



# НАСТОЯЩАЯ ЛЮБОВЬ БЕССМЕРТНА

5-й УРОВЕНЬ

**5E**



# Настоящая любовь бессмертна

**П**риключение «Настоящая любовь бессмертна» рассчитано на четырёх персонажей пятого уровня. После его окончания герои получают достаточно опыта, чтобы наполовину приблизиться к шестому. Возлюбленного девушки похитили, и ей нужна помощь, чтобы спасти его, пока ещё не поздно.

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

Однажды демоница явилась в наш мир, приняла человеческий облик и полюбила смертного. Сулиса и Эрод жили счастливо, пока мужчину не похитили. Обезумев, она не прекращала поиски, пока наконец не нашла след похитителей. Увы, их силы оказались велики, поэтому Сулиса обратилась к группе героев, чтобы те помогли ей спасти любимого. О чём не догадываются ни Сулиса, ни персонажи, так это о том, что Эрода превратили в порождение вампира — мессию кюльта кровавых фанатиков, пришествие которого ждали на протяжении веков. Смогут ли демоница и её возлюбленный вампир снова быть счастливы вместе, или герои убьют их словно монстров, которыми они, по сути, и являются?

## СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ

**Отчаянная мольба.** К персонажам, отдыхающим в местной таверне, подходит женщина в расстроенных чувствах и рассказывает, что её мужа похитили сектанты, от которых его нужно спасти.

**Женщина в беде.** Персонажи, отдыхающие в местной таверне, заступаются за женщину, к которой пристаёт несколько мужчин. Она рассказывает, что её мужа похитили сектанты, от которых его нужно спасти.

**Щедрое вознаграждение.** Персонажи, отдыхающие в местной таверне, слышат, как женщина предлагает щедрое вознаграждение тем, кто согласится сопровождать её в путешествии. Она рассказывает, что её мужа похитили сектанты, и его нужно спасти.

## Семейные проблемы

Женщину зовут Сулиса — это **суккуб**, принявший человеческий облик. Она предлагает 500 зм за помощь в возвращении её похищенного мужа, Эрода. Вид у Сулисы растрёпанный, она явно расстроена и во время разговора с персонажами постоянно вытирает слёзы и сморкается в платок. Она рассказывает следующее:

- Её мужа похитили неделю назад. На месте похищения Сулиса нашла медальон с символом местной секты.
- Мужчину зовут Эрод, он оружейник, его специализация — луки и стрелковая амуниция.
- Сулиса навела справки и узнала, что сектанты обосновались в руинах неподалёку.
- Местная знать и стража отказались ей помогать.

Если герои согласятся помочь, Сулиса горячо их поблагодарит и скажет, что готова отправиться в путь в любое удобное для них время. Если спросить Сулису, зачем ей рисковать и идти вместе с отрядом, она ответит, что лично хочет убедиться в том, что её возлюбленный в безопасности. Переубедить её не получится.

## Драка в таверне

На выходе из таверны отряд встретит шайку хулиганов, пристававших к Сулисе ранее. Если вы не использовали эту сюжетную зацепку, хулиганы пристаёт к Сулисе впервые. Они спрашивают: «Что такая шикарная цыпочка делает с таким отребьем?» — И пытаются увести Сулису с собой, но она сопротивляется.

Если персонажи используют Убеждение, Обман или Запугивание, чтобы уговорить хулиганов уйти, **УС проверки — 16**. При провале один из хулиганов нападает на самого сильного члена отряда и начинается драка.

**Столкновение: драка.** Шесть **головорезов** нападают на отряд. Они будут драться, пока здоровье двоих не опустится до 0, после чего сбегут. Это просто пьяные болваны, они не будут драться насмерть.

## В дороге

Путь к руинам, где обосновались сектанты, займёт два дня. За это время произойдет два события.

**Столкновение: волки в ночи.** Когда персонажи покидают город, по их следу отправляется небольшая стая из пяти **лютых волков**. Волки ждут, пока персонажи лягут спать, а затем нападают. Они атакуют, используя тактику стаи, но сбегут, если здоровье трёх или более волков опустится до 0.

