



МЕЧ ПЛАМЕННОГО РЫЦАРЯ

3-й УРОВЕНЬ

5E

Меч Пламенного рыцаря

Приключение «Меч Пламенного рыцаря» рассчитано на четырёх персонажей третьего уровня. После окончания этого приключения герои получают опыт, равный половине необходимого для достижения четвёртого уровня. Древнее зло пробуждается ото сна, а остановить его может лишь легендарный меч, который не так-то просто отыскать. Это приключение начинается в Ардене, но его действие может происходить и в вашем собственном мире. Не столь важно, из кого состоит группа героев, если они будут действовать с умом.

Предыстория

Давным-давно долиной Думеар правил Неистовый король. Его слуги, подпитываемые тьмой, разбрелись по этим землям, неся чуму, голод и раздор. Но однажды молодой рыцарь восстал против монарха. Он вознёс молитву богам, и его клинок вспыхнул священным пламенем. Тем мечом рыцарь сразил короля, положив конец его ужасающему царствованию. Много лет спустя рыцарь, прозванный Пламенным, был похоронен в неизвестном месте, а с ним — и его клинок. Со временем его история канула в дымку мифов и легенд.

Однако тьма вновь расплзается по этим землям. Мрачные знамена указывают на скорое возвращение Неистового короля. Поиски легендарного меча — Тлеющего клинка — возобновились. Но не все, кто его ищет, преследуют благие цели. Некоторые жаждут могущества, которым Тлеющий клинок способен наделить своего обладателя. Шайка бандитов и убийц явилась в трактир «Медовый ключ» в поисках человека, который может знать точное место захоронения рыцаря.

Герои, встретившие этого старика раньше остальных, должны будут защитить его от разбойников, найти гробницу, забрать меч и победить дух Неистового короля, изгнав его раз и навсегда.

СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ

Старый знакомый. Персонажи получают письмо от старого друга, который просит их о встрече в трактире «Медовый ключ». Похоже, у него есть информация о Тлеющем клинке.

Проезжая мимо. Герои прибывают в трактир «Медовый ключ» и встречают старика, который утверждает, что ему угрожает опасность. Он обещает рассказать о местонахождении легендарного меча, если персонажи помогут ему сбежать от преследующих его разбойников.

В поисках сокровищ. Герои услышали легенду о Тлеющем клинке и потратили время, и деньги, чтобы организовать встречу с человеком, утверждающим, что знает, где находится меч.

Трактир «Медовый ключ»

Персонажи начинают приключение в отмеченном на карте звездой месте в задней части трактира «Медовый ключ». Здесь они встречаются с Сайласом — стариком, посвятившим всю свою жизнь поискам Тлеющего клинка. Используйте для него блок характеристик **Обывателя**. Сайлас утверждает, что наконец-то обнаружил место захоронения рыцаря и даже готов поделиться информацией, если персонажи помогут ему выбраться отсюда целым и невредимым. В основной части трактира его ищут трое **Разбойников** и **Капитан разбойников**. Сейчас они обыскивают харчевню и помещения со столами.

Герои могут либо сразиться с разбойниками, либо попытаться незаметно сбежать.

Если персонажи выберут насилие, их выгонят из трактира, как только бой закончится, и у них будут проблемы с городской стражей.

Чтобы попытаться сбежать незаметно, им нужно будет пройти групповую проверку **Ловкости (Скрытность) с УС 10** для каждой комнаты после занавески, отделяющей жилые помещения от харчевни. Если хотя бы половина отряда проходит проверку, бандиты продолжают смотреть в прежнем направлении (обозначено красными конусами на карте), в противном случае каждый бандит поворачивается на 90 градусов по часовой стрелке. Если персонажи попадают в поле зрения любого из бандитов — начинается бой. Если героям удастся добраться до парадной двери, то они убегут вместе с Сайласом, и тот отдаст им карту, на которой указаны оба места: могила рыцаря и курган Неистового короля.

ОПЦИОНАЛЬНО: ВСТРЕЧА В ПУТИ

Встреча: городская стража. Если персонажи всё же подрались в трактире, у них будут проблемы с городской стражей. Патруль состоит из одного **ветерана** и двух **головорезов**. Стражники ставят героям ультиматум: штраф по 100 золотых за каждого члена отряда или арест на 14 дней за порчу чужого имущества и нарушение всеобщего порядка. С этой проблемой можно разобраться несколькими способами:

- заплатить штраф;
- сразиться со стражей;
- убедить стражников отпустить их.

