

С молчаливого согласия

Мы были здесь...

...Мы знали

DUNGEONS & DRAGONS

Приключение создано на конкурс для Пекарни Творцов
(для 3-5 персонажей пятого уровня)
Авторы: Рами, Eliza Moore.

Аннотация

Место, пропитанное печалью и злобой, призвало вас, чтобы наказать за некие прошлые деяния. Вам предстоит узнать, чем провинились ваши души в прошлых жизнях. Если победите чудовищ, созданных болезненными воспоминаниями... Если узнаете печальную историю этого места... Сможете ли вы выбраться живыми из западни? Или капкан захлопнется, не оставив надежды на спасение?

Приключение по системе D&D 5e для 3-5 персонажей пятого уровня. Средняя продолжительность приключения – 6-8 часов.

Сеттинг: Забытые королевства.

Жанры: Дарк фэнтези, хоррор, драма, элементы детектива, загадки.

Подготовка к игре: Попросите игроков собрать сбалансированную команду персонажей, готовую как ко множеству битв с непростыми противниками, так и к исследованию мира, содержащего обилие магических предметов. Также спросите своих игроков, готовы ли они к тому, что их персонажи в ходе приключения могут получить телесные увечья. Если они будут против, используйте более лояльные варианты ловушек.

Пометка **(р. м.)** означает раздаточный материал.

В приложениях при нажатии на изображение можно вернуться к основному тексту на страницу, где оно упоминается.

В проверках навыка пометка **(п. н.)** предполагает, что она может быть заменена проверкой соответствующего пассивного навыка.

Текст с таким оформлением содержит ссылку на внешние источники или на страницу документа.

Фрагмент в такой рамке содержит в себе описательный текст.

Фрагмент в такой рамке содержит в себе прямую речь.

Ссылка на гугл-диск с материалами:

https://drive.google.com/drive/folders/1wEWeSDrIhhgGMZL7RbRtF6-ZU38_1qUj?usp=sharing

Если диск не открывается, скопируйте ссылку в адресную строку браузера вручную.

Ссылка на бусти: https://boosty.to/eliza_moore

Содержание

Предыстория	3
Краткая сводка для мастера	4
Начало приключения.....	4
Часть 1. Графская деревня	5
Встреча с Проводником	5
Точки интереса.....	6
Ветхий дом.....	7
Зажиточный дом	8
Книжная лавка	9
Антикварная лавка	10
Кузница.....	10
Часть 2. Графское поместье.....	12
Бой с Призраком.....	15
Бой с Немым	16
Бой с Занозой.....	18
Бой с Адскими Вратами	20
Бой с Отражением	21
Часть 3. Финалы приключения.....	24
Бой с Искалеченной.....	24
Финал №1.....	25
Финал №2.....	25
Финал №3.....	26
Приложение А. Характеристики персонажей	28
Приложение Б. Карты локаций	34
Приложение В. Раздаточный материал.....	44





Предыстория

Графство Бертон процветало уже долгие годы. Его хозяин, **Ричард Бертон**, был крайне жестоким и властным человеком, который волновался только о репутации своей семьи. Жена графа, **Вивиан**, изменила ему и родила дочь от бедного артиста. В голову графа приходила идея убить нежеланное чадо, но из-за религиозных убеждений отнять жизнь невинного младенца он не мог. В итоге он решил навечно запереть дочь в комнате, спрятанной в своём кабинете, дабы скрыть её от посторонних глаз.

Спустя годы милая девочка выросла в прекрасную девушку по имени **Одри**. О её существовании знали всего несколько человек: сыновья графа, близнецы **Майкл** и **Даниэль**, дочь **Амелия**, горничная **Нора** и камердинер **Кеннет**.

Ричард ненавидел незаконнорожденного ребёнка жены. Он заглядывал в комнату Одри только будучи пьяным и часто колотил её. Горничная приносила пленнице еду и убирала её комнату. Камердинер хоть в тайне и сочувствовал Одри, но держал рот на замке, беспрекословно храня тайну графа. Майкл рассматривал сестру только как лабораторную крысу для своих экспериментов с

тёмной магией. Амелия ненавидела Одри, завидуя её красоте, и постоянно издевалась над ней. Мать же не навещала дочь, предпочитая забыть о собственном давнем грехе.

Только Даниэль хотел помочь сестре. Однажды он решил подстроить её побег, спрятав на другом конце страны у тётушки. Поздней ночью он помогал Одри покинуть поместье. У крыльца уже поджидал экипаж. Но как на зло, припозднившаяся Вивиан встала на пути у крадущейся парочки. Даниэль наказал сестре самой покинуть дом, как только он отвлечёт матушку, и они разделились. В это же время проснувшийся в кабинете отец заметил, что комната девушки пуста, и ринулся её искать. Он настиг Одри, когда та уже открывала парадную дверь, схватил её и поволок обратно вверх по лестнице. В какой-то момент Одри удалось вырваться из хватки отца... но в ту же секунду она оступилась и упала с лестницы, сломав позвоночник и потеряв сознание. Ричард вздохнул с облегчением, подумав, что девушка погибла. Он затащил её в погреб с намерением позже закопать тело в саду. Даниэль же, заметив, что экипаж уже уехал, подумал, что Одри успешно сбежала в одиночку.

Несколько дней Одри мучительно умирала в крошечной темноте, не в силах пошевелиться или закричать. Ричард так и не успел избавиться от неё, когда уже бездыханное тело обнаружил Даниэль. Безутешный юноша пытался воскресить девушку, но по ошибке только заточил её душу в гниющем теле.

Одолеваемый сожалениями и ненавистью, Даниэль воззвал к *Заргону* (Великому Древнему, которому поклонялся его брат) дабы заключить с ним контракт и любой ценой наказать всех, кто был повинен в случившемся.

Древний взял в качестве платы жизни всех жителей графства и исполнил свою часть сделки: он создал план, являющийся копией земель графа, но искажённой воспоминаниями погибшей девушки и тёмной ужасающей природой своего создателя. Даниэль и Одри стали заложниками этого места, а те, кто молчал о страданиях невинной девушки, были прокляты: раз в несколько лет, те люди, в ком переродились их души, попадают сюда, дабы искупить грех своей прошлой жизни. И герои этой истории и есть те самые проклятые души.



Таблица 1

Проклятая душа	Прозвище
Горничная Нора Хамфри	Призрак
Камердинер Кеннет Фицджеральд	Немой
Дочь графа Амелия Бертон	Заноза
Сын графа Майкл Бертон	Отражение
Жена графа Вивиан Бертон	Адские Врата

Краткая сводка для мастера

В этом мире душа Одри в теле монстра нежити заточена в подвале поместья. Чтобы вернуться обратно на Материальный план, герои должны уничтожить её душу или же успокоить её, принеся раскаяние от имени виновников случившегося. Но на протяжении более двухста лет существования этого места никто из предшественников героев так и не смог выбраться отсюда живым.

С душой Даниэля игроки смогут контактировать на протяжении всего приключения, если он присоединится к их команде.

Распределите между персонажами игроков проклятые души из таблицы 1. Не сообщайте игрокам эту информацию, так как их герои должны сами разобраться, кем они были в прошлой жизни и в чём провинились.

В поместье героев будут ожидать противники, являющиеся искажёнными копиями прошлых обладателей проклятых душ. На этом плане они получили новые прозвища, основанные на воспоминаниях Одри об их персоне. Их реальные имена ныне хранятся лишь в письмах и дневниках, а Даниэль из-за проклятья не может произносить имена из прошлого, включая своё собственное. Поэтому он при первой встрече обратится к героям по прозвищам, приведённым в таблице 1 (он знает, в ком переродилась та или иная душа), а сам представится им как «Проводник».

Начало приключения

Спросите игроков, где сейчас находятся их персонажи, и на основе этой заявки придумайте, где и когда появился портал, переместивший героев в проклятое графство. Например:

- При открытии двери заброшенного дома герой видит перед собой пейзаж с туманными полями вдалеке. Интуитивно он делает шаг вперёд, чтобы рассмотреть скрытую в тумане деревню, и портал за ним закрывается.
- Герой едет в экипаже и в какой-то момент его начинает одолевать сонливость от укачивания повозки. Персонаж засыпает, а при пробуждении обнаруживает, что стоит в тумане посреди тропинки, ведущей к странной деревеньке.

Чем более странным и загадочным окажется способ, при котором герои попали в это место, тем лучше.

Часть 1. Графская деревня



Фон для деревни

«Это место будто только пробудилось от долгого, беспокойного сна. По земле мягкими облаками струится туман, окутывающий деревушку, будто пуховым одеялом. Редкие лучики рассветного солнца с трудом пробиваются сквозь него. Вдалеке еле заметны очертания высокого особняка на скале. Его тень, будто тюремный надзиратель, нависает над деревней. Впереди вас на большом камне сидит задумчивый молодой человек. Он смотрит куда-то в пустоту, пока что, не заметив вашего появления.»

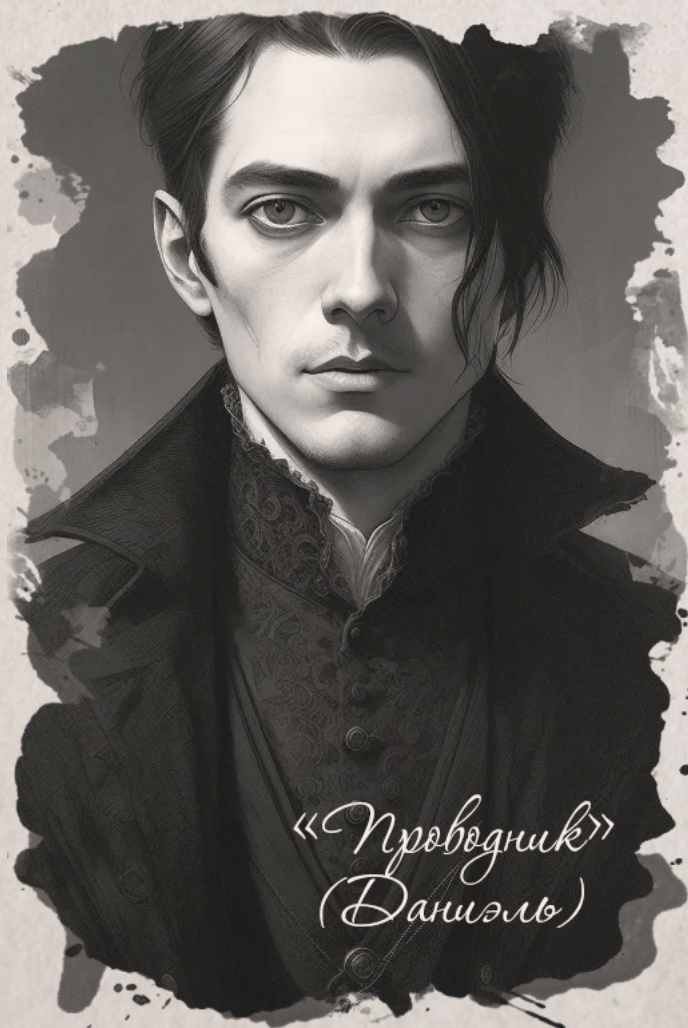
Его костюм дорогой, но помятый и тёмный от влаги, будто пролежавший несколько лет в сыром чулане».

Границами плана служит **магический туман**. Если герои попытаются пройти сквозь него, через пару шагов вернуться к той же точке, откуда пришли. Персонаж с владением навыка Магия (или при проверке Магии СЛ 13) сразу понимает, что этот туман создан каким-то сильным проклятьем, и бродить в нём – пустая трата времени.

Встреча с Проводником

На камне сидит Даниэль, ожидая прибытия новых героев, способных справиться с проклятьем. Если персонажи не вступят в диалог с ним, он сам обратится к ним.

«Молодой человек выглядит мертвенно бледным и усталым. Под его глазами залегли тёмные круги, а аристократичные руки с длинными пальцами нервно теребят воротник батистовой рубашки.»



«Проводник»
(Даниэль)

Проводник с аристократичной вежливостью представится героям и предложит им свою помощь. При первом диалоге он поведаёт персонажам следующую информацию (см. сводку для мастера): что это за место, в чём суть проклятья, что героям нужно сделать, чтобы выбраться отсюда, и почему он не может сразу назвать им их имена.

Проклятье Проводника

1. При попытке вслух произнести имя из прошлого изо рта юноши хлынет поток крови. Чтобы доказать героям правдивость своих слов о проклятье, он попытается назвать своё реальное имя, предварительно подоткнув за воротник платок, чтобы не замарать рубашку.

Заклинание «Опознание» покажет, что кровь принадлежит сотне неизвестных людей (погибшим жителям графства).

2. Если Проводник попытается написать имя, из пера вместо чернил потечёт кровь и зальёт бумагу.

3. Если персонаж попытается прочесть мысли Проводника, его разум словно разобьётся о непреодолимый барьер. Персонажу будет нанесён 1к8 психического урона, его одолеет адская головная боль, а из ушей пойдёт кровь.

Любые другие попытки Даниэля сообщить героям имена также закончатся неудачей.

Диалоги с Проводником

В процессе исследования деревни Проводник может поделиться следующими воспоминаниями о прошлых жизнях персонажей:

- Призрак на вид была кроткой и тихой девушкой, но была той ещё плутовкой. Он даже однажды заметил, как она во время уборки выкрала кольцо из спальни графа. Была падка на украшения и драгоценности.
- Немой - серьёзный пожилой мужчина, всегда чтит традиции графской семьи. Был дружен с графом, которому служил верой и правдой не один десяток лет.
- Заноза была высокомерной и трусливой, при каждой своей оплошности торопилась звать отца, чтобы свалить вину на другого. Увлекалась музыкой, была помешана на внешности.
- Адские Врата сильно беспокоилась о чистоте своей души, часто пропадала в церкви или в своей комнате за молитвами, почти не появляясь даже на глазах родных.

- Отражение с детства был его лучшим другом, они вместе играли в шахматы. Он всегда был амбициозен и стремился к знаниям, изучал как точные науки, так и магию. Но с тех пор, как его начали интересовать тёмные искусства, он замкнулся в себе и стал творить странные вещи.