**Столкновение: разъярённая толпа.** На второй день путешествия к отряду приближается группа людей из ближайшего города: **рыцарь** в сияющих доспехах в сопровождении четырёх **головорезов** и **священника**. Рыцарь заявляет, что Сулиса — демон в человеческом облике, который пытался околдовать его, чтобы он помог ей спасти её мужа. Рыцарь требует, чтобы герои отдали ему Сулису, иначе они предстанут перед судом, как соучастники. Если персонажи начнут задавать Сулисе вопросы, она солжёт и заявит, что понятия не имеет, о чём говорит этот рыцарь. Она якобы просила о помощи, а он попытался воспользоваться её плачевным положением. Если персонажи уличат её во лжи, Сулиса признает, что она демон, но заявит, что порвала со своим прошлым, встретив Эрода, и теперь она всего лишь пытается спасти своего мужа, и готова ради этого на всё.

**Если персонажи примут сторону Сулисы,** им придется сразиться с рыцарем и его свитой. Священник и головорезы будут сражаться насмерть, потому что искренне считают, что демона нужно убить любой ценой, однако рыцарь сбежит, как только его здоровье опустится до 26 хитов или ниже.

**Если персонажи примут сторону рыцаря,** Сулиса сбежит на эфирный план, напоследок попросив персонажей спасти её мужа, ведь он обычный человек и ни о чём не знал.





# Руины Кровавого бога

Руины Кровавого бога — это древний комплекс подземных залов, расположенный среди холмов в двух днях пути от города. Здесь обосновались сектанты, которые верят, что Элрод — это их долгожданный мессия. Они использовали тёмный ритуал, чтобы превратить его в **порождение вампира**. Если персонажи приняли сторону Сулисы, она останется ждать снаружи, пока внутри не станет безопасно. Если нет, она тайно проследует за отрядом, находясь на эфирном плане. Подземелье обладает следующими особенностями, если не указано иное:

**Потолки.** Сделаны из камня. Высота — 10 футов.

**Пол и стены.** Полы сделаны из камня и выложены растрескавшейся каменной плиткой, а стены отделаны гранитом.

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

**Освещение.** Подземелье освещают факелы, закреплённые на стенах.

## 1. ВЕСТИБЮЛЬ

Большой зал с колоннами и бассейном, наполненным кровью, украшают статуи клыкастых гуманоидов. На север и на юг из зала уводят две двери, на востоке — дверь и лестница наружу.

## 2. СТАТУЯ МЕССИИ

Этот Т-образный коридор во всех направлениях заканчивается дверьми. Большая статуя клыкастого гуманоида стоит в нише в северной стене.

**Тайный проход.** За статуей спрятана дверь, ведущая в тайный проход. Её можно обнаружить, пройдя **проверку Мудрости (Восприятие) с УС 16**, и открыть, пройдя **проверку Интеллекта (Анализ) с УС 14**.

## 3. ЖЕРТВЕННИКИ

В этом коридоре шесть небольших кабинок и маленький алтарь. В каждой кабинке есть испачканный кровью коврик и сосуды для сбора жертвенной крови. На алтаре стоит чаша, до краёв наполненная кровью.

**Сокровище: подаяния.** В чаше с кровью можно найти 23 зм.

## 4. ПОКОИ ВЕРХОВНОГО ЖРЕЦА

В комнате много мебели и книжных полок, но большая часть этого добра пришла в негодность.