Если герои *заплатят штраф* — им дадут уйти.

Если они *сразятся с патрулем*, то стражники сдадутся, как только один из них будет убит. Впоследствии отряд будет объявлен в розыск за убийство (если только они не убьют всех стражников, чтобы не оставлять свидетелей).

Если персонажи *попытаются убедить стражников* отпустить их, им придется пройти проверку **Харизмы (Убеждение) с УС 14**. Если герои расскажут, что ищут Тлеющий клинок и собираются сразиться с Неистовым королём, то проверку они будут проходить с преимуществом.



Склеп Пламенного рыцаря

ОБЩИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ПЕЩЕРЫ

Потолки. Материал — известняк. Высота — 15 футов.

Пол и стены. Пол усыпан обломками камня. Стены поднимаются к потолку, образуя свод.

Освещение. Дневной свет едва освещает вход в пещеры, но чем глубже, тем темнее.

СКЛЕП

Потолки. Материал — обработанный камень. Высота 10 футов.

Пол и стены. Пол вымощен каменными плитами, стены гладкие на ощупь.

Освещение. В этих помещениях нет света, если не указано иное.

1. ПЕЩЕРЫ, КИШАЩИЕ ПАУКАМИ

Бесчисленные нити паутины свисают с потолка и тянутся к стенам. Центр пещеры занимают каменные образования.

Встреча: хозяйка сетей. Три **гигантских паука** прячутся на потолке и нападают, когда персонажи минуют середину этой области.

Сокровища: опутанное тело. В углу пещеры в коконе из паутины висит труп. Среди его вещей можно найти два флакона противоядия, набор травника, серебряный кинжал и 50 зм.

2. ВЕСТИБЮЛЬ

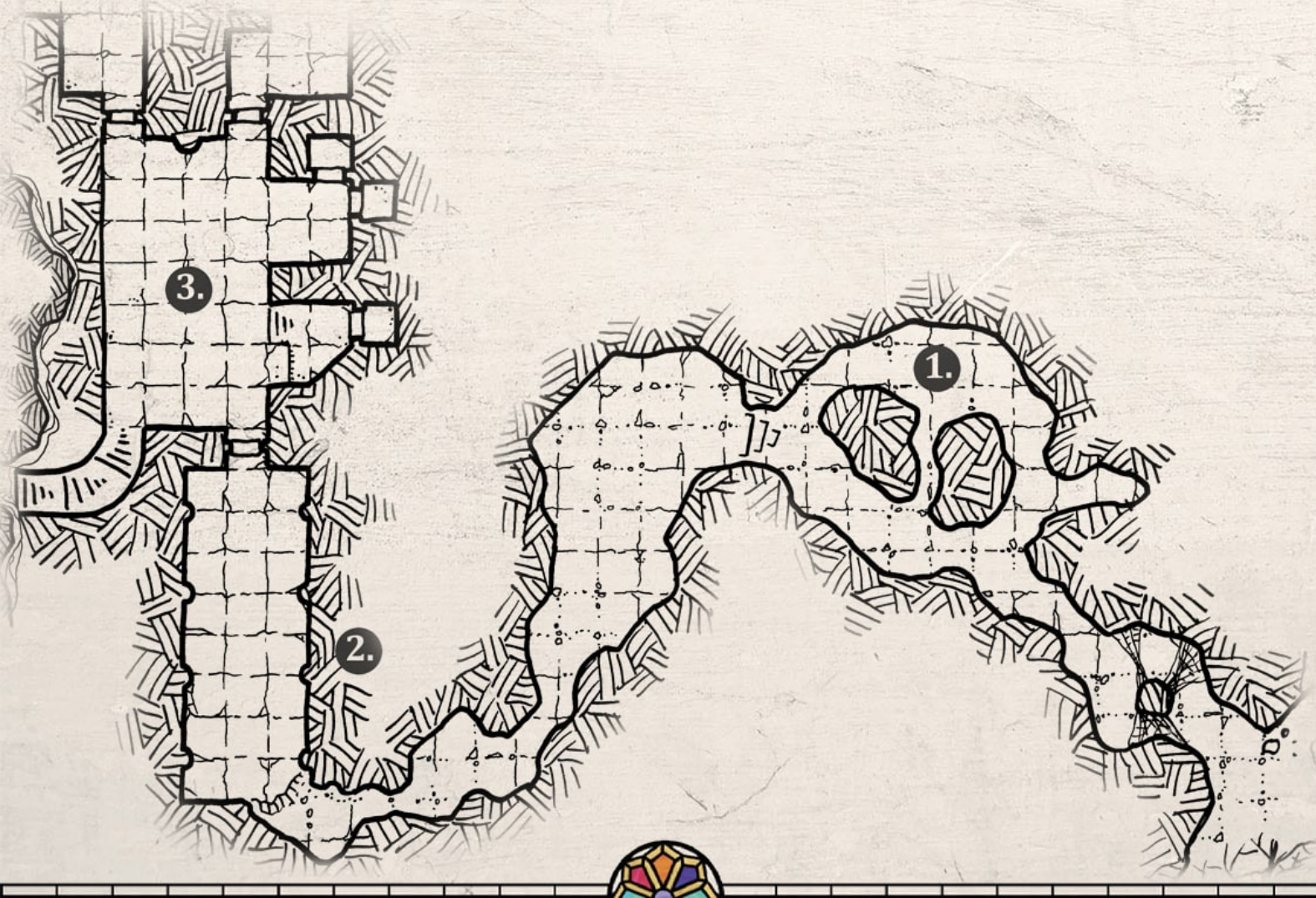
Этот длинный коридор ведёт вниз к богато украшенной деревянной двери, на которой изображено пламя.