Подавайте эти факты героям постепенно на протяжении всего приключения. Завуалируйте их под то, как Проводник комментирует своё первое впечатление о героях. Например, он может подметить совпадения, что персонаж с душой Занозы играет на музыкальном инструменте, что герой с душой Норы любит украшения, что герой с душой Адских Врат является жрецом, и т. д.

Примечание: Проводник не захочет упоминать ни о Заргоне, ни о том, что его брат ему служил, ни о собственном контракте с ним. Проверка Проницательности СЛ 14 покажет, что юноша много чего недоговаривает, словно стыдясь чего-то. Но можно убедить его рассказать больше подробностей (информация при более лёгкой проверке включена в более сложную).

Проверка Что расскажет Проводник Убеждения

СЛ 12	Этот план создал Древний.
СЛ 15	Кто такой <u>Заргон</u> .
СЛ 17	Какая жертва была ему принесена.

Точки интереса

Покажите игрокам карту графской деревни (р. м.). Проводник будет настаивать на том, чтобы герои как следует подготовились перед походом в поместье и исследовали деревню, а также подскажет, для кого из персонажей в прошлой жизни было важно то или иное место.

Название места	Кому важно	Описание
Ветхий дом	Призрак	Дом служанки Норы и её младшей сестры.
Зажиточный дом	Немой	Дом камердинера и его жены.
Книжная лавка	Заноза	Здесь дочь графа втайне покупала романы.
Кузница	Отражение	Здесь сын графа заказывал оборудование для своих экспериментов.
Антикварная лавка	Адские Врата	Здесь жена графа покупала украшения.



Карта графской деревни, автор иллюстрации: Eliza Moore

Все жители деревни являются лишь своими проекциями из прошлого, запечатлённые в тот момент, когда их души были принесены в жертву. Из-за проклятья они обращаются к персонажам только по их новым прозвищам. Но свои имена они называют спокойно.

Подсказки на имя Одри

Пока персонажи будут исследовать деревню, на пути им попадётся пять подсказок (в каждой точке интереса по подсказке), отсылающиеся к имени заточённой девушки. Они представлены в виде аббревиатур различных названий и фраз, встречающихся в неочевидных местах. Далее в тексте они обозначены символом */.

Тот факт, узнают ли герои это имя в ходе приключения, или нет, может повлиять на финал истории. При пассивном навыке *Анализа СЛ 13* персонаж догадывается о существовании скрытого послания. При последующей успешной проверке *Анализа СЛ 13* персонаж понимает смысл послания и узнаёт имя «Одри». Можете отказаться от проверки пассивного *Анализа*, если хотите, чтобы игроки сами заметили эти подсказки.

Ветхий дом

«Маленький одноэтажный домик с покосившейся крышей расположился вдалеке на самом краю тумана. Если бы он не стоял, как одинокое дерево посреди пустого поля, его можно было бы даже не заметить.»

Внутренняя обстановка дома:

«Гостиная обставлена небогато и простенько. В кресле возле камина сидит девочка лет восьми. Увидя вас, она вскакивает с места и настороженно осматривает каждого, обнимая свою куклу.»

Магия в доме: кукла в руках Лили и спрятанное зелье.

Девочку зовут *Лили Хамфри*. Она безоговорочно будет доверять герою с душой Призрака и после небольшого диалога с ним передаст ему записку Джеймса №1 (р. м.) из ящика комода.

Если же Призрака в команде героев не будет, но они поиграют с девочкой и будут ласковы, она также передаст им записку и расскажет немного о сестре:

- У Призрака был жених Джеймс, но в последнее время они часто ссорились.
- Призрак обещала скоро достать много денег и перевезти семью в место получше.

* / Персонажи могут поговорить с куклой Лили. Если они это сделают, кукла закричит:

«Мне жаль! Жаль! Жаль! Прошу, прости меня! Обманите девочку! Разбейте игрушки!»

При попытке героев разбить игрушки, Лили испуганно выбежит из дома, скроется в тумане и больше не вернётся.

При успешной проверке Внимания СЛ 14 (п. н.) герой найдёт в куче игрушек записку Норы (р. м.).

Игра с Лили

Девочка просит персонажей поиграть с ней в «Холодно или Горячо». Она спрятала в доме одну вещьцу, которую персонажи должны отыскать с помощью её подсказок («Холодно» - персонаж отошёл дальше от тайничка, «Теплее» - подошёл ближе).

Карта Ветхого дома с пояснениями



Покажите игрокам карту Ветхого дома (р. м.) и попросите их подробно описывать, как они исследуют комнату (на какую полку смотрят, какой ящик открывают и т. д.).

Основываясь на приведённой выше карте с пояснениями, определите заранее, где Лили спрятала этот предмет.

Спрятанной вещью окажется пустой флакон. Если его потрясти, внутри будет слышно металлическое позвякивание. Если герои спросят Лили, ту ли вещь они нашли, та захихикает и отрицательно замотает головой. Герои, владеющие инструментами алхимика или прошедшие проверку Магии СЛ 15 узнают в находке зелье невидимости. Внутри прозрачной жидкости спрятан кулон, когда герои вытащат его, девочка закричит «Горячо!» и захлопает в ладоши. Она отдаёт героям зелье и кулон.

Кулон Призрака

Магический предмет. После долгого отдыха пробросьте 1к4, чтобы определить навык.

1	Обман
2	Ловкость рук
3	Скрытность
4	Внимание

До следующего долгого отдыха носитель прибивает 1к4 к проверкам этого навыка. Получить кулон можно только после игры с Лили, иначе во флаконе с зельем его не будет.

Зажиточный дом

«Этот дом выглядит горделиво и статно, будто человек, недавно купивший новенький костюм. Его ровные, идеально выкрашенные оконные рамы смотрят на вас внимательным, строгим взглядом, будто упрекая за самые страшные злодеяния.»

Описание внутри дома:

«Гостиная, на удивление, встречает вас пылью и запустением. Вся мебель выглядит старой и обшарпанной, а с порога в нос ударяет едкий гнилостный запах. На подоконнике стоят пустые горшки с цветами, а в кресле-качалке возле окна сидит неприятного вида старуха. Она совершенно не обращает внимания на ваше прибытие и смотрит бессмысленным взглядом в пустоту. Её сухие, морщинистые руки перебирают в воздухе невидимые спицы. Кажется, будто она что-то вяжет. Что-то невидимое.»

Имя старухи **Миранда Фицджеральд**. Она ветхая пожилая женщина, которая говорит задумчиво, погружаясь глубоко в воспоминания. Миранда больна Альцгеймером. Она не отличает воспоминания от реальности, и в её руках, конечно, ничего нет. Миранда не будет говорить с героями напрямую. Она может отвечать невпопад, либо вообще молчать и игнорировать вопросы.

Магия в доме: ключ в кармане старухи.

При осмотре дома:

- На столе можно обнаружить картину, изображающую маленькую девочку. В углу подпись: «Это я. Не хочу себя забыть».
- При пассивной Внимательности 14 (с тёмным зрением 12) персонаж замечает в паутине под столом Рисунок Миранды (р. м.).
- При успешной поверке Медицины СЛ 12 или Внимания СЛ 15 (п. н.) на столике с лекарствами среди кучи пустых склянок персонаж находит баночку с бледно зелёной мазью внутри, пахнущей едким лекарственным запахом. Проверка Медицины СЛ 12 (или владение навыком Медицина) покажет, что это баночка с **лечебной мазью**, содержащая 1к4+2 доз. Действием можно нанести на рану одну дозу мази. Тот, кто делает это, восстанавливает 2к10 + 5 хита и перестаёт быть отравленным.

Что может рассказать Миранда:

- Она грустит из-за того, что Немой живёт в поместье и редко её навещает.
- Она тайно обвенчалась с Немым, но не помнит почему.
- Немой любил заниматься математикой и учил ей Миранду.
- Миранда детским голосом просит маму купить ей лошадку.

* / Миранда в неожиданные моменты будет кричать: «Остолопы!», «Дураки!», «Развратники!», «Изверги!».

Ключ от рта Немого

Если персонажи осмотрят комнату в поисках лошадки для старухи, то обнаружат её статуэтку на комодке у входной двери. Если отдать статуэтку Миранде или заколдовать иллюзию лошади ей в руки, старуха отдаст героям ключ, который пригодится героям в поместье.

Ключ лежит в кармане её платья, и догадаться об этом можно при успешной проверке Внимания СЛ 17 (п. н.) при осмотре старушки.

Если кто-то из персонажей попытается украсть ключ, у него это удастся при успешной проверке Ловкости рук СЛ 15. При неудачной проверке из кармана старухи вылезет паук и укусит руку вора, нанеся 1к4 урона ядом. Попытка кражи ключа одноразовая, и после неудачной проверки ключ из кармана пропадёт, но его ещё можно будет заполучить ранее упомянутым способом со статуэткой.

Книжная лавка

«Если бы не выставленные на витринах книги, вы бы ни за что не поняли, что это за здание. Кажется, у хозяина лавки не хватает денег даже на покраску обшарпанных стен».

Описание внутри дома:

«Запах старых книг... Для кого-то манящий, для кого-то затхлый и неприятный, но для каждого узнаваемый. Цветные корешки ребят в шкафах калейдоскопом. У прилавка стоит женщина в теле, со скучающим видом навалившаяся внушительным бюстом на столешницу.»

Торговку книгами зовут Тами. Она томная дама средних лет, мечтающая о любви как в романах. Хороша собой. Книжная лавка по совместительству является её домом, лестница на второй этаж ведёт в её комнату. После знакомства с героями начнёт флиртовать с персонажем мужчиной, у которого наибольшая сумма значений характеристик Телосложения и Харизмы.

Что может рассказать Тами:

- Раньше в книжную лавку часто заглядывала Заноза.
- Заноза скрывала своё увлечение эротическими романами из-за набожных родителей.
- Тами предлагает герою с душой Занозы купить такой роман. Если он согласится, то между страниц найдёт записку Тами (р. м.).

Магия в лавке: пять книг, расставленных по разным полкам.

Книги со свитками

Если персонажи отвлекутся на изучение книг в зоне для чтения, Проводник наткнётся на одну из книг с магической аурой и начнёт осматривать её со словами «Я помню эту книгу. Кажется, она её читала.»

Все эти пять книг входят в список произведений, когда-либо прочитанных Одри. В своё время они произвели на неё наиболее яркое впечатление и вселили чувство надежды. Они представляют собой романы и повести о трагичных судьбах пленников, каторжников и несправедливо осуждённых заключённых. Но в каждой из них главный герой обретает свободу и надежду на светлое будущее. Магия исходит именно от страницы, на которой описан счастливый финал. Персонаж с заклинательным классом сразу почувствует от этой страницы целебную магическую ауру. Если вырвать эту страницу, она становится свитком с заклинанием «Регенерация».

*/ Названия книг: «Отверженные», «Доминик заключённый», «Революция», «Искажение восприятия».

Все остальные книги в лавке содержат расплывчатый нечитаемый текст или и вовсе его не содержат. Две книги со свитками находятся в зоне для чтения, их можно свободно взять и изучить, и ещё три такие книги стоят в шкафах за стойкой Тами, за них она просит по 10 зм.

Антикварная лавка

«Это здание выглядит самым богатым, в отличие от всех остальных. Оно, будто осыпано маленькими бриллиантами, но если приглядеться внимательнее, окажется, что это всего лишь роса».

*/ Название на вывеске лавки: «Огранка драг-камней. Раритетные изделия.»

Описание внутри лавки:

«Повсюду царит резкий запах благовоний, всё так и рябит от блеска переливающихся в лучах света камней. Великовозрастная дама с высокомерным, слегка вытянутым лицом оценивающе смотрит на вас, стоя у витрины.»

Торговку зовут Шелли Джонсон. Она просит обращаться к ней только как к мисс Джонсон, иначе она будет оскорблена. Женщина очень высокомерна, и если и будет ругаться, то высокопарными фразами. Наиболее учливой будет к героям с душами Адских Врат, Занозы и Отражения.

Что может рассказать мисс Джонсон:

- Адские Врата часто приходила в ювелирную лавку и тратила огромные суммы на украшения. Она пыталась сдерживать себя, но ей это плохо удавалось.

- Призрак также часто заходила в ювелирную лавку и рассматривала украшения. Как-то раз она предупредила, что скоро принесёт семейную реликвию на продажу.
- Адские Врата жаловалась, что Отражение стал совсем нелюдимым.
- Адские Врата переживала, что сильно поправилась в последнее время.

Магия в лавке: груда с безделушками.

Помимо ухоженного прилавка с украшениями на первом этаже в боковой пристройке пылится груда разных антикварных вещей. Если персонажи начнут её осматривать, бросьте кубик 1к100 для каждого игрока, чтобы определить, кому что приглянулось, и найдите в списке «Готических безделушек» соответствующие выпавшим значениям предметы. Мисс Джонсон продаёт все безделушки за бесценок (по 5 см) и пренебрежительно называет их «скопившимся за десятки лет хламом, который натаскал её покойный муженёк».

Если персонажи спросят мисс Джонсон, где можно взять припасы, она позовёт свою кухарку, которая за определённую цену сможет обеспечить героев едой. Список возможных товаров:

Товар	Стоимость
Украшения из золота и серебра разной степени драгоценности	1-30 зм
<u>Зелье лечения</u>	10 зм (обычное)
	15 зм (большое)
<u>Масло остроты</u>	20 зм
Припасы	5 см (на один день на одну персону)

Кузница

«Каменное крепкое здание, будто вросло в землю. Из его невысокой трубы активно валит дым. Кузница выглядит рабочей и довольно старой».

Описание внутри кузницы:

«По сравнению с температурой на улице здесь по-настоящему жарко. В дальней части помещения расположились пылающий кузнечный горн и наковальня, за которой работает грузный мужчина. Чуть ближе к выходу свалены металлические изделия. Кузнец смотрит на вас исподлобья недовольным взглядом. Вы отвлекли его от важного занятия.»

