, что их терпят только из-за того, что они чужаки и не знают местных традиций - на свадьбе не положено находиться соперникам жениха.

«ВСЯ ДЕРЕВНЯ ОТМЕЧАЛА СПРАВНУЮ СВАДЕБКУ. НА ВИДНОМ МЕСТЕ СИДЕЛИ НЕВЕСТА И ЖЕНИХ, А В ТОТ МОМЕНТ, КОГДА ВЫ ВОШЛИ В ДВЕРИ, ВСЕ ПИРУЮЩИЕ ГАРКНУЛИ «ГОРЬКО, ВАРВАРА, ГОРЬКО!». ДЕВУШКА, ЗАСМУЩАВШИСЬ И ПОКРАСНЕВ, ВСТАЛА, ЕЁ ЖЕНИХ ОСТОРОЖНО ПОЦЕЛОВАЛ ЕЁ В ГУБЫ, ВСЕ РАДОСТНО ЗАУЛЮЮКАЛИ, СЧИТАЯ И ПОДДРАЗНИВАЯ КРАСОТКУ.»

ПЛАЧУЩАЯ ЖЕНЩИНА

Если герои решат немного пройтись по деревне, они могут встретить плачущую женщину, которая назовется Ларисой. Лариса - мать Варвары, и плачет она, потому что сегодня у ее дочери свадьба. Внятно объяснить, почему это так ее расстраивает, Лариса не может, говорит только, что жених ее Варварки Николай ей всю жизнь ломает. Ничего большего от нее добиться нельзя, женщина безутешна. Разве что она скажет, что Ник работает на кузне.





ПОЯВЛЕНИЕ БОЛИКА

Когда герои достаточно отдохнули, к ним подходит старик. Он натывается на одного из героев и на всю таверну начинает жаловаться тем, какая непочтительная нынче молодежь пошла, но успевает шепнуть герою, чтобы тот вышел вслед за ним - им нужно перемолвиться словечком вдали от чужих ушей.

Герои так или иначе идут за стариком, чтобы выслушать его слова. Когда они выйдут - на улице все еще закат, хотя прошло много времени.

Болик представится, посочувствует героям. А потом предупредит их о том, что деревня их теперь не отпустит, так как они попали в последний день лета и праздник в таверне будет длиться вечно. Старик посоветует пойти на поклон к Хозяину болот, упомянет, что у Хозяина есть некая тайна. И как только он соберется рассказать, что же за тайна есть у Хозяина, из болота молниеносно появится некая тварь, схватит его и утащит в трясину. Герои не успеют ровным счетом ничего, чтобы спасти его. Ни от старика, ни от твари не останется ни следа.

ОПИСАНИЕ ДОМА

Около дома Болика: Перед вами стоит старый деревянный дом, измятый временем. Стены покрыты мхом и плесенью. Окна затянуты паутиной, сквозь которую пробивается слабый оранжевый свет. Вокруг дома царит тишина, нарушаемая лишь шорохом травы и дождя. Иногда слышны скрипы и скрежет старых деревянных бревен. В воздухе ощущается пронизывающий запах сырости, старости и запустения. Смешиваясь с землей и травой, он создает пронизывающее ощущение заброшенности и утраты. Старик, стоящий около дома, составляет с ним идеальную пару.





ВТОРОЙ ЗАХОД В ТАВЕРНУ

Если герои решат зайти второй и следующие разы в таверну, с ними может случиться следующее:

- К ним может подойти пьяный отец невесты по имени Стас и предложить выпить за здоровье его дочери
- Красивого приключенца девушки могут пригласить на танец
- Приключенцы могут послушать пение девушек (все девушки, которые не танцуют, напевают песню, рекомендуется «Невеста полоза», Мельница)
- Если герои попытаются заговорить с Варварой, она будет очень стесняться. Скажет только, что ей жаль, что ее подруга не пришла на ее свадьбу.

- Если герои, находясь в деревне, узнают, что Ник это Хозяин болот, придут к нему и вручат любой подарок, поздравив Хозяина со свадьбой (поздравлять нужно именно Хозяина, а не Ника), то он примет дар и отпустит героев (это краткое прохождение, секретная концовка).

Если герои решат переночевать - их будут мучить кошмары, где Хозяин будет зазывать их на свой пир на болота.

