

МЁРТВЫЕ ДУШИ

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ЛАГЕРЯ «SWORD COAST'23»

На фермах в окрестностях Лускана начали пропадать люди. Иногда целыми семьями. Свидетели ничего не помнят, кроме тихой мелодичной музыки, которую они слышали незадолго до того, как потеряли сознание. Вас просят расследовать это дело. Сможете ли вы выследить похитителей и найти пропавших?

4-часовое приключение для персонажей 3-го уровня



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайнер: Михаил Полетаев

Вёрстка: Михаил Полетаев

Логотип: Ксения Рыжикова

Плейтестеры: Данил Гавришко, Денис Гавришко, Лев Ведерников, Платон Веруш, Святослав Алексеев

ВВЕДЕНИЕ

Это приключение разработано для **трёх-семи персонажей 3-го уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 3-го уровня**.

События приключения происходят на фермах в окрестностях Лускана и в Невервинтерском лесу к юго-востоку от него.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Тайный культ, в который входят некоторые члены Братства Тайного Знания, пытается оживить древнего могущественного волшебника-лича. Они уже обнаружили и раздобыли его филактерий. Но он больше сотни лет не подпитывался душами, и требуется множество жертв, чтобы его зарядить.

Культ готовит массовое жертвоприношения где-то в глубине Невервинтерского леса и похищает обывателей с окрестных ферм.

Когда похищения принимают уже регулярный характер, власти Лускана уже не могут закрывать на это глаза и готовы профинансировать расследование этих таинственных исчезновений.

ОБЗОР

Сюжет приключения состоит из трёх частей и занимает около 4 часов:

- **Часть 1: «Фермы».** Персонажи посещают фермы, где пропадали люди и находят следы, ведущие в Невервинтерский лес.
- **Часть 2: «Невервинтерский лес».** Персонажи пробираются по дремучему Невервинтерскому лесу, выслеживая злоумышленников.
- **Часть 3: «Сборщики душ».** Персонажи выходят к пещере, где культисты держат похищенных, готовя их к массовому жертвоприношению.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это продолжение приключения SCDD1-1A «Остров сокровищ». Подразумевается, что персонажи уже известны нанимателю и заранее соглашаются на очередное его задание.

ВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Прочитайте приключение заранее, до начала игры, делая заметки о том, что вы хотели бы выделить или о чём напомнить себе во время ведения приключения, например, описание НИП или его тактика в бою. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточными материалами.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Чтобы понять, следует ли вам менять сложность приключения, оцените **силу отряда**, сверившись с таблицей ниже.

Состав отряда	Сила отряда
3 персонажа	Слабый
4-5 персонажей	Средний
6-7 персонажей	Сильный

В тексте приключения, там, где это нужно, вы найдёте врезки с советами по изменению сложности того или иного столкновения в зависимости от силы отряда. Кроме того, ваша группа может найти столкновения слишком сложными или слишком лёгкими, в этом случае вы можете изменить рекомендуемую сложность по согласованию с игроками.

ЛУСКАНСКИЕ ПЛАТИНОВЫЕ МОНЕТЫ

Персонажи могут найти в этом приключении лусканские платиновые монеты (сокращённо **лпм**) — особую местную валюту.

Считается, что эти монеты приносят удачу, и потому люди редко с ними расстаются. Персонажи могут продавать эти монеты по цене **25 зм** за штуку, но не могут покупать или выменивать их. Лусканские платиновые монеты можно получить только как награду от НИП или найти в качестве сокровища.

Трата монет. Во время финального эпик-приключения игроки получают возможность потратить лусканские платиновые монеты на полезные предметы или эффекты. В текущем приключении трата лпм не предусмотрена.

ЧАСТЬ 1: ФЕРМЫ

Ориентировочное время: 1 час 30 минут

Персонажи получают личное приглашение с очередной просьбой о помощи от Серебряного Джона, их недавнего знакомого. На фермах стали пропадать люди, и Лускану вновь требуются навыки искателей приключений.

Серебряный Джон готов оплатить все затраты персонажей, которые они понесут в процессе расследования, а также выплатить в качестве награды 250 зм по итогу выполнения этого задания.

Персонажи прибывают к ферме, где произошло последнее похищение и встречаются с наёмным рабочим по имени Колай, который должен ввести их в курс дела.