Кинжал Отражения

Кузнеца зовут Роб. Он прямолинейный и хмурый мужчина с басистым голосом. Он грубо поздоровается с персонажами, и если в команде героев есть Отражение, то спросит у него, снова ли он пришёл с чертежами, по которым надо что-то выковать.

Что может рассказать Роб:

- Отражение часто просил его выковать не только какие-то диковинные механизмы, но и капканы, цепи и ножи.
- Отражение редко появлялся в деревне графства. Он приходил только для того, чтобы посетить книжную лавку или кузницу.
- Немой тоже иногда заходил в кузницу, чтобы передавать заказы от графа.

Перед выходом, если в команде есть Отражение, Роб остановит его и вручит кинжал, который тот якобы заказал несколько дней назад.

Если персонаж, в багаже которого находится этот кинжал, будучи в поместье встанет рядом с одной из ловушек Отражения (в пределах 10-ти футов от неё), то получит 1к4 колющего урона, а вокруг кинжала появится магическая аура (в остальных случаях она отсутствует). Если герои обнаружат данный эффект кинжала, Проводник предположит, что это предупреждающий знак об опасности, и если никто не согласится держать кинжал у себя, он заберёт его себе и будет предупреждать о срабатывании этого эффекта.

Далее в тексте моменты срабатывания кинжала обозначены символом !/.

*/ На лезвие нанесена гравировка: «Открытие духовного роста истины».

Фон интерьера антикварной лавки



Часть 2. Графское поместье



Фон на пути к графскому поместью

По пути в поместье Проводник расскажет:

- Время на этом плане замирает, когда все владельцы проклятых душ погибают, и их трупы не разлагаются;
- В особняке есть ловушки, которые меняют местоположение при каждом новом посещении;
- Последние предшественники героев (см. таблицу 2) рассорились и разделились, чтобы исследовать особняк поодиночке, из-за чего погибли;
- Он помнит, что у них при себе были полезные вещи, и стоило бы найти их тела.

Таблица 2

Имя	Как погиб	Где труп	Лут
Эльф Чародей Раэль	Был убит Глэром, который забрал его драгоценности, ещё перед входом в поместье.	На улице	Кинжал, порванная золотая цепочка.
Человек Плут Глэр	Был убит Призраком, когда обыскивал кухню.	Кладовка	Ключ-жемчужина (м. а.) с запиской, кинжал, золотая подвеска (15зм) и 4 кольца (по 10зм), сухие пайки (8 шт.).
Человек Паладин Ольма	Билась вместе с Проводником против Отражения, и погибла в бою.	Химера Ферзя	Нет.
Полурослик Жрец (Ильматер) Филдон	Пока спал, был убит ловушкой с ядовитым газом.	Гостевая комната №1	Малые зелья лечения (4 шт.), масло остроты (2 шт.), благоволия (2 уп.), сухие пайки (5 шт.).
Полуорк Воин Тарак	Умер от ловушки с нитями в прихожей.	Прихожая	Сухие пайки (2 шт.), ключ от кладовой.

Проводник не знает, как были убиты Раэль, Глэр и Филдон.

Пометка **(м. а.)** означает, что предмет испускает магическую ауру.

Когда герои будут находить информацию о своих прошлых жизнях, Проводник дополнит её подробностями из разделов Предыстория и Воспоминания Проводника.

«Особняк окружают заросли высокой травы, состоящей из одних сорняков. Среди них можно заметить еле уловимую, узкую тропинку.»

При успешной проверке Внимания СЛ 14 (п. н.) в траве персонаж обнаружит следы засохшей крови, ведущие к кустарникам перед фасадом особняка. Если пройти по этим следам, можно обнаружить тело Раэля.

Вход в поместье:

«При вашем приближении всё затихает, будто сама природа замирает в ожидании. У вас в голове звучит голос: «Проходите, я жду вас». Двери отворяются, приглашая зайти в темноту.»

Как только все герои зайдут в дом, парадная дверь, как и все выходы, станет иллюзией, а снаружи весь дом окружит магический туман.

Прихожая

«Большое помещение с лестницами, ведущими на второй этаж. По углам скопились лохмотья паутины и пыли, а под потолком покачивается и скрипит ржавая люстра. Откуда-то слева доносятся звуки пианино.»

В углу под лестницей можно обнаружить разрубленное пополам тело Тарака.

Малая прихожая

«Хлопья пыли легко танцуют в воздухе. Эта комната пытается навязать вам чувство абсолютного спокойствия, но виднеющаяся под ковром кровь говорит об обратном.»

!/ При успешной проверке Внимания СЛ 14 (п. н.) можно заметить, как всю комнату пересекают тончайшие нити, способные перерезать что угодно. Ловушку можно обойти при успешном спасброске Ловкости СЛ 13 или обезвредить кинжалом Отражения (или другим маг. оружием), перерезав нити.

Если ловушка не была замечена, её можно избежать при успешном спасброске Ловкости СЛ 18. При неудаче персонаж теряет ногу (лояльный вариант: хромота).

Коридор прислуги

«Коридор, будто намеревается сжаться до предела и раздавить всё, что находится в нём, но стены не двигаются места.»

Среди пыльного тряпья на сервировочном столике можно найти **золотой ключик с биркой «НХ»**.

Комната прислуги 1

На двери в комнату табличка с надписью: «Нора Хамфри, Кэтрин Сноу».

«Маленькая комнатка прислуги ещё более тесная и неудобная, чем коридор. Повсюду разбросаны вещи, а кровать выглядит смятой, будто на ней кто-то совсем недавно лежал.»

Под подушкой одной из кроватей находится записка Джеймса №2 (р. м.). Рядом лежат **две фарфоровые куклы** (м. а.). Если их разбить, в комнате раздастся детский смех, и герой с душой Призрака увидит её воспоминание (см. Воспоминание Призрака), а боя с Призраком удастся избежать, так как она исчезнет из кухни.

На стене возле той же кровати нацарапана надпись: «Меня больше нет. Страшно».

На другой кровати можно обнаружить книги по магии. В каждой книге на первой странице нацарапано: «Убить Ника».

Комната прислуги 2

На двери табличка: «Джеймс Браун, Николас Вест».

«Вся комната наполнена лёгким ароматом крови, но её следов не видно. Помещение чисто прибрано, а вещи аккуратно разложены по местам.»

В открытом сундуке хранятся дорогие вещи: украшения, шкатулки, карманные часы и т. д. Все они покрылись ржавчиной и тёмным налётом от времени (их цена 20 зм, если привести в порядок – 100 зм).



Карта первого этажа

Среди этих вещей одна из шкатулок выглядит, как новая. Узор на её крышке переплетается в инициалы «НХ». Шкатулка открывается золотым ключиком. Внутри можно найти кольцо с гравировкой: «Нора, выходи за меня» (цена 10 зм).

Под одной из кроватей при Пассивной Внимательности 13 можно заметить на полу надпись: «Возмездие», а рядом - окровавленный кинжал. Но стоит отвести взгляд, как кинжал исчезнет и больше не появится.

Комната прислуги 3

На двери табличка: «Кеннет Фицджеральд».

«Вас встречает поросшая паутиной маленькая комнатка. Она рассчитана на одного человека и выглядит самой старой и обжитой».

Шкаф забит пыльными фраками и кучей книг по математике. В книгах при проверке Внимания СЛ 12 (п. н.) можно найти портрет Миранды, как в доме Фицджеральд.

В тумбочке лежит Код от сейфа часть 1 (р. м.).

Чулан

«Перед вами предстаёт обитель метёлок и старых дырявых ведер. Из самого тёмного угла к вам навстречу выползает рыжий таракан. Он смотрит прямо на вас и задумчиво шевелит усиками».

В доме можно встретить **насекомых**, по типу пауков и тараканов. Их Интеллект равен 2. При общении с ними («Разговор с животными») можно узнать следующее:

- В одной из комнат на втором этаже всегда есть, чем полакомиться. Все трупы гостей отправляются туда (тела в спальне графа).
- В комнату под крышей они боятся ходить (тайная комната Майкла на чердаке).
- Пауки в длинной комнате с картинами знают что-то важное (намёк на пауков Немого).
- Они помнят, что раньше в доме был подвал, но теперь никто не знает, как туда попасть.

Кухня

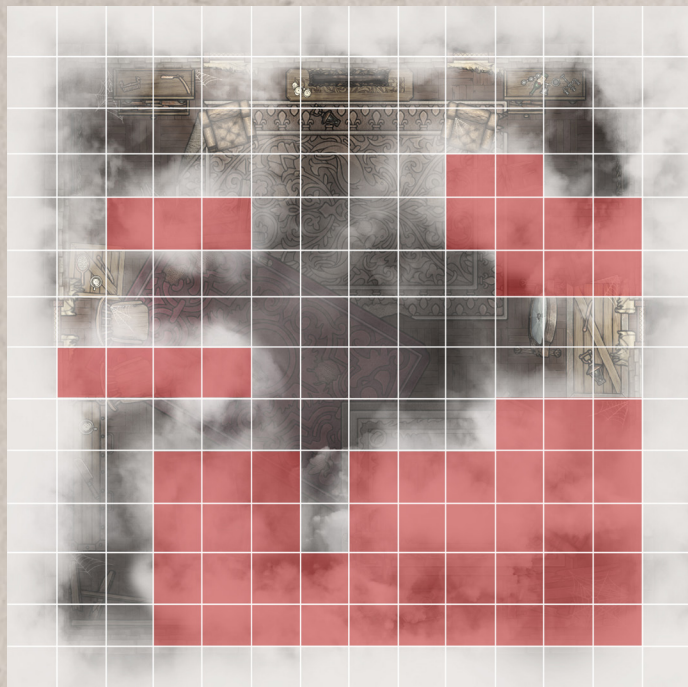
«В воздухе парят нотки тошнотворно сладко-гнилостного аромата, исходящие от куч протухших продуктов. Возле стола заметны очертания тонкой, хрупкой девушки, нервно теребящей прядки волос. Она одета в длинное серое платье, струящееся по полу, будто клубы тумана».

Как только Призрак замечает героев, с ней начинается бой.

«Из углов комнаты, из оконных рам, даже из открытых кастрюль и сковородок начинает сочиться туман. Он заполняет всю кухню, отодвигая стены и освобождая центр комнаты».

Бой с Призраком

Некоторые области карты для битвы с Призраком покрыты густым туманом (не магическим) и считаются сильно-заслонённой местностью (эти области отмечены красным на подсказке ниже).



Призрак не считается ослеплённой в тумане и предпочитает скрываться в этих областях, чтобы становиться для героев невидимой. В начале второго раунда на поле появляются две стаи Скелетов крыс (количество можно варьировать).

Персонажи игроков, переместившиеся за ход более чем на 10 футов, рискуют споткнуться об обломки мебели, раскиданные по всей комнате. В конце хода игрока бросьте 1к20, и если выпавшее значение больше характеристики Ловкости персонажа, значит во время своего перемещения он наткнулся на препятствие. Персонаж должен совершить спасбросок Ловкости СЛ 14. При провале в конце своего хода он будет сбит с ног.

Если у кого-то из героев в багаже есть Кулон Призрака, она будет атаковать только его, при этом называя вором и требуя вернуть её вещь. Если кулон окажется в её руках, следующие два раунда она будет тратить действие на то, чтобы убедиться в его целостности.

Воспоминание Призрака

После боя Призрак испаряется и персонаж с её душой видит воспоминание, после чего все герои перемещаются обратно на Кухню.

«Ты видишь перед собой молодую девушку, сидящую на кровати и читающую книгу. Она поворачивает голову в твою сторону и невинно улыбается. Где-то в душе у тебя шевелится чужеродное, будто принадлежащее кому-то ещё, чувство жалости. Девушка захлопывает книгу и обращается к тебе: «Не волнуйся. Тебе необязательно говорить со мной. Я вовсе не одинока. Просто выполняй свою работу и дальше».

Кладовая

Открывается ключом с тела Тарака. В углу кладовой лежит тело Глэра. Он сжимает в кулаке скомканную бумажку. Внутри неё лежит **крупная жемчужина (м. а.)**. Сама бумажка - Код от сейфа часть 2 (р. м.).

Галерея

Для входа необходима крупная жемчужина, которая вставляется в круглое отверстие вместо замочной скважины. Проводник подметит, что граф очень боялся грабителей, поэтому часто использовал причудливые замки.



При входе в галерею:

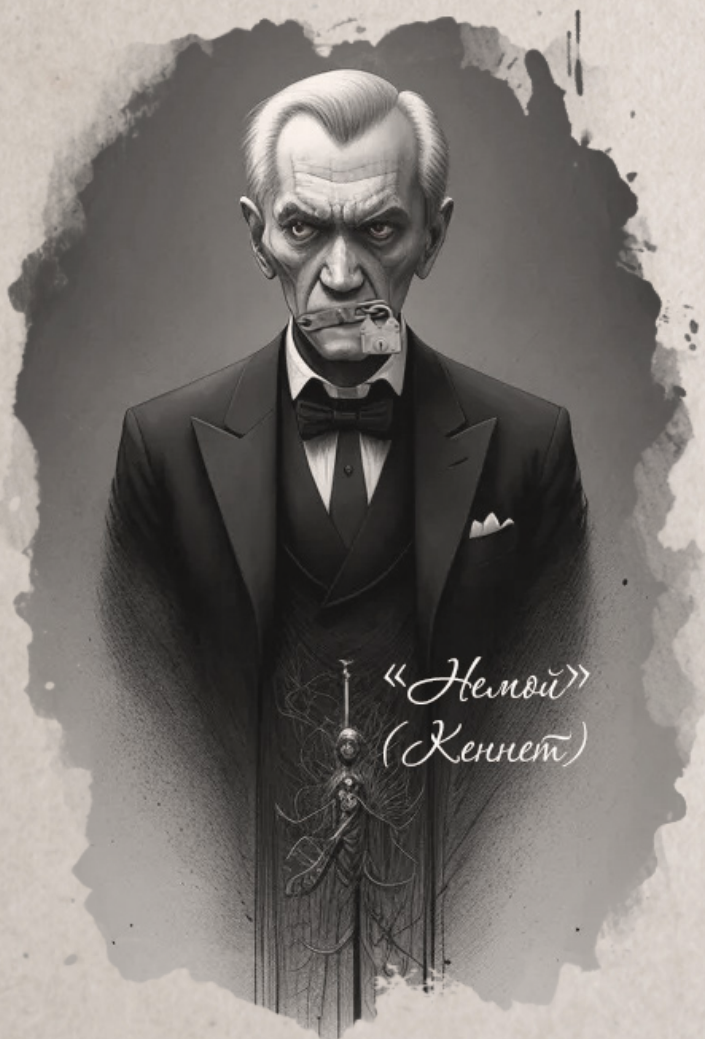
«Осуждающие взгляды таращатся на вас с каждой из многочисленных картин, развешенных по стенам залы. На обветшавших холстах, судя по всему не один век, пылятся важные, великовозрастные мужи».