Каждый раз, после первого, когда герои будут входить в таверну, трактирщик будет удивляться тому, что приключенцы ходят туда-сюда, каждые пять минут заходя и выходя.

ПРОЧЬ ИЗ ДЕРЕВНИ

Если герои решают уйти прочь из деревни, их никто не будет удерживать. Герои спокойно удаляются прочь по дороге, двигаются пять минут, десять - а потом снова натыкаются на тот же указатель, который они уже видели. В какую бы сторону по дороге они не пошли - они выйдут к деревне. Попробуют уйти с дороги в лес - выберутся обратно на дорогу. Само место не отпускает их.





ЦЕРКОВЬ И ОТЕЦ ВИТЯЧ

Когда герои зайдут в церковь, с ними поздоровается отец Витяч - крупный мужчина в болотно-зеленой рясе с красной вышивкой по краю. Он охотно примет дары для Хозяина в виде еды, алкоголя и украшений, но от денег откажется. Если герои от души решат помолиться Хозяину, они получают его благословение, которое защитит их от песни. Отец Витяч охотно расскажет, что благодаря Хозяину у них все есть и они ни в чем не нуждаются, что еще лет 400 назад тут была бедная и голодная деревенька. Если спросить его, почему время остановилось, он скажет, что Хозяину необходимо выразить почтение, но больше ничего не добавит. Он посоветует отправиться на праздник к Хозяину в деревню Мертвых, а потом расскажет, что для того, чтобы добраться до трона Хозяина, героям необходимо идти в болота и дорогу им укажут гнилушки и светлячки и пусть они не сходят с указанной им тропы.