ФЕРМА ГЕЛДЕРОВ

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Выйдя за южные ворота Лускана и преодолев около полутора миль по грунтовой дороге, вы вышли к указанной ферме. Небо сейчас затянуто тучами, а в воздухе стоит густой запах сырой земли. Вы слышите отдалённое мычание коров и ржание лошадей, доносящиеся с соседних ферм.

За забором вы видите молодого человека в перепачканной землёй одежде, который копается на грядках. Заметив ваше присутствие, он тут же вскакивает и со словами: «слава богам, вы здесь!» бежит открывать вам калитку.

Молодого человека зовут Колай. Он ждёт персонажей, так как уведомлён о том, что Лускан пришлёт людей, расследовать пропажу его хозяев-фермеров. Он может рассказать следующее:

- Он работает на ферме уже два года и каждое утро приходит сюда из Лускана.
- Вчера вечером он ушёл с фермы до захода солнца. После предыдущих похищений люди теперь бояться здесь ходить в тёмное время суток.

- Сегодня он пришёл «с первыми петухами» и обнаружил, что двери в доме Гелдеров открыты нараспашку, а сами хозяева исчезли.
- Так же пропало несколько гусей.
- Колай бегло осмотрел ферму и, никого не найдя, запаниковал и отправился в город за помощью.
- На соседних фермах несколькими днями ранее уже случались похищения, поэтому Колай даже не стал надеяться, что хозяева просто отошли и скоро вернуться.
- Гелдеры это — семейная пара людей средних лет. Они владеют фермой уже в третьем поколении. Гелдеры вполне способны защитить себя, но следов борьбы Колай на ферме не заметил.

ОТЫГРЫШ КОЛАЯ

Колай — простой и открытый человек, ему около двадцати лет, и он искренне заботится о судьбе своих хозяев. Его легко впечатлить красноречием или магическими фокусами.

Колай хорошо знает окружающие земли, но никогда не заходил глубоко в Невервинтерский лес, расположенный недалеко от ферм, так как тот справедливо считается опасным местом.

Цитата: «Не, вы это, ну морковь то не топчите!»

ОБЫСК ФЕРМЫ

Грунтовая дорога, по которой пришли персонажи, идёт дальше на восток, вдоль северной кромки Невервинтерского леса. С южной её стороны на значительном расстоянии друг от друга расположены несколько других ферм, разделённых вспаханым полями.

На самой же ферме есть несколько деревянных построек, основная из которых — одноэтажный фермерский дом. Кроме того, здесь есть вместительный амбар, несколько птичников, сарай и колодец.

Два птичника, один для кур, другой для гусей, огорожены небольшим плетёным заборчиком. К

амбару примыкает большое поле, засеянное пшеницей.

Если персонажи захотят пройтись по ферме, Колай может как сопровождать их, отвечая на дополнительно возникающие вопросы, так и позволить им самостоятельно осмотреть всё, что они захотят.

ФЕРМЕРСКИЙ ДОМ

Фермерский дом представляет собой небольшое одноэтажное здание 20 на 40 фт, с черепичной крышей. При входе в дом персонажи попадают на просторную веранду, на которой стоят несколько стульев и столик. Внутри дома находится гостиная с большим камином, диваном и несколькими креслами. На полу лежит ковёр из меха медведя, который придаёт комнате уютный и тёплый вид.

Из гостиной проход ведёт в хозяйскую спальню, в которой имеется большая двуспальная кровать и небольшой платяной шкаф. В спальне также есть небольшой каминчик, который помогает сохранять тепло в холодные зимние дни. Рядом со спальней находится кухня, большую часть которой занимает огромная печь, оборудованная чугунной плитой. В углу стоит небольшой стол для приёма пищи и несколько стульев. В целом дом выглядит чистым и ухоженным.

Улики. Первое, что может броситься в глаза — кровати не застелены (очевидно, что похитители явились ночью, когда хозяйева спали) и камин давно остыл.

Персонаж, исследующий дверь, может совершить проверку Интеллекта (Расследование) со Сл 13 и при успехе обнаружит на ней свежие царапины — следы взлома.

Успешная проверка Мудрости (Выживание) со Сл 15 также обнаружит на тропе следы нескольких существ среднего размера, которые несли из дома что-то тяжёлое. Следы теряются у грунтовой дороги, разбитой колеями от колёс множества проезжающих по ней телег.