Ловушка: сигнализация. Поперёк прохода натянута леска, конец которой привязан к жестянкам. Если персонажи споткнутся об неё, то шум оповестит гоблинов в соседней комнате о присутствии отряда. Ловушку можно заметить, пройдя проверку **Мудрости (Восприятие)** с УС 12. После этого персонажи могут обезвредить её, пройдя проверку **Ловкости (Ловкость рук)** с УС 12.

3. ЛАГЕРЬ ГОБЛИНОВ

В этой комнате находятся разнообразные ящики, полусгнившие спальные мешки и прочий хлам. Очевидно, кто-то или что-то здесь живет.

Встреча: орава гоблинов. Здесь обитают три **гоблина**, **босс гоблинов** и **хобгоблин**. Если персонажи не задели ловушку, то монстры спят. В противном случае они устраивают засаду.



4. ОБВАЛИВШИЙСЯ ТОННЕЛЬ

Когда-то здесь был тоннель или что-то в этом роде. Довольно очевидно, что за грудой камней и щебня, преграждающими ваш путь, есть проход.

Этот тоннель обвалился до того, как здесь появились гоблины. Они пробовали копать в этом месте, но бросили эту затею.

Расчистка завала займёт примерно четыре часа. За это отряд получит 250 очков опыта.

5. КАВЕРНА

Это большое помещение со сводчатыми потолками и каменными образованиями, свисающими сверху и возвышающимися снизу. По левую руку от вас находится утопленная на 5 футов ниша, а по правую — приподнятая на 5 футов платформа.

Встреча: каменные черви. Среди сталагмитов прячутся два **грика**. Они атакуют, как только персонажи попадают в основное помещение.

6. СВАТИЛИЩЕ БИТВЫ

Эта комната освещается светильниками, закрепленными на стенах. У западной стены возвышается пьедестал со статуей воина.