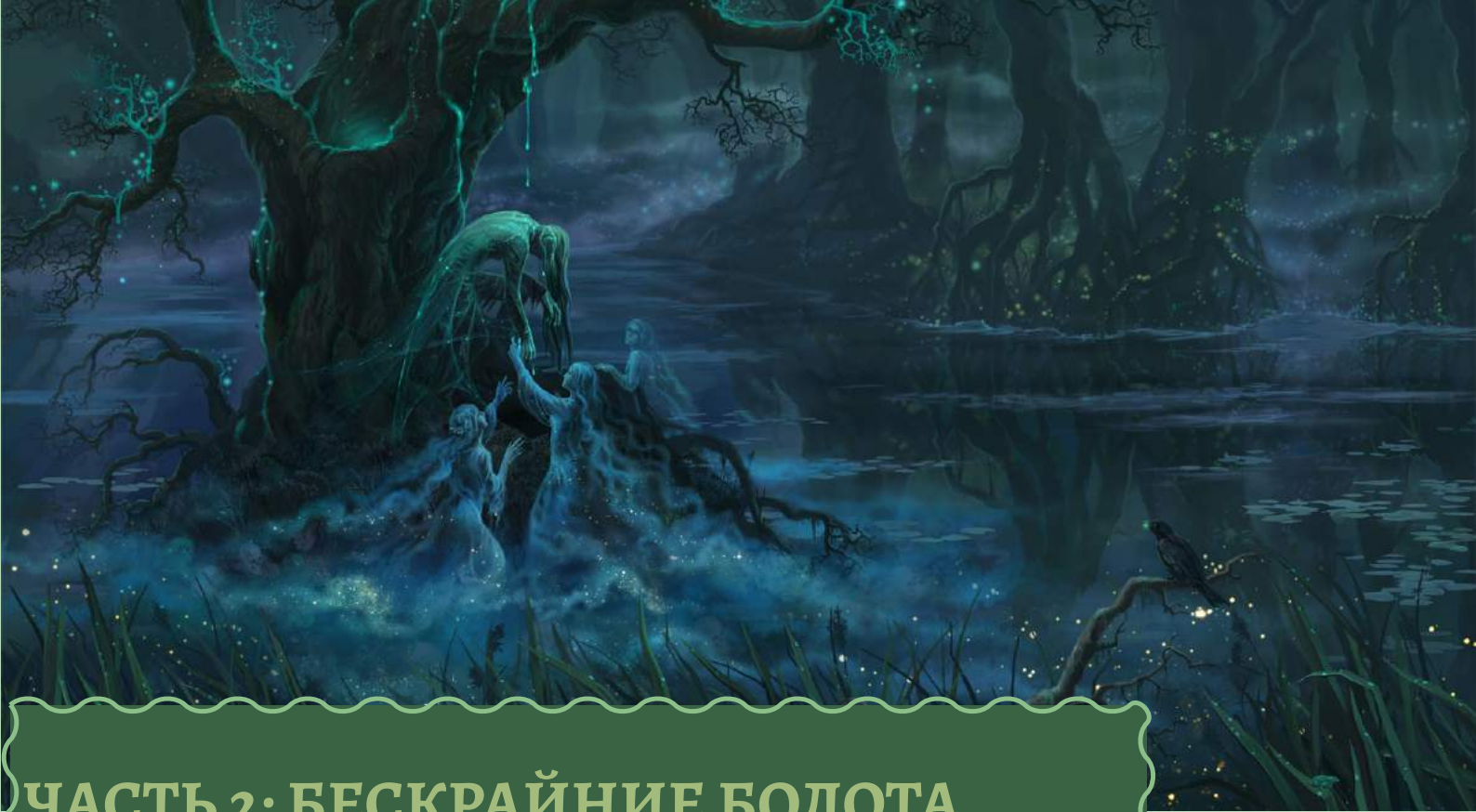
ПУТЬ В БОЛОТА

Справа от ворот есть едва заметная тропинка, ведущая в болота. Как только герои углубятся в лес, закат сменится ночью, выкатится Луна и наступит полночь. Если герои попытаются выбраться из леса - Болота не отпустят их. Несколько раз (на усмотрение Мастера) герои могут попасть в трясины и пробросить спасброски на телосложение или навыка Природы/Выживания и в случае проигрыша герои получают истощение.



НИК

ВАРВАРА



ЧАСТЬ 2: БЕСКРАЙНИЕ БОЛОТА

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ ЧАСТИ

Когда герои входят в болота, начинается вторая часть приключения.

В темноте приключенцы сражаются с монстрами, выбивающимися из трясины и пытаются не попасть под влияние чар Хозяина Болот - он зовет их и шепчет всякие соблазнительные слова. Во тьме болот героям необходимо найти сокрытую от их глаз тропинку, чтобы выбраться к хозяину болот и потребовать освободить вас.

В этой части героям придется совершать выбор - вести себя на болоте, как гости, или как завоеватели.

На болоте с героями может приключиться несколько случайных событий.

- Скелет другого приключенца: в трясины герои могут найти мертвеца в броне героя.

- Утопец-философ: герои могут встретить утопца Василия, который будет объяснять им, что утопцем ему нравится быть больше, чем человеком.

ВЫБОР В ПРИКЛЮЧЕНИИ

ДИПЛОМАТ

Хорошая концовка: герои предпочитают не лезть в чужой монастырь со своим уставом. Не обижают подчиненных хозяина и приносят ему дар.

Концовка: Хозяин отпускает героев с миром.

Плохая концовка: герои забывают о том, что привело их на болота и выражают желание остаться на болотах.

Концовка: Они превращаются в нежить и становятся рабами Хозяина.

АГРЕССОР

Хорошая концовка: герои не собираются мириться с правилами Хозяина. Герои подсовывают Хозяину в качестве подарка кровь нимфы

Концовка: Хозяин отпускает их с миром, но сам спустя время погибает.

Плохая концовка: герои убивают хозяина сами - мажут оружие кровью и ранят хозяина, после чего бьются с ним.

Концовка: Герои выбираются из болот, но местные жители, обожающие своего Хозяина, пытаются убить их.

БИТВА С УТОПЦАМИ

Когда герои пройдут несколько десятков минут по болоту, на них набросится несколько голодных утопцев* (их на один больше, чем количество играющих), желающих перекусить свежатинкой. Они не особо разговорчивы, но в бою могут ворчать фразы вроде «Утощение от Хозяина пришло!» и «Вкусно!». Когда погибнут все утопцы, кроме одного, последний пустится бежать за помощью, и если герои упустят его в трясине, на выручку убитым вылезут еще пять тварей. Так же в драке участвуют голодные и очень хищные лозы. Мастер должен сам определить положение лоз на карте (в любом из кустов) и лоза атакует персонажа, как только тот подходит к ней на расстояние около 20 футов. После того, как герои справятся с утопцами, предложите им пройти по карте от левого края к правому, заранее определив, какие кусты являются агрессивными. Герои могут атаковать их или закончить прохождение тихо.