В остальном дом выглядит вполне буднично, никаких следов борьбы в нём действительно нет.

ПТИЧНИКИ

В птичниках находится больше дюжины кур и с вдвое меньше гусей. Птицы поднимают страшный гвалт, если кто-то туда зайдёт. По словам Колая пропало несколько гусей, и персонажи могут захотеть здесь осмотреться. Однако им придётся совершить успешную проверку Мудрости (Уход за животными) со Сл 12, чтобы успокоить птиц. Если гуси успокоены, персонажи обнаруживают небольшой клочок достаточно плотной серой материи, зацепившийся за заусенец дверного косяка птичника. Колай говорит, что одежды или другой материи такого цвета у фермеров не было.

СОСЕДСКИЕ ФЕРМЫ

Персонажам скорее всего будет недостаточно улики, найденных ими на ферме Гелдеров. Но на соседних фермах несколькими днями ранее также случились похищения и Колай может посоветовать персонажам поговорить с их обитателями.

ФЕРМА ЗЕЛЬЦЕРОВ

Эта ферма находится к западу от фермы Гелдеров. Здесь также есть небольшой старый дом того же типа, что и у Гелдеров, но в более запущенном состоянии. Их поле засеяно только наполовину. По словам Колая, Зельцеры достаточно стары и уже не справляются со своим хозяйством. Их дети переехали в Лускан и навещают родителей всего пару раз в год. Денег на наёмных рабочих, таких как Колай, у них тоже нет.

Сейчас на ферме в одиночестве томится старая фермерша по имени Алла. Она может рассказать персонажам следующее:

- Два дня назад прямо из дома были похищены её муж, Хард, а также сын с невесткой и трое её внуков.
- В тот день дети приехали их навестить всей семьёй. Отмечали шестидесятилетие Харда, и застолье затянулось до поздней ночи.

- В тот момент, когда Алла спустилась в погреб за очередным кувшином настойки (фермерша делает прекрасные настойки из слив и боярышника!), она услышала тихую мелодичную музыку, словно наигрываемую на свирели, прежде чем потеряла сознание.
- Очнулась она уже утром и в пустом доме (точнее под домом, в погребе). Ни мужа, ни детей, ни внуков. Словно они все взяли и испарились.

ОТЫГРЫШ АЛЛЫ

Старая фермерша выглядит очень хрупкой и слабой. Она еле ходит и постоянно опирается на свою трость. У неё длинные седые волосы, заплетённые в толстую косу, и глубокие морщины на лице. Одета Алла просто — в длинное льняное платье и шерстяную шаль.

Цитата: «А? А вы за моей настойкой или кто?»

ФЕРМА ЦЕЛЕНСОВ

Эта ферма находится к востоку от фермы Гелдеров. Позади крепкого хозяйского дома, того же типа что и на предыдущих фермах, находится большое пастбище, на котором пасётся стадо коров. Во дворе фермы стоит огромный бык (**тур**), который смотрит на всех прохожих с пристальным вниманием. Колай говорит, что после того, как пять дней назад у Целенсов пропала дочь, они нарочно выпустили быка во двор, чтобы отвлечь нарушителей от своей фермы. Также Колай сообщит, что Целенсы регулярно торгуют скотом и часто пропадают в Лускане. У них также есть одиннадцатилетний сын по имени Волод.

Чтобы пройти мимо быка, персонажи должны совершить успешную проверку Мудрости (Уход за животными) со Сл 12. В противном случае, бык будет атаковать нарушителей, как только они зайдут на территорию фермы.

Если персонажи начнут сами атаковать быка, то когда у быка останется половина хитов или меньше, из дома с криками «Эй, вы что творите?!» выскочит мальчик Волод, который сможет успокоить быка и увести его подальше от

персонажей. В этом случае Волод будет плохо относиться к персонажам и все проверки Харизмы против него будут совершаться с помехой.

Если персонажи смогут попасть в дом и войти в доверие к Володу, совершив успешную проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 12, то мальчик сможет рассказать им следующее:

- Его старшую сестру, Имиру, похитили пять дней назад. Она пошла ночью за водой к колодцу и не вернулась.
- С тех пор родители выпустили самого свирепого быка во двор, чтобы обезопасить себя от нарушителей. Пока это, кажется, помогало.
- Вчера ночью он плохо спал и услышал, как мимо его дома проехала какая-то телега.
- Волод от скуки стал наблюдать за ней в окно, благо почти полная луна хорошо освещала дорогу.
- Когда телега проехала значительно расстояние на восток, она неожиданно свернула с дороги в сторону Невервинтерского леса и поехала прямо по полям, после чего скрылась в чаще.