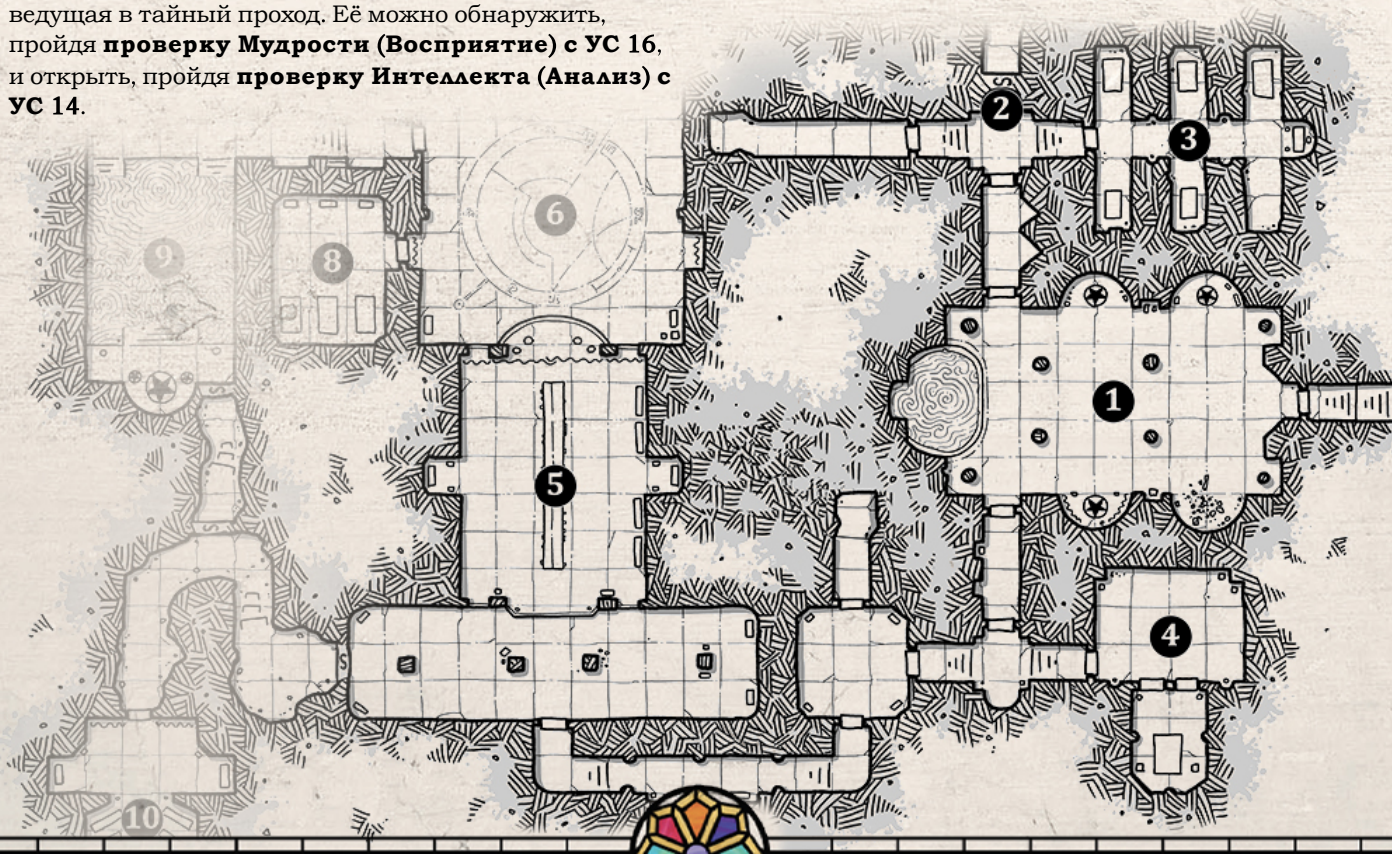
**Столкновение: лидер секты.** В этой комнате находятся **фанатик культа** и его ручная **адская гончая**. Глава культа заявит, что спаситель скоро явит себя миру, и вместе с гончей будет биться насмерть, чтобы не дать персонажам сорвать обряд.

**Сокровище: вещи верховного жреца.** Под кроватью спрятана *Волшебная палочка снарядов* и кошель с 50 зм.

## 5. БИБЛИОТЕКА ПРОКЛЯТЫХ

Эта комната заставлена книжными шкафами. В стенах есть ниши со столами.

**Столкновение: сектанты.** В данный момент здесь проходят обучение три **культиста** и три **фанатика культа**. Если персонажи дадут о себе знать, они атакуют и будут биться насмерть.





## 6. РИТУАЛЬНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ

Центральную часть этого внушительного зала занимает вырезанный на полу символ, вокруг которого стоят шестеро людей в броне и один в мантии.

**Столкновение: воины культа.** Люди — это **фанатик культа** и шесть **воинов культа**, использующих блок характеристик **хобгоблина**. Фанатик с усмешкой заявляет, что спаситель уже пришел, и персонажи опоздали. Все семеро будут биться насмерть.



## 7. КОМНАТЫ СЕКТАНТОВ

В этих небольших комнатах сложены спальные мешки и различная одежда.

Здесь нет ничего ценного.

## 8. КОМНАТЫ ВОИНОВ

Это типичная казарма: тут стоит три двухъярусных кровати и три сундука.

В сундуках лежит различное ржавое оружие и потрепанная броня.

## 9. КРОВАВЫЙ БАССЕЙН

Это большая комната с бассейном, наполненным кровью. В дальнем её конце видна массивная статуя клыкастого существа в окружении статуй поменьше.