*Утопцы и карта - см. в приложении.

МАВКА МАРЬЯ

После битвы с утопцами герои доберутся до небольшого, но чистого озера. На мостиках сидит красивая девка в белом платье, как на Варваре (свадебном), с зелеными, как болотная тина, глазами. Она ласково поприветствует героев и пригласит их потанцевать вместе с ней.

Если герои сразу нападут: см. характеристики Марьи в Приложении.

Если герои заговорят с ней: Марья первой не будет атаковать, использует только заклинание Очарования на самом привлекательном герое и будет зазывать на танец, кокетничать и строить глазки.

Если после этого герой подойдет к ней и согласится потанцевать, она слегка его притопит (спас на Телосложение, сл. 10, урон при провале 2d6) и скроется, посмеявшись и не дав себя обидеть.

Если герои назовут ее нечистью: Марья расплачется, впадет в истерику и будет обижаться, скажет, что никто ей не заинтересуется, как женщиной.

Если после этого согласиться с ней потанцевать: Марья потанцует с героем по глади воды и даст ему кулон с Фиалкой. Посоветует подарить кулон Хозяину.



ВАРВАРА И ПЕСНЯ

В один из моментов прогулок по болотам, герои заметят Варвару, которая в свадебном платье уходит вглубь болот. Она идет буквально по трясине, ее ноги не проваливаются, а деревья отдергивают корни с ее пути. Ее охраняют духи и при попытке скастовать на нее любое заклинание, духи поглотят это заклинание, и Варвара пройдет, не заметив героев. Так же в один из моментов герои могут услышать песню хозяина (Сны Саламандры, «У хозяина болота»), которая очарует их. Спасбросок на харизму со сл. 13 защитит их от влияния Хозяина. Очарованные герои не смогут замыслить зло против Хозяина и будут отчаянно желать остаться на болотах.

«Ну конечно, давайте, напоминайте мне, что я больше не девка красная, а мавка болотная, кожа бледная, волосы зеленые, страхолюдина такая! И муж мне изменяет у всей деревни на глазах, в дом эту прошмандовку смертную тащит, и вы туда жа! Понятное дело, кто с такой уродиной, как я, танцевать захочет, если чары не использовать?!»

Марья

ОКОЛО ДОМА ВЕДЬМЫ

Если герои последуют совету пройтись до дома Ведьмы, Болик создаст им небольшую тропинку и проведет героев по тропе. Они выйдут к небольшому домику на сваях. После стука в дверь им откроет девушка с зеленоватой кожей и ушками-перепонками (герои могут кинуть Внимательность со сл. 13, чтобы заметить сходство девушки с красавицей, выгравированной на серебряном кулоне, который им подарила Марья).



ВСТРЕЧА С БОЛИКОМ

После того, как герои достаточно насмотрятся на чудеса и ужасы болот, им навстречу выйдет Болик. Скажет, что Хозяин его утащил, чтобы не болтал лишнего. Он призрак и слуга Хозяина, уж как четыреста лет на болотах мается. Он посоветует свернуть с дорожки и зайти перед визитом к Хозяину к Болотной ведьме. Герои могут послушаться его и свернуть с тропинки, отмеченной светлячками. Болик проводит героев к дому Ведьмы, но на вопросы отвечать откажется, говоря, что его опять утащат, и в болотах Хозяину все ведомо. Если герои откажутся идти к Ведьме, Болик посочувствует им и исчезнет.



КУВШИНКА ВАН БАРХ

Кувшинка поздравляется с героями и отпустит какую-нибудь ехидную шутку насчет их внешнего вида и состава. После этого она пригласит героев войти, объяснив это тем, что на болотах Хозяин знает все и слышит все, но в доме Кувшинки они смогут поговорить спокойно. В доме Кувшинка пригласит героев сесть у очага и ответит на все их вопросы.