В галерее обитает Немой. Он не обращает на героев внимания, пока они не подойдут к сейфу.

«Сухой мужчина, одетый во фрак, нервно ходит перед картинами, заложив руки за спину. С виду он выглядит, как обычный старик».

Когда герои подходят к сейфу:

«Мужчина замирает на месте и медленно поворачивает голову в вашу сторону. Его губы скрыты за металлическим замком, при любом движении впивающимся в плоть и безжалостно разрывающим белую, словно холст, кожу. Картины срываются с мест и кружатся вокруг вас. Стены галереи скрываются где-то в глубине темноты».



«Немой»
(Кеннет)

Бой с Немым

Его поле битвы представляет собой картинную галерею, но все картины являются иллюзией (при попадании по ним, они исчезают) кроме четырёх магических картин, внешне не отличающихся от иллюзорных (заранее определите местоположение этих картин). Их УЗ равен 12, и они имеют 5 хитов. Пока картины целы, они бесконечно призывают на поле боя Призрачных предков. После победы над одним из предков на его месте тут же появляется новый. Одновременно на карте может находиться количество предков, равное

(число оставшихся картин) + (число игроков)

Пока цела хоть одна картина, Немой предпочитает в облике паука скрываться в щелях и перемещаться по периметру галереи внутри стен. После уничтожения двух картин Немой будет иногда возвращаться в нормальный облик, чтобы наложить на героев Слепоту или Немоту.

Когда все картины будут уничтожены, Немой использует Обломки наследия и самолично вступает в бой с героями. Если герои проиграют битву, они очнутся в малой прихожей и смогут повторить попытку пройти бой заново.

Воспоминание Немого

После боя герой с душой Немого видит следующее воспоминание.

«Высокий мужчина стоит возле окна и смотрит куда-то вдаль. Ты стоишь за его спиной и чего-то ждёшь. Вскоре незнакомец начинает говорить: «Она предала меня. Её дитя - символ греха, символ отречения от нашей семьи, но... Что мне теперь с этим делать? Убить ребёнка? Нет, я не смогу. Подбросить церкви? Нет, это опорочит весь мой род. Наша кровь не может течь в безымянном бродяге... Тогда скажи, дорогой друг, что мне делать?»

После этого все герои возвращаются в Галерею.

Если после победы над Немым открыть замок на его лице **ключом Миранды**, из раскрытого рта трупа хлынут полчища мелких пауков. Если персонажи начнут их давить, из каждого паука после смерти будут вырываться слова:

«Дрянная девчонка!», «Позор семьи!», «Молчи!» и другие фразы, намекающие на события прошлого.

Когда все пауки спрячутся в щелях, из рта Немого выползет металлический паук с зелёно-серебристым камнем в виде полированной сферы вместо брюшка. Паук перестанет двигаться и станет амулетом Немого.



*Амулет
Немого*

Амулет Немого

Магический предмет, дающий своему носителю сопротивление к урону ядом и психической энергией. Пока персонаж носит амулет, он может пользоваться заговором «Ядовитые брызги» и получает возможность наложить заклинание «Защита от яда» без использования ячеек заклинаний. Количество использований этого заклинания равно бонусу мастерства носителя. Совершите длительный отдых, чтобы снова воспользоваться этой способностью.

Сейф под столом открывается кодом из записки (см. обе части Кода от сейфа). В сейфе лежит книга с родословной семьи Бертон (р. м.).

На столе можно найти два **серебряных ключа** (м. а.): с зелёным и с красным камнем.

Передняя

«Тьма струится по стенам, медленно подбираясь к вам. Она тянет свои щупальца и сгущается всё сильнее».

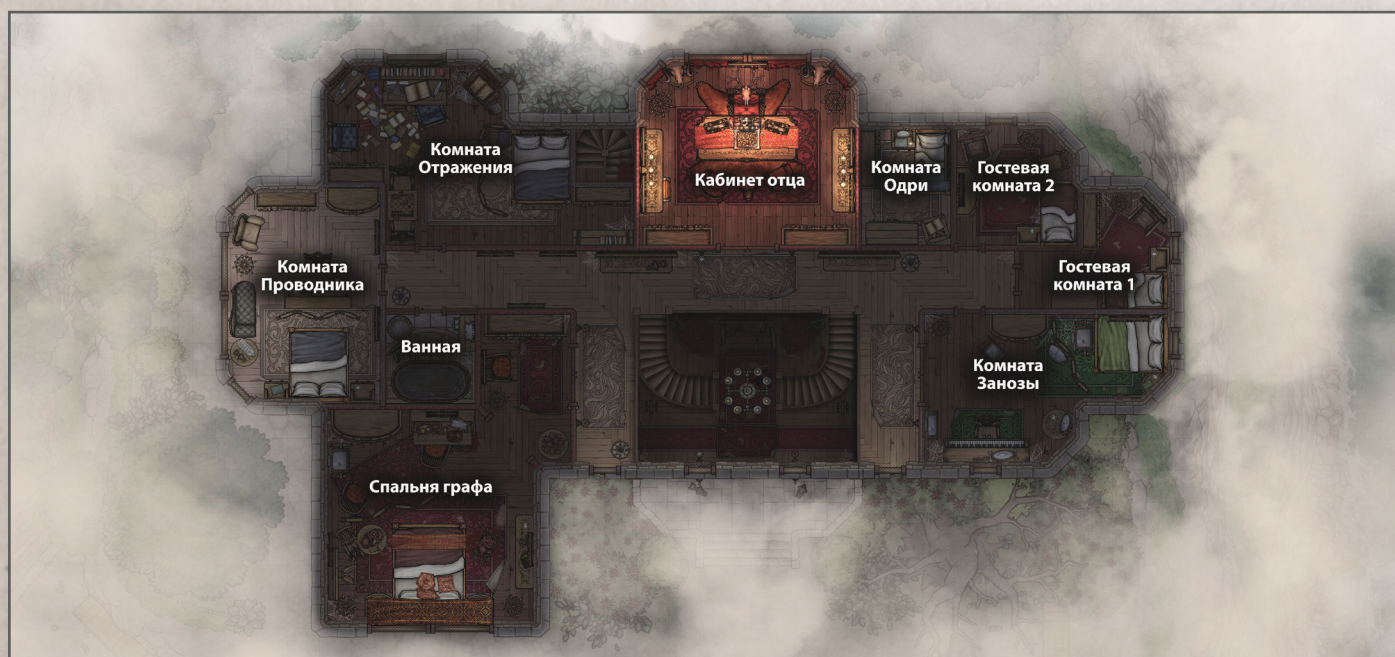
!/ Комната становится сильно-заслонённой местностью. При попытке пересечь её, при провале проверки Внимания СЛ 16 (с тёмным зрением СЛ 12) персонаж попадает в ловушку, пронзающую ступню штырём (Зк8 колющего урона). Как только все герои прошли комнату, тьма рассеивается.

Обеденная

«Обеденная зала встречает вас беспорядком и паутиной, свисающей с каждого угла. В центре комнаты на полу лежит обветшалая шкура волка, отвернувшаяся куда-то в угол, будто чем-то обижена.»

На столе лежит письмо для Вивиан (р. м.).

Карта второго этажа



Гостиная

Обе двери в гостиную (м. а.) закрыты, а их ручки сделаны в виде змей. Они открываются ключом с зелёным камнем. При попытке открыть их другим ключом, персонаж получит 2кб урона ядом.

«Звуки рояля становятся ещё громче, смешиваясь в неясную какофонию. Бархатные занавески колышутся, поддаваясь порывам ветра, будто танцуя. Существо, словно состоящее из одних костей, обтянутых кожей, сидит и вдохновлено играет на рояле. Как только оно слышит вас, медленно оборачивается. Лицо, похожее на голый череп, смотрит на вас. Из пустых глазниц на ниточках нервов свисают глазные яблоки.»

Начало боя:

«Диваны, будто сдуваемые порывом ветра, отодвигаются дальше к стенам. Окна вытягиваются ввысь, вырастая до безграничных высот. Рояль увеличивается в размерах и покрывается потёртой позолотой.»



Бой с Занозой

Ещё до начала битвы глаза Занозы отрываются от нервов, падают на пол и закатываются в противоположные части комнаты, прячась под мебелью (определите заранее, где спрятаны оба глаза). Если герои найдут и уничтожат эти глаза, Заноза ослепнет и за каждый глаз потеряет 2к10 хитов. Заноза старается не отходить далеко от рояля, чтобы при любой возможности использовать Безумный реквием. Помечайте клетки на карте, где Заноза получила режущий урон – на них будут расположены лужи крови, наносящие при контакте с ними 1кб урона кислотой. Заноза будет чаще атаковать персонажей с милovidными лицами, чтобы испортить их внешность.

Воспоминание Занозы

После боя герой с душой Занозы видит следующее воспоминание.

«К твоим ногам летит подушка, из которой торчат многочисленные иголки. Девушка, которая бросила её, с яростью смотрит на тебя. На её щеке явно заметно множество царапин. «Это же ты, да? Ты начинила мою подушку иглами?» – кричит девушка. - «Зачем ты это сделала?! Хотела изуродовать мне лицо? Сучка, пропади ты пропадом!» Ты выбегаешь из комнаты и бежишь к отцу. Он должен наказать эту тварь за дерзость».

Затем все герои возвращаются в гостиную.

В гостиной под кушеткой можно найти **лист с нотами**. Они достаточно сложны, и чтобы их понять, потребуется владение Музыкальным инструментом. Если сыграть эту мелодию на рояле Занозы, над клавишами откроется потайной отсек с **серебряным ключом, похожим на зеркало**.

Ящик барной стойки открывается ключом с красным камнем.

!/ В ящике лежит **цилиндр с отверстием (м. а.)**. Если герой заглянет в него, то лишится глаза (лояльный вариант: ослепляющий на 1к4 часов газ).

«На секунду что-то мелькает в глубине цилиндра, но тут же скрывается за длинной, толстой иглой, с силой впивающейся в твой глаз. Ты чувствуешь, как она с чавканьем и хлюпаньем вонзается в плоть, разрывая её. По щеке течёт склизкая, вязкая жидкость».

При успешной проверке Внимания СЛ 15 (п. н.), герой успеет заметить на дне цилиндра цифру «34».

Второй этаж

! / У дверей в кабинет графа под ковром (прямоугольник 10x5 футов) спрятана ловушка с люком (проверка Внимания СЛ 14). Если на неё встать, персонаж провалится на первый этаж в малую прихожую, получив 1кб урона от падения, а также попадёт в ловушку с нитями, если та не была обезврежена.

Комната Занозы

«Звонящая тишина, словно исходящая от разбитых зеркал, почему-то походит на неясные звуки музыки, разливающиеся по всей комнате».

Под кроватью спрятан сундук, который открывается ключом в виде зеркала. Внутри хранятся стопки романов с эротическим содержанием, а также Зеркало прошлого (м. а.). С его помощью вы можете сообщить игрокам детали сюжета, которые они могли пропустить или неправильно понять.



Некоторые клавиши пианино пронумерованы от 1 до 7. Если нажать клавиши №3 и №4 (число в цилиндре), откроется потайная дверца над ними. Там лежит небольшая коробочка, перевязанная красной лентой, где хранятся записка Амелии (р. м.) и высушенная пуповина (м. а.).

Гостевая комната 1

На кровати лежит труп Филдона, сжавший на груди мешочек благовоний.

Гостевая комната 2

«Помещение встречает вас затхлым воздухом, наполненным неясным шуршанием. Кажется, будто мыши бегают по углам или кто-то отчаянно скребётся ногтями в стену.»

На дне подсвечника лежит залитая воском записка. Если её безопасно извлечь (Ловкость рук СЛ 13), герои получают сожжённую записку (р. м.).

Комната Проводника

«Яркий свет, льющийся из окна, встречает вас неожиданным теплом. Эта комната отличается от всех остальных в особняке. Она, будто хочет позаботиться о вас.»

Проводник не захочет надолго здесь задерживаться, так как ощущает это место своей личной тюрьмой. Если герои решат исследовать книжный стеллаж более часа, то смогут найти в книгах по медицине свитки «Множественное лечящее слово», но только если проанализируют и поймут их содержание (Проводник автоматически найдёт 1 свиток).

Проверка	Результат
СЛ 10	1 свиток
СЛ 15	2 свитка
СЛ 20	3 свитка
СЛ 23	4 свитка + герой получает владение навыком Медицина или Набором травника на выбор

На столе лежат карманные часы с гравировкой: «С любовью от Ричарда Бертона» и завернутое в свиток письмо Даниэлю (р. м.).

Ванная

«Влажность пропитала всю комнату, создавая рай для плесени, разросшейся по всем стенам. От воды смердит аммиаком, но на вид она абсолютно чистая».

На дне ванны можно обнаружить покрытую волосами шкатулку. В ней лежит **серебряный нож для еды** (м. а.), обёрнутый в записку Вивиан (р. м.).

Спальня графа

Если подойти к двери, за ней слышится шёпот:

«Наша связь... Мы связаны... Докажи, что мы связаны...».