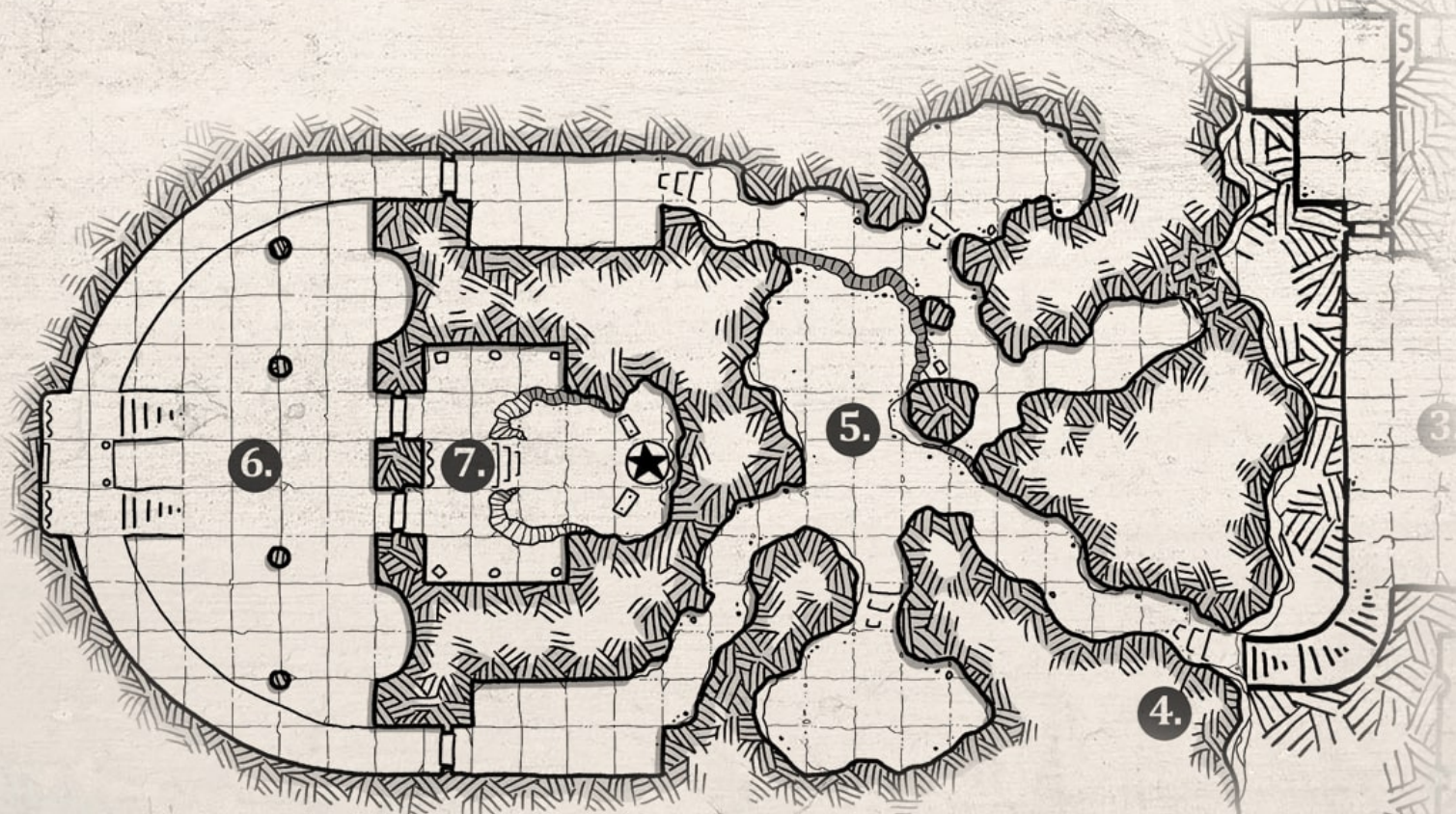
Встреча: страж. Страж использует блок характеристик **гладнатора**. Как только герои входят в комнату, статуя воина спускается вниз и преграждает путь к области 7. Если страж побеждает персонажей (снижает их хиты до 0), он возвращается в исходное положение. Если герои смогут встать, страж позволит им уйти при условии, что они не пытаются попасть в область 7. В противном случае страж снова атакует.

7. УСЫПАЛЬНИЦА ПЛАМЕННОГО РЫЦАРЯ

Основную часть помещения занимает пьедестал с двумя алтарями и большим саркофагом. Светильники на стенах озаряют комнату.

Сокровище: рыцарский меч. На алтарях можно найти 250 зм, рубин стоимостью 50 зм, сапфир стоимостью 75 зм и ожерелье стоимостью 150 зм. В саркофаге лежат останки Пламенного рыцаря. В руках он сжимает **Тлеющий клинок**.

Тлеющий клинок. Оружие, необычное. Этот длинный меч +1 наносит нежити дополнительный урон излучением 1к6. Он также источает яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый — ещё в 30. Для существ, чувствительных к солнечному свету, свечение меча считается таковым.



Курган Неистового короля

Огромный курган возвышается перед вами. На его вершине устремляются ввысь семь каменных глыб. У самого основания кургана можно разглядеть два входа, уводящих под землю.