Она - **Болотная ведьма** из рода нимф. Она дальняя родственница Хозяина, его пра-пра-пра-правнучка. Она знает лишь некоторые легенды - когда-то, говорят, Хозяин был человеком, звали его **Альт Ван Барх** и жена его была Болотной Нимфой. И когда деревня Малые Холмики тихо умирала от голода, Фиалка напоила своей кровью своего мужа, чтобы он выжил. Альт выжил, но более он не был человеком. Проклятье и дар связали его с болотами. Теперь он местный Хозяин и раз в семь лет берет из деревни жену, чтобы было чьей кровью лакомиться. А взамен местные жители забот не знают - еды всегда полон стол, а дома стоят, как каменные, хоть прогнили уже все. Покинуть болота он не может и сам блюдет традиции проклятья. Поэтому, если они хотят выбраться - **героям следует принести Хозяину дар на свадьбу** - вручить, да поздравить со свадьбой. Тогда и удерживать их он больше не сможет, вынужден будет отпустить.

Отыгрыш Кувшинки

Кувшинка прожила шестнадцать лет в Заболотье, со своим отцом и была лучшей подругой Варвары. Лариса заботилась о Кувшинке так же нежно, как о собственной дочери. Когда настоящая мать Кувшинки умерла, Нимфа заняла ее место на болоте и стала Болотной Ведьмой. Кувшинка послушно служит Хозяину, но он не имеет над ней реальной власти. Кувшинка сочувствует героям, но не готова ослушаться воли Хозяина и причинить ему вред. Ей не хочется, чтобы Варвала погибала на болотах, но она не знает, как поступить правильно. Ее тон почти всегда будет сомневающимся, когда она будет говорить о своих планах на будущее. Страх и неуверенность она скрывает за сарказмом и иронией, поэтому героев вполне может начать раздражать ее ехидство.

ПРОКЛЯТЬЕ ХОЗЯИНА

На столе герои могут заметить книгу и когда Кувшинка отвернется или выйдет, они могут заглянуть в книгу и узнать тайну, которую им не рассказала Кувшинка. «То, что породило проклятье, то проклятье и снимет. Кровью супруги вспоенный, крови женщин жаждущий от крови жены своей и погибнет».



КАК ПОСТУПИТЬ ДАЛЬШЕ?

Перед героями возникает выбор - расспросить Кувшинку подробнее или действовать иначе. Если они расспросят подробнее - придется попытаться убедить Кувшинку броском или самостоятельно, иначе она фыркнет и прикажет героям выметаться. Если герои убедят Кувшинку, она подтвердит, что Хозяина убьет только кровь болотной Нимфы. Герои могут напасть на Кувшинку (см. характеристики) и попытаться забрать у нее кровь силой или попытаться упросить ее дать немного крови. Она согласится только если напомнить ей про Варвару, которая погибнет на болотах за семь лет и станет мавкой, броски убеждения тут не помогут.

Если герои упросили Кувшинку дать крови или отступились, решив оставить все, как есть, она предложит проводить героев к Хозяину, и драки с троллями удастся избежать - она прикажет им расступиться и тролли послушаются ее. В противном случае Кувшинка скажет идти дальше по тропе.



БОЙ С ТРОЛЛЯМИ

Если герои не получили одобрения и помощи Кувшинки или отказались заходить к ней в дом, они, следуя по дороге, отмеченной светлячками выберутся к пещере. Там их повстречают два тролля-охранника. Убедить их пропустить незваных гостей не получится, если среди героев нет знающих великаний язык. Придется вступать в бой. Карта и характеристики троллей находятся в приложении.





ЧАСТЬ 3: ВЕДЬМИНА ПОЛЯНА

ПРАЗДНИК НА БОЛОТАХ

Когда герои наконец, добираются до Хозяина болот, они обнаруживают его сидящим на троне на лесной поляне. Присмотревшись, они понимают, что Хозяин болот и есть парень Ник, который отмечал свадьбу в деревне. На троне хозяйки сидит Варвара, за столом полно нежити - призраков, утопцев и мавок. Они не агрессивны - пьют, гуляют, поют. Хозяин встречает героев в зависимости от того, как они поступали на пути к его трону.

- Если герои атаковали Маньку, Кувшинку (Кувшинку за пределами ее хижины) или троллей - Хозяин будет недоволен. Если Кувшинка будет убита за пределами своей хижины (смерть Марьи и троллей нападения не вызовет) - Хозяин атакует героев сразу после короткой возмущенной речи о том, что в гостях нападать на хозяев не следует.