**Столкновение: бессмертная любовь.** Напротив статуи в бассейне стоит Элрод — **порождение вампира**. Когда персонажи входят в комнату, Сулиса — **суккуб** — являет свою демоническую форму и бросается в объятия мужа. Затем они оба поворачиваются к отряду. Сулиса и Элрод объясняют, что любят друг друга и просто хотят быть вместе, как обычные люди. Они обещают, что отправятся туда, где их никто не найдёт, и будут сдерживать свою кровожадную натуру, чтобы никому не навредить.

**Если персонажи согласятся их отпустить,** Сулиса заплатит оговоренную сумму, и пара скроется в ночи. Они сдержат слово и уедут туда, где никому не смогут навредить.

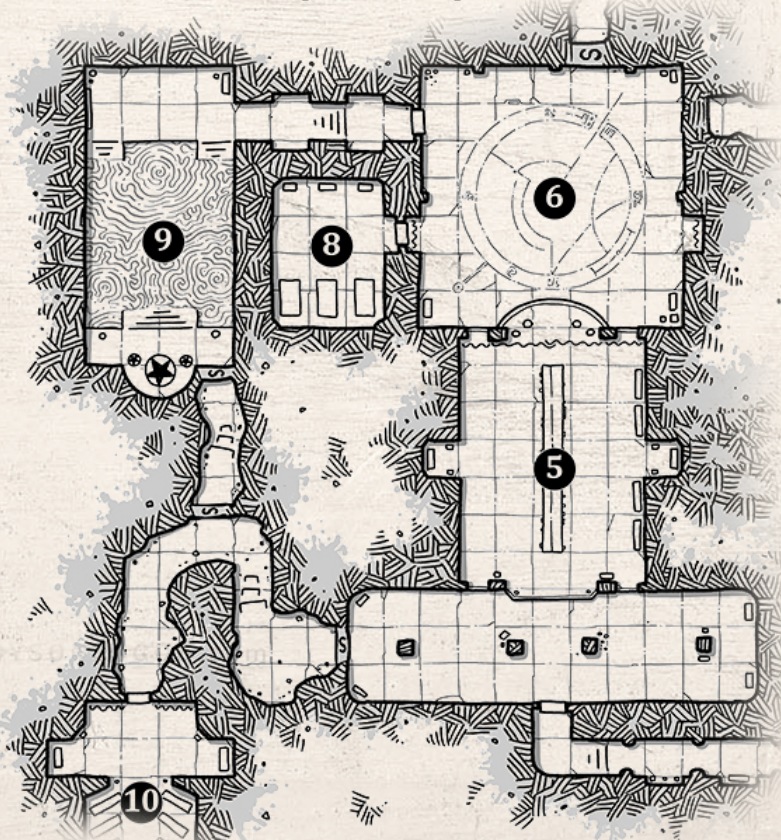
**Если персонажи не согласятся их отпустить,** оба будут биться до конца, не желая расставаться даже в посмертии. Сулиса попытается очаровать наиболее опасного члена отряда и истощать его психически, в то время как Элрод будет сдерживать остальных, пытаясь, по мере возможности, пить их кровь.

**Сокровище: дары любви.** У Сулисы есть 500 зм, у Элрода — отличный кинжал стоимостью 100 зм.

## 10. ЧАСОВНЯ ПРОКЛЯТЫХ

Похоже, что это часовня какого-то забытого бога. На гобеленах изображены кровавые ритуалы, а на алтаре в дальнем конце комнаты лежит что-то, похожее на жезл.

**Сокровище: поцелуй вампира.** Жезл — это **Жезл вампиризма** — редкий магический предмет, требующий настройки. В жезле ноль зарядов из шести возможных. Владелец может восстановить один заряд, опустив жезл в кровь недавно умершего гуманоида. Бонусным действием владелец может потратить любое количество зарядов, чтобы восстановить себе по 2к4 + 2 хитов за каждый потраченный заряд.



## Эпилог

Вне зависимости от того убили персонажи влюбленных или пощадили, в руинах Кровавого бога теперь всё спокойно, а секта навсегда прекратила своё существование. Если игроки дали влюбленным уйти, возможно, их пути когда-нибудь снова пересекутся.



Арт: Shutterstock

Текст: Бенджамин Палмер

Перевод: Сергей Чабанов

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

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

Open Gaming License The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other forms in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphics, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title, and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. **Copyright 2021 Adventures Await Studios**