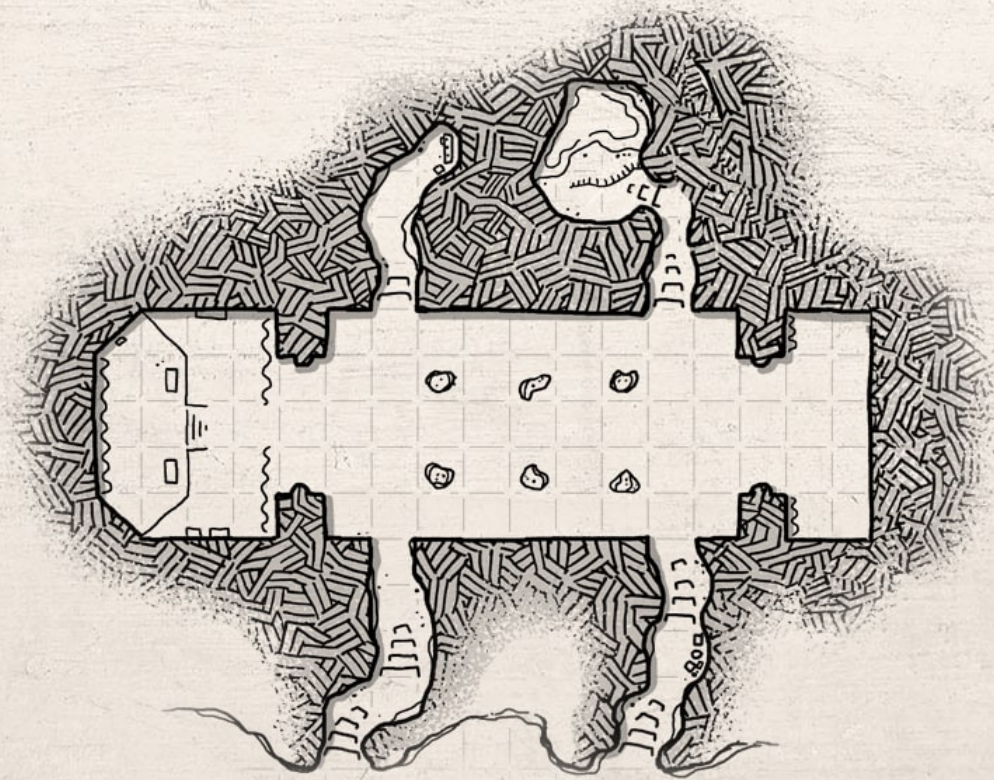
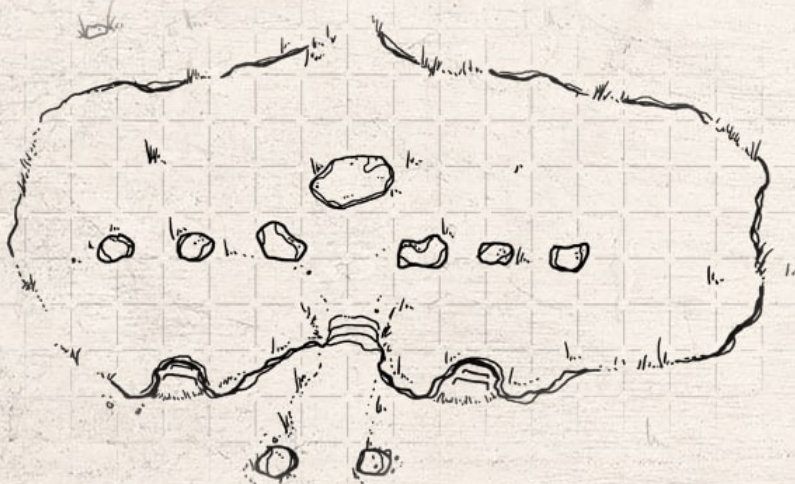
Встреча: Неистовый король. Неистовый король вернулся в виде **призрака**. Он прикован к кургану и пока не может его покинуть.

Когда отряд заходит внутрь, король ждёт, пока герои не достигнут места его упокоения — саркофага в западном конце зала — после чего материализуется и атакует. Когда Неистовый король побежден, он обращается в облако чёрного тумана, которое затем рассеивается.

Сокровище: королевский клад. В древнем саркофаге лежит комплект золотых колец с кровавиками стоимостью 250 зм, большой золотой браслет стоимостью 250 зм, искусно сделанный саван стоимостью 100 зм, а также 1100 зм.

Эпилог

С окончательным уничтожением духа Неистового короля долина теперь спасена от надвигавшейся тьмы. Местные деревни выражают свою благодарность героям, и всякий, кто знает легенду о Тлеющем клинке, в восторге от возможности увидеть его воочию. Если персонажи решили справиться с городской стражей, им, возможно, придётся ответить за свои преступления. А клинок — как только станет известно о его возвращении — может привлечь внимание злых сил, которые начнут за ним охоту.



Арт: Shutterstock

Текст: Бенджамин Палмер

Перевод: Сергей Чабанов

Вёрстка: [Long Story Short](#)

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**

Карты: [DYSON LOGOS](#)