- Если герои не причиняли вреда его подданым, Хозяин встретит их довольно дружелюбно и пригласит сесть за стол и отпраздновать его свадьбу.

КОНЦОВКА

- Если герои сядут за стол - они навеки станут рабами хозяина и каждый год отмечают праздник и пожирают других приключенцев.

- Если герои преподносят дары (кулон, который им вручила Марья, магическую книгу из дома Кувшинки, бутылку наливки, купленную в таверне, любой другой ценный дар), Хозяин отпускает героев - они приходят в себя у ворот Заболотья и на небе разгорается восход. Праздник окончен.

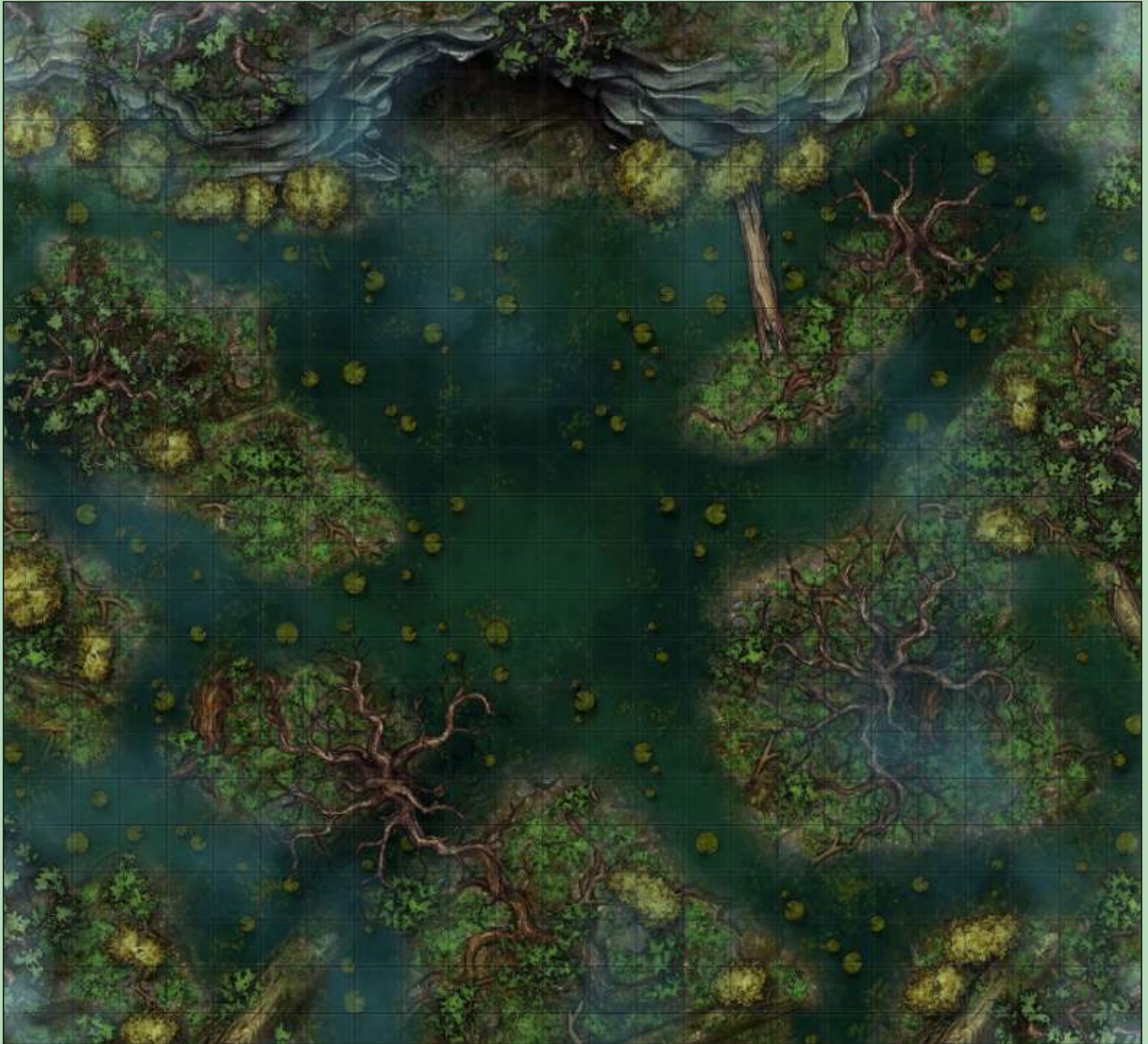
- Если герои преподносят в дар бутылку в кровью Кувшинки, хозяин отпускает героев (см. выше), но через несколько дней погибает сам, а все дома в Заболотье разрушаются.