КУДА ДАЛЬШЕ?

Если персонажи пообщались с Володом с фермы Целенсов, они могут прийти до места, указанного мальчиком, и обнаружить следы телеги, ведущие по полю в сторону Невервинтерского леса.

Если разговора не было, персонажи могут обнаружить эти следы, обследуя местность и преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Восприятие) со Сл 15.

ЧАСТЬ 2: НЕВЕРВИНТЕРСКИЙ ЛЕС

Ориентировочное время: 1 час

Путешествуя по Невервинтерскому лесу, персонажи попутно становятся участниками нескольких случайных столкновений. Выберите столкновения из списка ниже броском к4 или на своё усмотрение и старайтесь уложиться в ориентировочное время, указанное для этой части.

к4 Столкновение

- | | |
|---|--------------------|
| 1 | Извечный спор |
| 2 | Ночные гости |
| 3 | Спасение утопающих |
| 4 | Пушистая смерть |

I. ИЗВЕЧНЫЙ СПОР

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Впереди, чуть поодаль от вашей тропы, вы замечаете небольшую лесную поляну, где видите рыжебородого дварфа и, кажется, эльфийку с тёмно-розовым оттенком кожи, стоящих над кучей свежих трупов гоблинов.

Дварф, скрестив руки на груди, угрюмо бурчит, что именно он убил большинство гоблинов, в то время как эльфийка утверждает, что многие гоблины скончались от её стрел и именно она нанесла последний удар лидеру этой шайки.

Заметив вас, девушка начинает прыгать на месте и махать руками: «Э-эй, эге-гей! Идите сюда! Может хоть вы объясните этому твердолобому, от чьего удара умерло большинство этих уродцев?!»

Если персонажи принимают приглашение и подходят к спорщикам, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Когда вы подходите ближе, то понимаете, что девушка не эльфийка, а полуэльфийка. Это объясняет её необычный оттенок кожи. Похоже, один из её родителей был дроу, породнившийся с человеком. У неё короткие, игриво взъерошенные каштановые волосы и фиолетовые, словно драгоценные камни, глаза, которыми она с нескрываемым любопытством изучает вас от макушки до пят. Девушка очень молода, возможно даже ещё подросток или только-только достигла зрелости.

Дварф же, напротив, мужчина в самом расцвете сил, с длинной рыжей бородой и такими же волосами, убранными в хвост. Его серо-голубые глаза сурово смотрят на вас из-под густых ресниц.

Девушку зовут Бриннель, а дварфа — Даин из клана Боевой Молот.

ОТЫГРЫШ БРИННЕЛЬ

Бриннель очень любопытна и наблюдательна, она всегда стремится узнать больше об окружающих. У неё озорной характер и она любит подтрунивать над Даином, используя свою сообразительность и острый язык. Несмотря на это, она также очень дружелюбна и открыта.

Её движения грациозны и плавны, а её голос звонкий и в то же время мелодичный, как перезвон колокольчиков.

Цитата: «Даин так смешно кукуется!»

ОТЫГРЫШ ДАИНА

Даин — гордый дварф с негибаемым характером и прямоотой, которая иногда может показаться излишне грубой. Он яростно предан Бриннель и пойдёт на многое, чтобы защитить её от любой опасности.

Говорит он раскатистым басом, с лёгкой хрипотцой, что только усиливает его суровый образ бывалого вояки.

Цитата: «И что? Будто ваше слово что-то значит!»

Бросьте 4к4. Именно столько тел гоблинов, порубленных и утыканных стрелами, лежат на поляне. Персонажи могут рассудить Даина и Бриннель, совершив проверку Мудрости

(Медицина). Выберите варианты из списка ниже в зависимости от её результата:

- **Сл 10.** Хо-хо, да здесь почти не осталось ни одного целого тела — Даин всех погромсал на куски! Определённо, победа его.
- **Сл 12.** Не смотря на множество рубленых ран, нанесённых секирой Даина, почти все стрелы проткнули жизненно важные органы, вызвав мгновенную смерть большинства лежащих здесь гоблинов. В этом споре победила Бриннель.
- **Сл 15.** Факты очень противоречивы, но ваших знаний хватило, чтобы установить истинную причину смерти каждого из гоблинов. Вы выяснили, что один (или два гоблина, если их общее количество чётное) умер без чьей-либо помощи, напоровшись на свой собственный скимитар. Остальные гоблины же разделились ровно пополам между Даином и Бриннель. Здесь явно ничья.