Необходимо протянуть двери найденную пуповину. Из под двери высунется нечто мясное, заберёт её и дверь откроется.

«В нос ударяет запах разлагающегося мяса. Его куски хаотично наляпаны в кучу и обтянуты тонким слоем зеленовато-белой кожи. Слышны звуки отвратительного чавканья. Бесформенная туша на кровати медленно вздымается и опускается, будто дышит. С её стороны доносится шёпот:

«Грешники. Все грешники. Господь не простит их. Никого не простит.»

Начало боя:

«На полу начинают проступать лужи крови. Они бурлят, пузырятся, будто закипают. На стенах проступают рисунки крестов, пентаграмм и других символов, принадлежащих самым разным эпохам и мирам.»

Бой с Адскими Вратами

Адские Врата предпочитает не покидать на карте зону под светом. Если свет перестанет на неё попадать, она не сможет использовать Тёмный снаряд и Громовую кару, а также восстанавливать здоровье за счёт Праведных пут.

Когда хиты Адских Врат опускаются до 50, она активирует Праведную ауру, а на её теле появляется огромная рана, из которой кровь хлыщет бесконечным потоком. Через 3 раунда уровень крови достигает 1 фута, и пол становится трудно-проходимой местностью.



Воспоминание Адских Врат

После боя герой с душой Адских Врат видит следующее воспоминание, после чего все герои возвращаются в Спальню графа.

«Ты тяжело дышишь, лёжа в кровати. Кажется, будто внутри тебя все органы пришли в движение. Кто-то кладёт тебе на грудь плачущего младенца. Его сморщенное лицо, пронзительный визг, - самые отвратительные вещи, которые ты когда-либо видел(а). Мерзость.»

На кровати можно обнаружить небольшую коробочку с двумя обручальными кольцами и запиской (р. м.). В куче мяса у кровати будет пульсировать **сердце** размером с голову. Его можно разрезать только серебряным ножом из ванной и найти в нём Кольцо временного спасения (м. а.).

Комната Отражения

«Среди груд макулатуры пыли даже больше, чем во всём доме. Чувствуется лёгкий аромат запёкшейся крови, хоть её нигде и не видно.»

Если находиться в комнате более 10-ти минут, персонаж станет отравленным. При проверке Анализа СЛ 14 можно заметить протечку невидимого ядовитого газа в потолке и устранить её, заткнув дыру.

На стене висит портрет Майкла, как две капли воды похожего на Даниэля.

При осмотре разбросанных книг и страниц (проверка Внимания СЛ 13 (п. н.)), можно найти засохшую кровь на чертежах с нежитью и хи-мерами, списки с частями человеческих тел и животных, а также упоминание имени «Заргон» (имя узнают без проверки). Весь текст написан на Инфернальном, из него можно узнать некоторые заклинания из школы некромантии (на ваше усмотрение).

На **книжном стеллаже** нужно вытащить две книги: «Зарница» и «Гончии» (аббревиатура на «Заргон»). Добавьте ещё несколько названий книг, чтобы запутать игроков. После чего стеллаж отодвинется, открывая проход на чердак.

Чердак

«Темнота скрывает каждый уголок комнаты. Только в самом дальнем конце виднеется неясный силуэт, похожий на человеческий. Силуэт поворачивается к вам. В его руках виден окровавленный скальпель. Вы оторвали его от важного занятия и теперь можете за это поплатиться.»

Карта тайной комнаты на чердаке



Начало боя:

«Из пола начинают проглядывать белые и чёрные плитки. Тьма рассеивается, и перед вами возникает тронный зал с огромной шахматной доской.»

Бой с Отражением

Правила игры

Каждый игрок и Проводник прокидывают 1к6 и становятся фигурой, соответствующей выпавшему значению.

Значение	1-2	3-4	5-6
Фигура	Офицер	Ладья	Конь

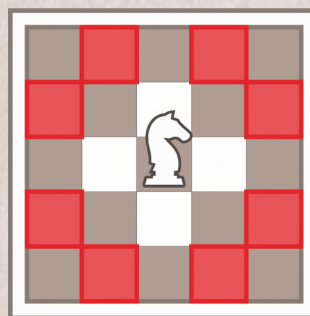
С этого момента игрокам следует придерживаться соответствующих правил перемещения по полю, иначе игрок получит урон электричеством равный 1к6 за каждую клетку, куда он совершил ход не по правилам.

- Офицер ходит по диагонали;
- Ладья ходит по прямой;
- Конь ходит на расстояние трёх клеток, расположенных относительно него буквой «Г».

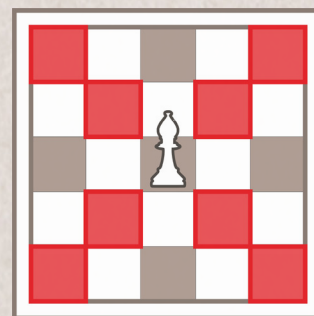
Среди вражеских фигур также присутствуют Ферзь и Пешки. Их правила перемещения:

- Пешка ходит только на одну клетку вперёд (в первый ход на две), а атакует соседние клетки по диагонали.
- Ферзь может ходить и как Ладья, и как Слон, но не может ходить как Конь.

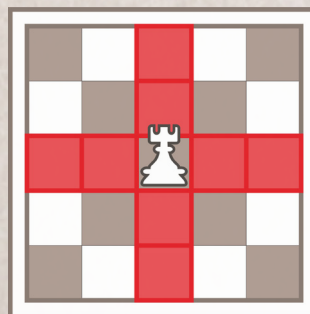
Конь



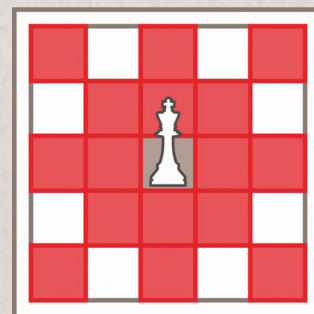
Офицер



Ладья



Ферзь



Количество пройденных клеток за ход всё ещё ограничено скоростью перемещения. Если цель находится в зоне досягаемости кого-либо из игроков (то есть стоит на клетке, куда по правилам может переместиться игрок), считается, что она находится в зоне досягаемости для этого игрока.

В рамках хода игрок может менять направление своего перемещения, если оно соответствует правилам его фигуры (например, Офицер за свой ход может переместиться на 3 клетки влево-вверх, а затем на 3 клетки вправо-вниз).

Атакующая позиция. Фигура совершает с преимуществом броски атаки по вражеской фигуре, которая находится в зоне досягаемости как минимум одного дееспособного союзника.

Защитная позиция. Атаки по фигуре совершаются с помехой, если она находится в зоне досягаемости как минимум одного дееспособного союзника.

Чтобы игрок мог совершить **рукопашную атаку**, цель должна находиться в зоне его досягаемости, а у игрока должно хватать скорости переместиться до неё.

Если атака совершена успешно, атакующий игрок становится на клетку оппонента, а тот в свою очередь вынужденно отступает на 1 клетку в сторону, противоположную направлению атаки.

Если атака не прошла, цель остаётся стоять на месте, а атакующий останавливается в пределах 1 клетки от неё.

Если игрок после атаки в итоге оказался на клетке, где по правилам своей фигуры не должен стоять, он получает урон от клетки поля.

Дальнобойные атаки также совершаются только по целям, находящимся в зоне досягаемости. Если игрок попытается совершить дальнобойную атаку, не следуя правилам, та попадёт в невидимый барьер и отрикошетит в сторону игрока. В таком случае пробросьте попадание этой атаки по игроку.

Правила для атак по площади и спровоцированных атак остаются прежними

Расставьте на поле **Шахматные фигуры** Отражения в последовательности, приведённой на картинке. Персонажи игроков располагаются в ряд на противоположном краю поля. Из-за невидимого барьера покинуть шахматное поле до окончания боя нельзя.

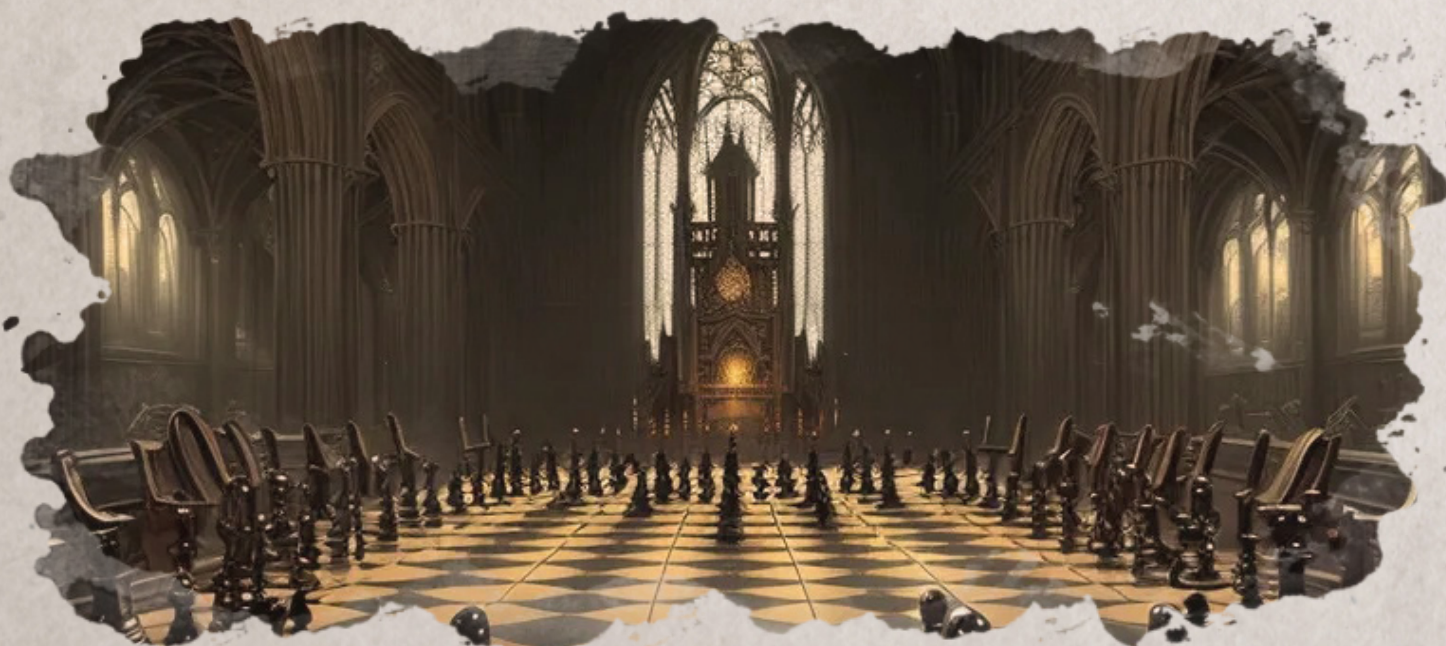


Карта для битвы с Отражением

Изучите возможности каждой фигуры и используйте их так, чтобы персонажи игроков вынужденно получали урон от клеток поля (например, Конь использует Лассо молний, чтобы притянуть персонажа с фигурой ладьи по диагонали, Ферзь Приказом заставляет персонажа с фигурой Офицера пройти поле по прямой и т. д.). Сам Отражение лишь наблюдает за игрой, не принимая участие в битве. Но при этом по нему могут проходить атаки игроков. Его КД зависит от количества его оставшихся фигур на поле.

$$\text{КД Отражения} = \text{Количество фигур} \times 2$$

Бой заканчивается, когда все фигуры Отражения побеждены, или когда он сам потерял половину хитов.



У Отражения тот же статблок, что у Проводника, но со следующими поправками:

- **Хиты** 126;
- **Соппротивление урону** звук, огонь, холод; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак;
- **Иммунитет к урону** некротическая энергия, электричество.



Воспоминание Отражения

После боя Отражение касается головы персонажа со своей душой и передаёт ему следующее воспоминание.

«Ты смотришь прямо в глаза милой девушке. Она выглядит невинной и доверчивой, смотрит на тебя, как на спасителя. В твоей голове возникает желание посмотреть её нутро. Она такая красивая снаружи, но так ли хороша внутри? Если бы только разрезать её... Она улыбается и мягко говорит: «Братик, только ты понимаешь меня. Спасибо, что ты есть». Тебе всегда было легко обмануть её.»

После этого все герои возвращаются в комнату Отражения, а проход на чердак запечатывается.

Кабинет графа

На двери висит кодовый замок из двух чисел. Над ними надпись: «Как давно мы вместе?». Необходимо ввести число «25» (записка с кольцами), чтобы войти.

«Адский алый свет разливается по всей комнате. Из-за него кажется, будто вся комната перепачкана кровью. Металлический запах парит в воздухе. Письменный стол скорее похож на алтарь для почитания господ, чьи портреты светятся на нём золотым сиянием.»

В сундуке на алтаре лежат камни с иллюзией золотых монет. На дне сундука спрятан **ключ от комнаты Одри**. В столе можно обнаружить **дневник Ричарда** (р. м.), а также сложенные стопками книги с бухгалтерией. Пройдя проверку Внимания СЛ 17 при их изучении, можно найти **обрывок родословной** (р. м.).

Если потянуть за левый рог на троне, стена с картинами в правой части комнаты отодвинется и станет видна дверь в потайную комнату, открывающаяся ключом от комнаты Одри.

Комната Одри

«Комната контрастирует со всем остальным особняком своей чистотой и ухоженностью. На полу и предметах нет ни одной пылинки, а в воздухе витает запах свежести.»

На прикроватной тумбе **дневник Одри** (р. м.).

После нахождения комнаты Одри возле лестницы на первом этаже появится **проход в подвал**.

Когда герои будут спускаться по лестнице со второго этажа, в доме словно начнётся землетрясение, все персонажи услышат в голове зловещий шёпот «Не прощу» и увидят следующее видение.