- Если герои смазывают стрелы или ножи в крови Кувшинки и вступают в бой - см. характеристики Хозяина. После битвы они выходят из болота и сами видят, как дома в Заболотье разрушаются. Местные жители пытаются их прикончить.

ПРИЛОЖЕНИЕ: КАРТА БОЯ С УТОПЦАМИ



ПРИЛОЖЕНИЕ: КАРТА БОЯ С ТРОЛЛЯМИ



ПРИЛОЖЕНИЕ: КАРТА БОЯ С ХОЗЯИНОМ



ПРИЛОЖЕНИЕ: ПРОТИВНИКИ (УТОПЦЫ)



Водяной упырь [Aquatic Ghoul]

Средняя Нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха: 12

Хиты: 22 (5к8)

Скорость: 30 футов, плавания 30 футов

СИЛ: 13 (+1), **ЛОВ:** 15 (+2), **ТЕЛ:** 10 (+0)

ИНТ: 7 (-2), **МДР:** 10 (+0), **ХАР:** 6 (-2).

Иммунитет к урону: яд

Иммунитет к состоянию: очарование, отравление, истощение

Чувства: тёмное зрение 60 футов

Языки: Общий

Опасность: 1 (200 опыта)

Бонус мастерства +2

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо.

Попадание: Колющий урон 9 (2к6 + 2).

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель.

Попадание: Рубящий урон 7 (2к4 + 2). Если цель — существо, не являющееся эльфом или нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ПРОТИВНИКИ (МАРЬЯ)

Водяной упырь [Aquatic Ghoul]

ХАРАКТЕРИСТИКИ СООТВЕТСТВУЮТ УТОПЦАМ

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо.

Попадание: Колющий урон 9 (2к6 + 2).

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель.

Попадание: Рубящий урон 7 (2к4 + 2). Если цель — существо, не являющееся эльфом или нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Очарование. Вы пытаетесь очаровать Гуманоида, которого видите в пределах дистанции. Он должен совершить спасбросок Мудрости со сл.20;

Если он проваливает спасбросок, он очарован вами, пока заклинание активно или пока вы или ваши спутники не причините ему вред. Очарованное существо считает вас своим другом. Когда заклинание оканчивается, существо знает, что было очаровано вами.



ПРИЛОЖЕНИЕ: ПРОТИВНИКИ (ОХОТНИЧЬЯ ЛОЗА)



Лоза-убийца [Assassin Vine]

Большое Растение, без мировоззрения

Класс Доспеха: 13 (природный доспех)

Хиты: 50 (10к10 + 15)

Скорость: 5 футов, лазания 5 футов
СИЛ: 18 (+4), ЛОВ: 10 (+0), ТЕЛ: 16 (+3),
ИНТ: 1 (-5), МДР: 10 (+0), ХАР: 1 (-5).

Иммунитет к урону: огонь, холод

Иммунитет к состоянию: ослепление, сбивание с ног, глухота, истощение

Чувства: слепое зрение 30 футов

Опасность: 3 (700 опыта)

Бонус мастерства +2

ДЕЙСТВИЯ

Сжимание. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 20 футов, одно существо.

Попадание: Цель получает 11 (2к6 + 4) дробящего урона и становится схваченной (Сл высвобождения 14). Пока цель схвачена, она опутана и получает 21 (6к6) урона ядом в начале каждого своего хода. Лоза может сжимать только одну цель за раз.