ЕСЛИ ПОБЕЖДАЕТ ДАИН

Если победа за Даином, то дварф хохочет и одобряющее кивает персонажам. Но Бриннель не согласна с их решением, и с возгласом «Да вы ничего не понимаете в луках!» вызывает персонажей на состязание по стрельбе.

Группа может выставить на состязание только одного персонажа, которого она считает лучшим стрелком. Если у персонажа нет лука, девушка поделится своим.

Бриннель подвешивает одного из мёртвых гоблинов на ближайшее дерево и отмеряет необходимое расстояние, откуда персонаж должен попасть ему точно в яблочко (вы можете сами решить, что это будет: глаз, ноздря, сердце, или что-то другое). Попытка только одна. Успех персонажа измеряется результатом броска дальнобойной атаки против КБ 18.

При выпадении натуральной 1, лук ломается (если это был лук Бриннель, она потребует компенсацию в размере 25 зм). Однако его можно восстановить заклинанием *починка* или подобной магией.

ЕСЛИ ПОБЕЖДАЕТ БРИННЕЛЬ

Если победа за Бриннель, она прыгает от счастья и пытается обняться с каждым, кто стоит рядом с ней. Однако Даин надменно бурчит: «Дилетанты! Вы небось и секирой то орудовать не умеете, а берётесь судить!» и предлагает состязание по скоростному разрубанию гоблинов.

Группа может выставить на состязание только одного персонажа, которого считает самым сильным.

Дварф выкладывает трупы в два ряда, и персонаж должен за кратчайшее время отрубить как можно больше голов (или других частей тела, если головы уже отрублены) в своём ряду. Попытка только одна. Успех персонажа измеряется проверкой Силы (Атлетика) со Сл 18.

При выпадении натуральной 1, персонаж попадает себе по ноге и получает травму под названием «хромота».

ХРОМОТА

Ваша скорость ходьбы уменьшается на 5 футов. После действия Рывок вы должны совершать спасбросок Ловкости со Сл 10. При провале вы падаете ничком. Магическое лечение устраняет хромоту.

СОКРОВИЩА

Если персонажи присудили Бриннель и Даину ничью, или если преуспели в состязании, дварф с полуэльфийкой в знак признательности за их потраченное время позволят им обыскать тело босса гоблинов, на котором персонажи обнаружат грязное ожерелье, составленное из **4 лпм** и кошель с **5 зм**.

II. НОЧНЫЕ ГОСТИ

Когда персонажи останутся на очередную ночёвку, попросите их распределить смены караула.

В полночь налётчики из племени Серого Волка подкрадываются к лагерю. Сравните пассивную Мудрость (Восприятие) персонажей, которые не спят, с самым низким результатом проверки

Ловкости (Скрытность) атакующих. Персонажей, чья пассивная Мудрость (Восприятие) оказалась ниже, они застанут врасплох.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение. Над головой полная луна, тускло освещающая территорию лагеря.

Местность. Поляна, на которой расположились персонажи, не более 20 фт в диаметре. За ней начинается труднопроходимая и сильно заслонённая местность (можете выбрать самостоятельно, какая именно — лес, кустарники, камни, высокие степные травы или что-то другое).

Если налётчики обнаружены

Если персонаж в карауле замечает нападающих, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Эта тёплая безоблачная ночь наполнена звуками ночной природы: шелестом листьев, стрекотанием сверчков, шорохом мелких зверушек, вышедших на ночную охоту за насекомыми и друг за другом. Огромная полная луна висит низко в небе, тускло освещая своим бледным сиянием окружающий пейзаж. Вдалеке стая волков яростно приветствует её восход, их скорбный вой эхом отдаётся в ночи.

Тут ваше внимание привлекают другие звуки, выбивающиеся из мерной ночной симфонии — несколько гуманоидов пытаются подкрасться к вашему лагерю, обходя вас со спины.