«Вы все чувствуете одно и то же. Вы тащите вверх по лестнице за руку хрупкую девушку. Она отчаянно кричит и вырывается, молит о пощаде. Вы сильнее тянете её на себя, чтобы шла быстрее. Девушка спотыкается, её рука выскользывает из ваших пальцев. Всего секунда, и она катится вниз по лестнице. Вы сбегаете следом за ней. Тело девушки вывернуто под неестественным углом. Её переломило пополам, как тоненькую спичку. Вы хватаете её и тянете в сторону подвала.»

Часть 3. Финалы приключения

Подвал

«Вас окружает тьма, пропитанная чувством обиды и безысходности. В конце коридора на полу лежит что-то похожее на человека. Заметив вас, оно медленно поднимается. Спина существа сломана пополам, и его грудная клетка двигается из стороны в сторону, будто её держит на месте только кожа. Длинные волосы закрывают лицо и плечи, но всё равно можно заметить, как плохо держится голова. Она слабо болтается из стороны в сторону при каждом движении существа».

Существо подходит к каждому из персонажей и задаёт вопросы сиплым, скрипящим голосом:

«Кто ты? Почему ты здесь?»

Каждый должен назвать имя предыдущей жизни своего персонажа, и ответить что-то в духе «Я всё знал, но ничего не сделал», «Я был свидетелем», а Адские Врата должна сознаться в том, что бросила своего ребёнка. Если ответить не по делу, существо закричит: «Замолчи, или я убью тебя!» Если герои не послушаются, см. [финал №3](#). Финал зависит от того, насколько верными будут ответы. Если угаданы все имена, Адские Врата и хотя бы один персонаж угадали свои грехи, см. [финал №1](#). Если не угадано от 1 до 3 имён, но Адские Врата назвали свой грех, см. [финал №2](#). Если не угадано больше имён и Адские Врата не поняли свой грех, наступит [финал №3](#).

Бой с Искалеченной

Сложность боя с Искалеченной зависит от того, на какой финал выходят игроки.

- **Финал №1.** Используйте статблок [Искалеченной](#) по умолчанию.
- **Финал №2.** Искалеченная призывает в начале боя Стаи чёрных птиц, чьё количество равно количеству игроков x 2. Её хиты увеличиваются на 3к10, а КД становится равен 14.
- **Финал №3.** Искалеченная в начале боя призывает четыре Стаи чёрных птиц и количество [Теней](#), равное количеству игроков. Её хиты увеличиваются на 6к10, а КД становится равен 15.

В начале боя Проводник, забыв о проклятье, пытается кричать имя «Одри», но захлёбывается кровью на протяжении двух последующих раундов, после чего присоединяется к бою.

Искалеченная пытается сперва парализовать цель, чтобы подойти к ней вплотную и применить Опустошающий взгляд. При снижении её хитов до 50, она призывает Живой щит.

Искалеченная получает помеху при попадании на тех персонажей, которые будут пытаться говорить с ней во время боя, восклицая фразы наподобие «Прости», «Ты свободна», «Они наказаны», и упоминать имя «Даниэль». Если Искалеченная услышит имя «Одри», она тут же становится ошеломлённой до следующего своего хода.



«Искалеченная»
(Одри в виде монстра)

[Карта для боя с Искалеченной](#)

Финал 1

«Существо замирает на месте, будто в нерешительности. «Вы поняли... Спасибо. Теперь, избавьте меня от страданий», - шепчет оно и кидается в вашу сторону.»

После боя:

«Существо кричит, хватается за голову и падает на колени. На секунду разливается яркий свет, и когда он рассеивается, на месте существа стоит красивая девушка.»

Если Проводник выжил:

«Она улыбается и протягивает руку брату. «Пойдём, нам здесь больше нечего делать». В её голосе можно услышать безграничную благодарность. Проводник смотрит прямо на вас. В уголках его глаз застыли слёзы счастья. Он кланяется в знак благодарности и касается протянутой ладони.»

Если Проводник умер:

«Она с удивлением оглядывается и с сожалением смотрит на тело брата. «Жаль, что всё так закончилось. Теперь его душа будет уничтожена навсегда, но спасибо за то, что избавили нас от страданий.»

Финал 2

«Существо хрипло смеётся и делает шаг вперёд. «Глупцы. Высокомерные глупцы! Надеюсь, вы все умрёте!» - шипит оно и бросается в вашу сторону.»

После боя:

«Существо кричит, хватается за голову и падает на колени. Оно бьётся в жутких конвульсиях на полу, скрипит и переворачивается с боку на бок.»

Проводник выжил:

«Юноша срывается с места и бросается к нему. «Сестрёнка, прошу, очнись! Твоя душа может разломать эту оболочку! Давай, сделай это!». Проводник наклоняется, обхватывает существо за шею и прижимает к себе. По подвалу разливается яркий свет. Когда он рассеивается, вы видите, что Проводник крепко обнимает красивую, хрупкую девушку. Она медленно поворачивает голову к вам и шепчет: «Спасибо.»

Проводник умер:

«Тело изгибается под неестественными углами, слышится хруст костей. «Убейте», - хрипит существо. - «Убейте меня! Избавьте от этого кошмара!»

Если убить Одри:

«Существо содрогается в последний раз и затихает. Кровь разливается по полу тугим, непрерывным потоком, подбирается прямо к вашим ногам, заполняет весь подвал. Когда кровь касается стен, непроглядная тьма заполняет помещение.»



Если не убивать Одри:

«Существо извивает, скребётся ногтями по полу и кричит от боли. «За что?» - хрипит оно. - «Теперь это проклятье будет существовать вечно. Ваши души... и моя тоже... никогда не будут свободны... но эту свою жизнь вы спасли». Существо из последних сил проводит ладонью по воздуху, будто разрезая пространство пополам.»

Финал 3

«Существо громко кричит, извивается, будто перед припадком, и делает шаг вперёд. «Высокомерные чудовища! Какими вы были, такими и остались! Вы заплатите! Заплатите за свои грехи!» - кричит оно во весь голос и бросается в вашу сторону.»

После победы над Одри.

Проводник выжил:

«Юноша, слегка пошатываясь, бредёт в её сторону, падает на колени возле тела и тихо произносит: «Сестрёнка, почему всё должно было кончиться так? Ты заслужила покой, а не вечное забвение. Это так несправедливо...» Плечи Проводника дрожат. Он с силой прижимает бездыханное тело к груди, резко вскидывает руку и кричит неясное заклинание. Весь подвал заливают светом.»

Проводник погиб:

«Рядом с девушкой лежит Проводник. Он из последних сил тянется к ней, пытается хотя бы раз коснуться напоследок. Всего в нескольких сантиметрах от лица девушки его рука замирает и бессильно опускается на пол. Мир вокруг вас начинает разваливаться на куски. От стен отлетают осколки, а пол покрывается трещинами. Через мгновение под вашими ногами разверзается чёрная дыра, куда проваливаетесь вы и все тела на полу.»

Конец, общий для всех финалов:

«Вас окружает вихрь, и когда он рассеивается, вы оказываетесь в тех местах, откуда прибыли в этот мир.»

Если герои погибают:

«Над вашими бездыханными телами склоняется исковерканное, сломанное существо. Оно неестественно дёргается и кровожадно улыбается. По подвалу проносится шёпот: «Вы получили своё. Вы это заслужили. Я сделаю так, чтобы вы и в следующий раз умирали в страшных муках.»

Благословение Одри

При прохождении приключения на финал №1, все герои получают следующие преимущества:

1. Сопrotивление урону психической энергией.

2. Атака заклинанием с уроном излучением. Персонаж, вне зависимости от класса, один раз в длительный отдых получает возможность совершить атаку одним из следующих заклинаний без затрат ячеек. Уровень ячейки этого заклинания равен

уровень персонажа / 2, с округлением в большую сторону.

Спросите игрока, каким образом он использует эту способность (атака оружием или атака заклинанием) и пробросьте кубик 1к4, чтобы определить, что это будет за заклинание.

Для атак оружием:

Значение Заклинание

1	Божественное благоволение [Divinefavor]
2	Клеймящая кара [Brandingsmite]
3	Мантия крестоносца [Crusader'smantle]
4	Ослепляющая кара [Blindingsmite]

Для атак заклинанием:

Значение Заклинание

1	Направляющий снаряд [Guidingbolt]
2	Божественное оружие [Spiritualweapon]
3	Духовные стражи [Spiritguardians]
4	Лунный луч [Moonbeam]

3. Ориентирование в тумане (проверки Внимания и Выживания с преимуществом в туманной местности, невозможность заблудиться в туманной местности, если туман не магический).

Титры



Авторы приключения: Рами, Eliza Moore.

Все **изображения** без указания автора созданы с помощью нейросети Artflow.

Все **карты** сделаны с помощью Dungeondraft, автор Eliza Moore.

Документ оформлен с помощью Adobe InDesign и Adobe Photoshop.

Ссылка на Youtube:

<https://www.youtube.com/channel/UCsy3P7xN3uyQj4s6euBvAPg>

Ссылка на boosty: https://boosty.to/eliza_moore

Приложение А. Характеристики персонажей

Проводник

Средний гуманоид (человек), законно-нейтральный

Класс Доспеха 15 (доспехи мага)

Хиты 38

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)

Спасброски: Мудрость, Харизма

Навыки: Анализ +5, История +5, Магия +5, Внимание +4, Медицина +4

Чувства: пассивное Восприятие 16

Опасность: 2 (450 опыта)

Бонус мастерства +3

Языки: Общий, Эльфийский, Инфернальный.

Доспех теней. Может неограниченно накладывать на себя заклинание доспехи мага [mage armor], не тратя ячейки заклинаний и материальные компоненты.

Использование заклинаний. Базовая характеристика - Харизма (СЛ спасброска 14). Модификатор броски атаки +6. Фокусировка представляет собой серебряный амулет в виде птицы в клетке, спрятанный под рубашкой. Может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах.

Неограниченно: Защита от оружия [Blade ward], Малая иллюзия [Minor illusion], Расщепление разума [Mind Sliver], Мистический заряд [Eldritch blast], Пляшущие огоньки [Dancing lights], Уход за умирающим [Spare the dying].

3 уровень (2 ячейки): Адское возмездие [Hellish rebuke], Палящий луч [scorching ray], Ведьмин снаряд [Witch bolt], Громовой шаг [Thunder step], Контрзаклинание [Counterspell], Пронзание разума [Mind spike].

Ритуалы: Опознание [Identify], Очищение пищи и питья [Purify food and drink].

ДЕЙСТВИЯ

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. Попадание: 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Призрак

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 13

Хиты 62

Скорость 0 футов, летая 30 футов (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (-5)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	16 (+3)

Соппротивление урону: звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Уязвимость урону: излучение

Иммунитет к урону: некротическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию: сбивание с ног, паралич, очарование, отравление, опутанность, окаменение, истощение, захват, бессознательность, ослепление

Чувства: тёмное зрение 60 футов

Языки: Общий

Опасность: 4 (1100 опыта)

Бонус мастерства +3

Бестелесное перемещение. Может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.



Нешка

ДЕЙСТВИЯ

Леденящее прикосновение. Рукопашная атака заклинанием: +6 на попадание, дистанция 5 футов одна цель. Попадание: 9 (3к6) урона некротической энергией.

Песня полтергейста (перезарядка 5-6). Призрак пропевает нестройную мелодию, которую слышат все существа в пределах дистанции 60 футов. Все цели должны совершить спасбросок Мудрости СЛ 14. В случае провала каждая цель получает 9 (3к6) урона психической энергией и должна немедленно реакцией переместиться прочь от Призрака на расстояние, равное своей скорости. В случае успеха цель получает половину урона и не должна отходить. Глухое существо автоматически преуспевает в спасброске.

- Ярость полтергейста. Когда Хиты Призрака достигают значения 20, в дополнение к атаке Песней полтергейста создаётся вихрь из мелких предметов (весом не больше 2 фунтов), находящихся в пределах дистанции 60 футов (ножи, бритвы, подносы, обломки мебели и т. д.). Все цели в пределах этих 60 футов должны совершить спасбросок Ловкости или Телосложение СЛ 14. При провале этот вихрь наносит цели 1к6 дробящего и 1к6 колющего урона, а цель становится сбита с ног. При успехе цель получает только дробящий урон и остаётся стоять на ногах.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Туманный шаг (2/день). Призрак может бонусным действием телепортироваться на расстояние до 30 футов в свободное пространство, которое она может видеть, вместе со всем, что она несёт и носит.



Автор: Богдан Разуненко

Немой

Средняя нежить, законно-нейтральная

Класс Доспеха 13

Хиты 83

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)

Сопротивление урону: звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону: некротическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию: очарование, отравление, истощение

Чувства: тёмное зрение 60 футов

Языки: Общий

Опасность: 4 (1100 опыта)

Бонус мастерства +3

ДЕЙСТВИЯ

Превращение в паука (4/день). Действием Немой может магическим образом на 1 час принять облик Паука. Бонусным действием он может вернуться в нормальный облик досрочно. Бессознательный или доведённый до 0 хитов Немой сразу возвращается в нормальный облик.

Немота (перезарядка 5-6). Немой выбирает одно существо, которое видит в пределах 30 футов от себя. Цель совершает спасбросок Мудрости СЛ 15. В случае провала цель становится немой на время действия заклинания (на 1 минуту). В конце каждого своего хода цель может совершать спасбросок Мудрости СЛ 15. В случае успеха заклинание оканчивается.

Слепота (3/день). Немой выбирает одно существо, которое видит в пределах 30 футов от себя. Цель совершает спасбросок Телосложения СЛ 15. В случае провала цель становится ослепшей на время действия заклинания (на 1 минуту). В конце каждого своего хода цель может совершать спасбросок Телосложения СЛ 15. В случае успеха заклинание оканчивается.

Обломки наследия (1/день. Когда уничтожены все магические картины). Немой сшивает паутиной обломки магических картин и усиливает себя с помощью оставшейся в них магии. Внешне он становится похож на антикварный доспех, его КД увеличивается до 15, характеристика Силы увеличивается до 16, и он получает новую атаку:

- Мультиатака. Немой совершает две атаки двуручным мечом.

- Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 9 (2к6+3) рубящего урона.

Заноза

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 15

Хиты 90

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

Спротивление урону: звук, психическая энергия; дробящий от немагических атак

Уязвимость урону: излучение

Иммунитет к урону: некротическая энергия, яд, кислота; колющий и рубящий от немагических атак

Иммунитет к состоянию: отравление, истощение, бессознательность, ослепление (если не раздавить её глаза)

Чувства: тёмное зрение 60 футов

Языки: Общий

Опасность: 6 (2300 опыта)

Бонус мастерства +3

Кипящая кровь. Кровь Занозы на вид хоть и выглядит обычной, но обладает свойствами кислоты. При контакте кровь наносит 1к4 урона кислотой, при попадании на оружие урон от его атаки снижается на 1к4, пока кровь с него не будет очищена.

Скрытые когти. Бонусным действием Заноза превращает свои ногти в острые длинные когти, и также бонусным действие может вернуть им вид обычных ногтей.

Спротивление изгнанию. Заноза обладает преимуществом на спасброски против эффектов, изгоняющих нежить.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Заноза совершает две атаки Когтями.

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 9 (2к6 + 3) рубящего урона.

Кровопускание (3/день). Дальнобойная атака заклинанием: +7 к попаданию, досягаемость 90 футов, одна цель. Заноза вскрывает себе артерию и формирует из своей крови стрелу, которой атакует выбранную цель. При попадании цель получает одновременно урон кислотой 5к4 и урон кислотой 2к4 в конце своего следующего хода. При промахе стрела причиняет половину одновременного урона и в конце следующего хода цель урона не получает.

Безумный реквием (перезарядка 5-6). В пределах 15 футов от рояля Заноза может заставить его сыграть дисгармоничную мелодию, которую слышат все существа в пределах дистанции 120 футов от рояля. Все цели должны совершить спасбросок Мудрости Сл 15. В случае провала каждая цель получает 13 (3к6+4) урона психической энергией и получает один из следующих эффектов (определяется броском кубика 1к4):

Значение Эффект

1	На цель накладывается заклинание Корона безумия [Crown of madness]
2	Цель становится ошеломлённой
3	Цель становится ослеплённой
4	Цель становится глухой

В случае успеха цель получает половину урона и избегает эффекта. Глухое существо автоматически преуспевает в спасброске.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Пиявка. Если при атаке Когтями попадание было успешно на 5 или больше единиц, бонусным действием Заноза восстанавливает 1к8+3 хитов, напиваясь кровью через когти, а характеристика Силы цели снижается на 2 на 1к4 часов (эффект спадает при успешном спасброске Телосложения СЛ 15, который можно совершать каждый час).

РЕАКЦИЯ

Брызги крови. Когда Заноза получает рубящий или колющий урон, из её раны вырывается струя крови вдоль линии длиной 30 футов и шириной 5 футов в выбранном направлении. Каждое существо, находящееся на этой линии, совершает спасбросок Ловкости СЛ 15. При провале цель получает 3к4 урона кислотой, и если спасбросок провален на 5 или больше единиц, становится ослеплённой до конца своего следующего хода. При успехе цель получает половину урона.



Адские Врата

Большая Нежить, законно-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 112

Скорость 10 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	6 (-2)	18 (+4)	8 (-1)	10 (+0)	16 (+3)

Сопrotивление урону: некротическая энергия; дробящий, колющий, рубящий немагическим оружием

Уязвимость урону: излучение, психическая энергия

Иммунитет к состоянию: сбивание с ног, отравление, истощение

Чувства: тёмное зрение 60 футов

Языки: Общий

Опасность: 5 (1800 опыта)

Бонус мастерства +3

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты Адских Врат до 0, она совершает спасбросок Телосложения Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты Адских Врат опускаются до 1.

Сопrotивление магии. Адские Врата совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Адские Врата совершает две атаки Кулаком или две атаки Тёмным снарядом.

Кулак. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 11 (4к4 + 3) дробящего урона плюс 9 (2к8) урона некротической энергией.

Луч слабости (3/день). Дальнебойная атака заклинанием: +6 к попаданию, досягаемость 60 футов, одна цель. При попадании цель до конца действия заклинания причиняет только половину урона атаками оружием, использующими Силу.

В конце каждого своего хода цель может совершать спасбросок Телосложения от этого заклинания. При успехе заклинание оканчивается.

Тёмный снаряд (под светом алтаря). Дальнебойная атака заклинанием: +6 к попаданию, досягаемость 120 футов, одна цель. Вспышка чёрного света устремляется к выбранному существу. При попадании цель получает 16 (4к8) урона некротической энергией, и следующий бросок атаки Адских Врат по этой цели, совершённый до конца её следующего хода, совершается с преимуществом.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Праведная аура (после снижения хитов до 50). Адские Врата может активировать или деактивировать эту способность бонусным действием. Будучи активной аура наносит 5 урона некротической энергией любому существу, которое заканчивает свой ход в пределах 30 футов от Адских Врат.

Кровавые пути. В выбранной точке удара появляется извивающаяся масса внутренностей, и цель должна преуспеть в спасброске Силы СЛ 14, иначе она станет опутана, пока заклинание активно. Существа Большого размера или более совершают этот спасбросок с преимуществом. Будучи опутанной, цель получает 1кб урона некротической энергией в начале каждого своего хода, а Адские Врата при этом восстанавливает 1кб хитов (только под светом алтаря). Опутанное существо или существо, способное коснуться его, может действием совершить проверку Силы СЛ 14. При успехе цель освобождается.

Громовая кара (под светом алтаря). Когда Адские Врата попадает рукопашной атакой оружием, эта атака причиняет всем целям на расстоянии 30 футов дополнительный урон звуком 2кб. Цель должна преуспеть в спасброске Силы СЛ 14, иначе будет оттолкнута на 10 футов и сбита с ног.

Стая черных птиц

Средний рой крошечной Нежити, хаотично-злая

Класс Доспеха 14

Хиты 10

Скорость 0 футов, летая 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5 (-3)	18 (+4)	10 (+0)	8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Сопrotивление урону: дробящий, колющий, рубящий, некротическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию: окаменение, опутанность, сбивание с ног, захват, паралич, очарование, испуг, ошеломление

Чувства: тёмное зрение 30 футов

Опасность: 1/4 (50 опыта)

Бонус мастерства +1



Стая. Стая может находиться в одной клетке с другим существом и наоборот. Стая не может восстанавливать хиты или получать временные.

ДЕЙСТВИЯ

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (2к4+2).

Крик стаи (перезарядка 5-6). Рукопашная атака заклинанием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Стая налетает на существо, атакуя её оглушающей какофонией птичьих криков. Цель должна совершить спасбросок Телосложения СЛ 12. В случае провала она получает урон звуком 10 (3к6+1), если спасбросок провален на 5 или больше единиц, существо становится ошеломлённым. При успехе цели получает половину урона. Глухое существо автоматически преуспевает в спасброске.

Искалеченная

Средняя Нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 13

Хиты 127

Скорость 20 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	18 (+4)

Спротивление урону: некротическая энергия, психическая энергия; дробящий, колющий, рубящий немагическим оружием

Уязвимость урону: излучение

Иммунитет к состоянию: паралич, очарование, отравление, истощение

Чувства: тёмное зрение 60 футов

Языки: Общий

Опасность: 6 (2300 опыта)

Бонус мастерства +3

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты Искалеченной до 0, она совершает спасбросок Телосложения СЛ 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты Искалеченной опускаются до 1.

Спротивление магии. Искалеченная совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Искалеченная совершает две атаки Когтями.

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 9 (2к6 + 3) рубящего урона.

Опустошающий взгляд. Одно существо, которое Искалеченная может видеть в пределах 5 футов от себя, должно совершить спасбросок Телосложения СЛ 15, и получить 10 (2к10) урона психической энергией при провале или половину при успехе.

Парализующее прикосновение. Искалеченная прикасается к существу в пределах 5 футов от неё. Оно должно преуспеть в спасброске Телосложения СЛ 15, иначе станет парализованным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.

Живой щит. Стая чёрных птиц окружает область с радиусом 10 футов вокруг Искалеченной. Она перемещается вместе с ней так, что она остаётся в центре. Ветер существует на протяжении длительности заклинания.

Стая обладает следующими эффектами:

- Все существа в области действия, кроме Искалеченной, становятся оглохшими и получают урон звуком 10 (3к6+1).
- Для всех существ, кроме Искалеченной, область считается труднопроходимой местностью.
- Броски атаки для атак дальнобойным оружием совершаются с помехой, если атака исходит из области стаи или заходит в неё.

Бонусным действием Искалеченная может отозвать стаю.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Проклятие оков (перезарядка 5-6). Если существо, видящее глаза Искалеченной, начинает ход в пределах 30 футов от неё, она может заставить его совершить спасбросок Телосложения СЛ 15, если она дееспособна и видит это существо. При провале цель получает 15 (3к8+3) психического урона и становится парализованной, и если спасбросок провален на 5 или больше единиц, существо становится ослеплённым. В случае успеха цель получает половину урона и не становится парализованной.



Автор: Богдан Разуненко

Призрачный предок

Средняя Нежить, законно-злая

Класс Доспеха 13

Хиты 16

Скорость 0 футов, летая 30 футов (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	12 (+1)	14 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	12 (+1)

Сопrotивление урону: некротическая энергия; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Иммунитет к состоянию: сбивание с ног, паралич, отравление, опутанность, окаменение, истощение, захват, бессознательность

Чувства: тёмное зрение 60 футов

Языки: Общий

Опасность: 1/2 (100 опыта)

Бонус мастерства +2

ДЕЙСТВИЯ

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 7 (2к6+1) урона силовым полем.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 150/600 футов, одна цель. Попадание: 5 (1к8+1) колющего урона силовым полем.

Шахматные фигуры

Средняя Нежить, законно-злая

Класс Доспеха Пешка 12; Слон, Конь, Ладья, Ферзь 14

Хиты Пешка 10; Слон, Конь, Ладья 35; Ферзь 56

Скорость 30 футов

Пешка

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Офицер

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Конь

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Ладья

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Ферзь

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)

Сопrotивление урону: некротическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию: отравление, истощение

Чувства: тёмное зрение 60 футов

Языки: Общий

Опасность: Пешка 1/2 (50 опыта); Конь, Ладья, Офицер 1 (200 опыта); Ферзь 2 (450 опыта)

Бонус мастерства +3

Сопrotивление изгнанию. Совершает с преимуществом спасброски от всех эффектов, изгоняющих нежить.

ДЕЙСТВИЯ

Пешка

Боевой молот. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 6 (1к8 + 2) дробящего урона.

Конь

Мультиатака. Конь совершает две атаки Скимитаром.

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

Заклинания. Б. х. - Харизма (Сл спасброска 12).

Неограниченно: Громовой клинок [Booming blade], Лассо молнии [Lightning lure].

Офицер

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 9 (2к6 + 3) рубящего урона.

Заклинания. Б. х. - Харизма (Сл спасброска 13).

Неограниченно: Шквал [Gust]

2 уровень (2 ячейки): Порыв ветра [Gust of wind]

Ладья

Секира. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 9 (1к12 + 3) рубящего урона.

Заклинания. Б. х. - Харизма (Сл спасброска 12).

Неограниченно: Раскат грома [Thunderclap]

2 уровень (2 ячейки): Волна грома [Thunderwave]

Ферзь

Мультиатака. Ферзь совершает две атаки заговорами.

Заклинания. Б. х. - Харизма (Сл спасброска 15).

Неограниченно: Расщепление разума [Mind Sliver], Мистический заряд [Eldritch blast].

1 уровень (3 ячейки): Приказ [Command]

2 уровень (2 ячейки): Горящий клинок [Flame blade]

3 уровень (1 ячейка): Голод Хадара [Hunger of Hadar]

Приложение Б. Карты локаций

Карта графской деревни



Карта Ветхого дома (масштаб 12x11)



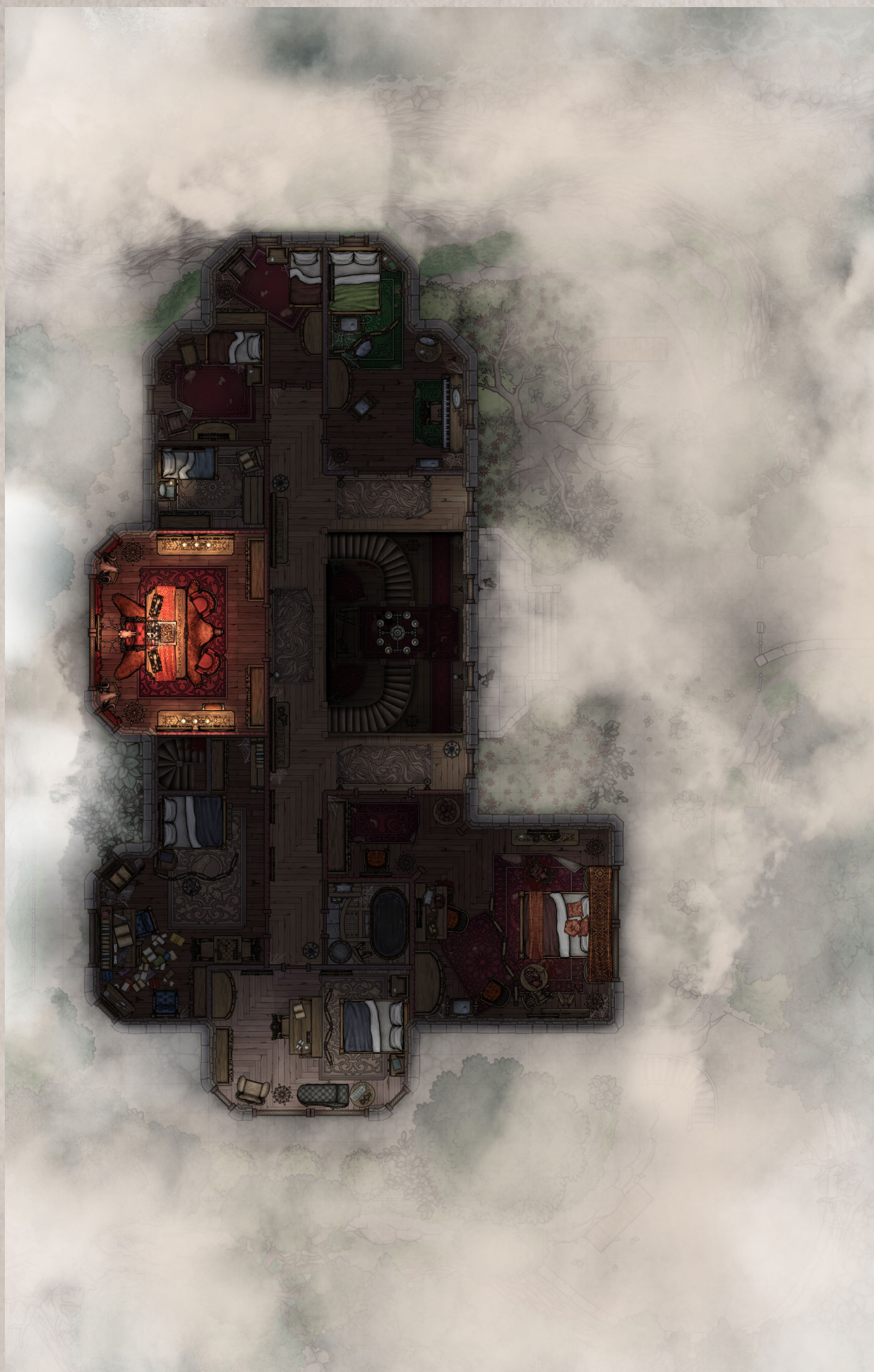
Карта графского поместья, 1 этаж (масштаб 47x30)