Опутывающие лозы. Лоза-убийца может оживить обычные лозы и корни в 15-футовом квадрате земли в пределах 30 футов от неё. Эти растения превращают землю в этой области в труднопроходимую местность. Когда эффект начинается, существа в этой области должны преуспеть в спасброске Силы Сл 13, иначе будут опутаны лозами и корнями. Опутанное растениями существо может использовать своё действие, чтобы пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 13, освобождаясь при успехе. Эффект заканчивается через 1 минуту или в тот момент, когда лоза-убийца умирает или снова использует Опутывающие лозы.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ПРОТИВНИКИ (КУВШИНКА)

Колдун Исчадия [Warlock of the Fiend]

Средний Гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха: 13 (16 с доспехами мага)

Хиты: 62 (9к8 + 24)

Скорость: 30 футов

СИЛ: 10 (+0), ЛОВ: 16 (+3), ТЕЛ: 15 (+2),

ИНТ: 12 (+1), МДР: 12 (+1), ХАР: 18 (+4)

Сопrotивление урону: огонь

Спасброски: Мдр +4, Хар +7

Навыки: Магия +4, Обман +7, Религия +4, Убеждение +7

Чувства: тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 11

Опасность: 7 (2900 опыта)

Бонус мастерства +3



Удача темнейшего. Когда колдун совершает проверку способностей или спасбросок, он может добавить к броску к10. Он может сделать это после того как бросок сделан, но до того, как эффект вступит в силу.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Колдун совершает три атаки Скимитаром.

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель.

Попадание: 6 (1к6 + 3) рубящего урона плюс 14 (4к6) урона огнём.

Адский огонь. Зеленое пламя взрывается в сфере радиусом 10 футов с центром в точке, находящейся в пределах 120 футов от колдуна. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая 16 (3к10) урона огнём и 11 (2к10) урона некротической энергией в случае провала или половину этого урона в случае успеха.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ПРОТИВНИКИ (ТРОЛЛИ)

Троль [Troll]

Большой Великан, хаотично-злой

Класс Доспеха: 15 (природный доспех)

Хиты: 84 (8к10 + 40)

Скорость 30 футов

СИЛ: 18 (+4), ЛОВ: 13 (+1), ТЕЛ: 20 (+5)

ИНТ: 7 (-2), МДР: 9 (-1), ХАР: 7 (-2)

Навыки: Восприятие +2

Чувства: тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 12

Языки: Великаний

Опасность: 5 (1800 опыта)

Бонус мастерства +3

Тонкий нюх. Троль совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

Регенерация. Троль восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если троль получает урон кислотой или огнём, эта особенность не действует в начале его следующего хода. Троль умирает только если начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Троль совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1к6 + 4).

Коготь. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Рубящий урон 11 (2к6 + 4).



ПРИЛОЖЕНИЕ: ПРОТИВНИКИ (ХОЗЯИН БЕЗ СИЛ)

Класс Доспеха: 16 (чешуйчатый доспех +1)

Хиты: 58 (9к8 + 18)

Скорость: 30 футов

СИЛ: 14 (+2), ЛОВ: 12 (+1), ТЕЛ: 14 (+2), ИНТ: 10 (+0), МДР: 16 (+3), ХАР: 16 (+3)

Спасброски: Мдр +6, Хар +6

Навыки: Восприятие +6, Обман +6, Проницательность +6, Убеждение +6

Чувства: тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 16

Опасность: 5 (1800 опыта)

Бонус мастерства +3

Использование заклинаний: Хозяин является заклинателем 9-го уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями).

Заговоры: указание, сопротивление, чудотворство.

1 уровень (4 ячейки): приказ, лечащее слово, нанесение ран, порча.

2 уровень (3 ячейки): глухота/слепота, малое восстановление, божественное оружие (копье)

3 уровень (3 ячейки): рассеивание магии, множественное лечащее слово, восставший труп

4 уровень (3 ячейки): защита от смерти, свобода перемещения

5 уровень (1 ячейка): нашествие насекомых

Удар зимы (3/день). Раз в раунд, когда Хозяин попадает рукопашной атакой, она может потратить одно из использований этой черты, чтобы нанести дополнительные 9 (2к8) урона холодом.

ДЕЙСТВИЯ

Копье. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20 / 60 футов, одна цель. Попадание: 6 (1к6+2) колющего урона.



У ХОЗЯИНА БОЛОТА

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.