Карта графского поместья, 1 этаж, версия с туманом (масштаб 47x30)



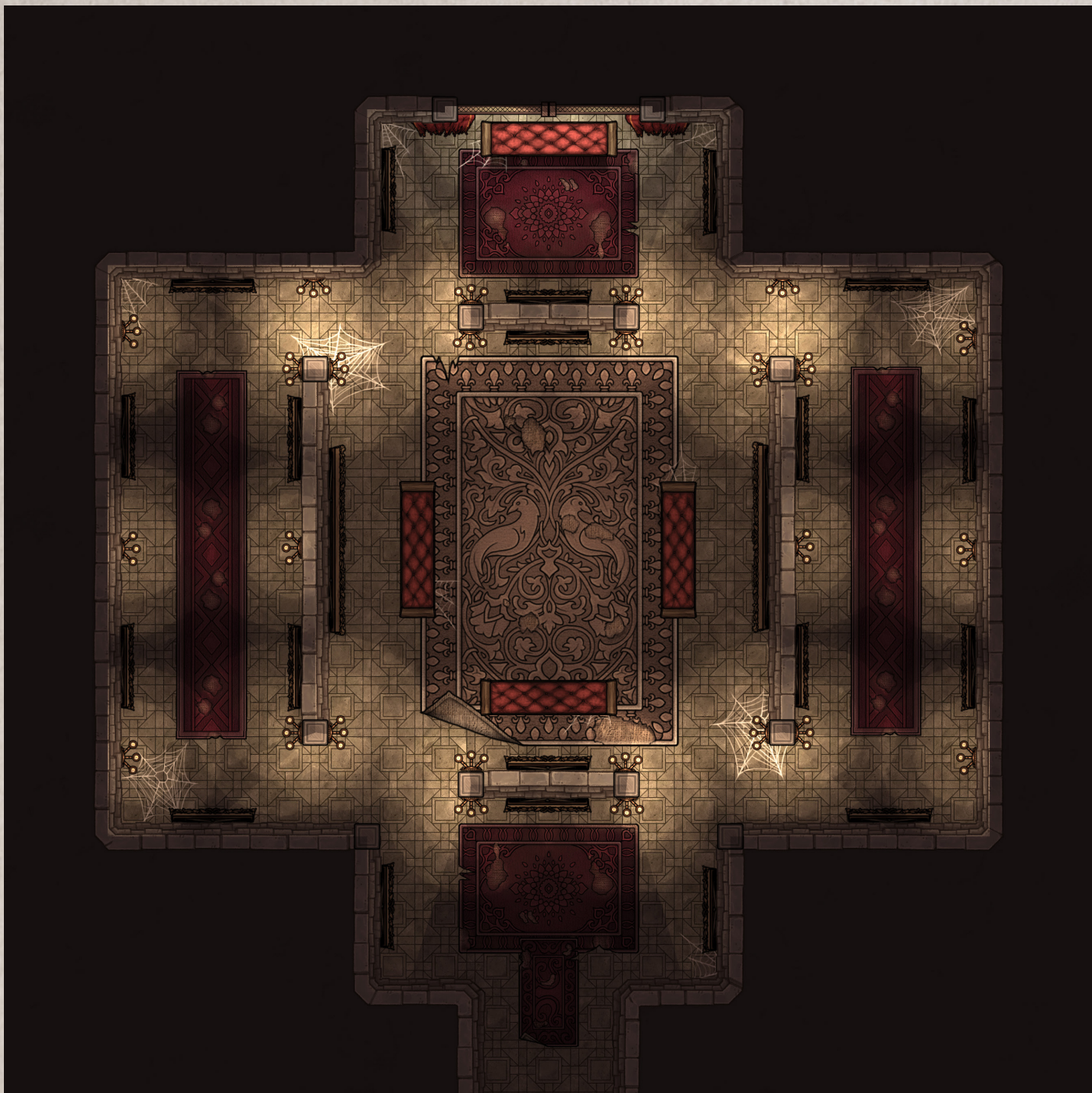
Карта графского поместья, 2 этаж (масштаб 47х30)



Карта для битвы с Призраком (масштаб 14x14,
высота потолков 10 футов)



Карта для битвы с Немым (масштаб 29x29)



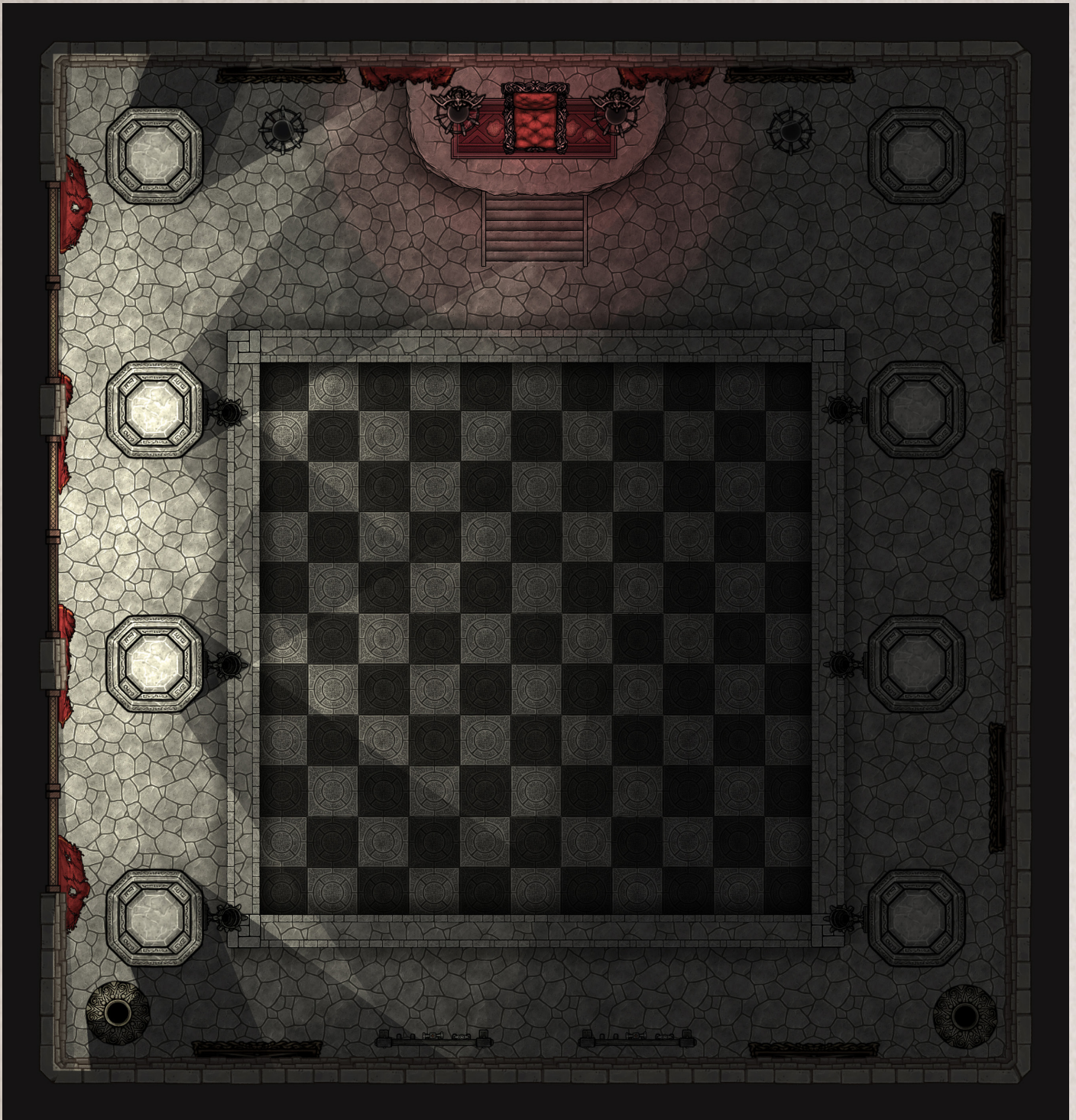
Карта для битвы с Занозой (масштаб 24x19)



Карта для битвы с Адскими Вратами (масштаб 21x28)



Карта для битвы с Отражением (масштаб 21x22)



Карта для битвы с Одри (масштаб 17x25)



Приложение В. Раздаточный материал

Записка Джеймса №1

Дорогая Нора,

Надеюсь, что Лили успела передать тебе записку. Я сегодня же проверюсь в твою комнату, чтобы всё забрать. Настёт билетов.

Я оставлю их у тебя под подушкой. На этом всё.

Я не прошу прощения, но знай, что мне жаль.

Джеймс

Записка Джеймса №2

Я забрал все драгоценности.
Можешь не искать их.

Прощай, моя любимая Нора

Записка Норы

~~Если Джеймс придёт, стукни
его чемнибудь тяжёлым~~

Если Джеймс придёт, не впус-
кай его. Этот чёрт меня под-
ставил! Да чтоб он сдох!

Я его не прощу, так и скажи.

Записка Тами

Снова читаешь такие книги?
Прекращай уже, Али, это неко-
рошо для тебя. В следующий раз о
твоем увлечении узнает мать.



*Список покупок для
сиятельного графа:*

2 запонки

шейный платок

ботинки

гребень

*код от сейфа:
вправо - 47,*

влево - 64, вправо - 88

Письмо для Вивиан

Виви, кушай поменьше. За последний год ты сильно набрала. Во сколько раз ты увеличилась? Вдвое? Это из-за нервов? Я знаю, что ты в чём-то сильно переживаешь. Если захочешь поделиться со мной своими переживаниями, напиши, я тут же приеду. Не борись со всем в одиночку.

Записка в коробке с кольцами

25 лет назад.

~~Давай уберём её~~

Глава семьи Ричард Бертон

Слишком беспокоится о чести своей семьи

Жена Вивиан Бертон

Главная грешница семьи

Сын Даниэль Бертон

Жалкий неудачник

Дочь Амелия Бертон

Сумасшедшая садистка, любящая только себя и свою внешность

Сын Майкл Бертон

Попал под дурное влияние

Дочь

Обрывок из родословной

Одри Бертон

Записка Амелии

Дорогая мамочка, спасибо, что родилась и
семнадцать лет назад произвела на свет
меня, Амелию Бертон.

Письмо для Даниэля

Дорогой племянник,

Я готова принять твою подружку
в своём доме, только расскажи,
почему ты так хочешь скрыть
её от родителей. Вы любовники?
Будь добр всё объяснить при
встрече. И надеюсь, что детей
от неё ты пока не заимел.

Сожжённая записка

Сожги эту записку, как прочтёшь. Я ночью слышала, как за стеной кто-то плачет, но там никого не могло быть. Там же кабинет графа! Он водит любовниц что ли? Я не понимаю.

Поша

Записка Вивиан

Зарезать или утопить?
Зарезать или утопить?
Если зарезать, будет слишком много крови. Если утопить, она разбухнет.
Может быть, повесить?

06.07

Сегодня ночью вынесу её. Обязательно.

07.07

Вчера не вышло. Садовник шляется по ночам.

09.07

Сегодня я точно её вынесу. Хватит уже этой твари оставаться в моём доме.

10.07

Завтра вынесу. Сегодня уберу потайную комнату в кабинете. Нужно избавиться от её вещей.

11.07

Было отличной идеей поселить её настолько близко. Я счастлив, что мог всё контролировать.

14.07

Завтра от неё избавлюсь.

17.07

Завтра.

День 6278.

Даниэль такой добрый. Он часто приносит мне книги и разные десерты. Я очень благодарна за его заботу. Но меня беспокоит Майкл. Он, будто злобное отражение Даниэля. Это пугает меня. Я их путаю.

День 6734.

Мы договорились сбежать. Я так волнуюсь. У нас же всё получится? Я устала жить, как вечная пленница. Эта комната была моим домом все эти годы. Отец всегда говорил, что я грех, точнее грех - моё существование. Но в чём моя вина? Разве я что-то сделала не так, кроме того, что вообще родилась? Разве они все не сделали кое-что хуже? Ведь они знали.

День 6748.

Прощай, моя камера. Надеюсь, больше никогда не увидимся.

С молчаливого согласия

Мы были здесь...

...Мы знали

© 2023, Рами, Eliza Moore.

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.