Если налётчики не обнаружены

Если персонаж в карауле не замечает нападающих, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Эта тёплая безоблачная ночь наполнена звуками ночной природы: шелестом листьев, стрекотанием сверчков, шорохом мелких зверушек, вышедших на ночную охоту за насекомыми и друг за другом. Огромная полная луна висит низко в небе, тускло освещая своим бледным сиянием окружающий пейзаж. Вдалеке стая волков яростно приветствует её восход, их скорбный вой эхом отдаётся в ночи.

Эту гармоничную идиллию мерной ночной симфонии прервала резкая боль — что-то острое вонзилось в ваше плечо, а за спиной послышалось чьё-то тяжёлое дыхание.

В лагерь выходят два **воителя племени** и берсеркер (**вервольф**) с намерением убить и ограбить спящих персонажей.

Воители племени всегда будут стараться держаться рядом с берсеркером. Берсеркер изначально находится в гуманоидной форме и только когда его хиты снижаются ниже 40, превращается в гибрид волка и гуманоида. Если берсеркер погибает, выжившие воители племени попытаются сбежать.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Замените вервольфа на берсерка.

Сильный отряд: Замените одного воителя племени на берсерка.

СОКРОВИЩА

У нападающих с собой окровавленный кошель с **6 лпм** и **66 зм**.

III. СПАСЕНИЕ УТОПАЮЩИХ

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Ваш путь пролегает мимо небольшой, но бурной каменистой речки. Её пенные волны бурлят и плещутся о крупные валуны, выступающие над водой. Вода в реке глубокого сине-зелёного оттенка отражает ясное небо над головой и окружающие деревья, цепляющиеся за крутые каменистые берега.

Подходя ближе, вы слышите отчаянные крики двух детей, которые изо всех сил пытаются удержаться на плаву в бушующей воде.

Дети — брат и сестра. Девочке на вид восемь лет, а мальчику около пяти. Они определённо утонут, если им не помочь.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение. Стоит ясная безоблачная погода, местность хороша освещена.

Река Ширина реки — 80 фт, а средняя глубина чуть больше 5 фт. Река мутная, поэтому визуально определить её глубину практически невозможно. Повсеместно из реки выступают различного размера камни, по которым, при должной сноровке, можно перемещаться, не заходя в воду.

Течение. Бурное течение грозит снести всякого, кто осмелится войти в реку. Лишь сильнейшие смогут ему сопротивляться.

Берег. Оба берега реки круты и каменисты. Их высота варьируется от 5 до 10 фт.

ЕСТЬ ИДЕИ?

Если персонажи хотят помочь детям, позвольте им самим решить, как именно они собираются это сделать.

Почти любое действие здесь будет требовать проверку Силы (Атлетика), либо Ловкости (Акробатика): спуститься по крутому берегу, сопротивляться течению реки, находясь в воде, прыгать по скользким камням над водой и т.п.

В зависимости от состава группы, вы можете решить, что здесь уместны и другие проверки. Например, бард может громко позвать на помощь других путников, которые, возможно, также путешествуют недалеко от этого места. Или изобретатель может попытаться соорудить что-то, что поможет вытащить детей из воды.

Используйте Сл 15 для любой из проверок, которые потребуются совершить персонажам в этом столкновении.

При провале проверок, если это уместно, персонажи могут биться или царапаться об острые камни. Если нужно нанести урон, персонажи получают 1к6 урона подходящего типа.

У персонажей есть 10 раундов, чтобы спасти детей, по истечении этого времени те тонут. При этом в 8 раунде дети уже теряют сознание, и вода продолжает тащить их бездвижные тела вниз по течению со скоростью 25 фт за раунд.

ГОНЗО И ГРЕТТА

Если искатели приключений благополучно спасают детей, то узнают их имена. Девочку зовут Гретта, а мальчика — Гонзо. Дети замёрзли и просят персонажей развести костёр, чтобы согреться (если персонажи отказываются, те пытаются сделать это самостоятельно с помощью трения, так как огнива у детей нет).

Через небольшой промежуток времени к костру выходит поисковая группа — с полдюжины взбудораженных обывателей, среди которых будут и родители этих детей, которые отблагодарят персонажей за спасение их чад.

СОКРОВИЩА

Родители спасённых детей на радостях отдают вам всё, что у них есть: медные и серебряные монеты и украшения на сумму **1ЗМ**, а также подвеску, состоящую из **3 лпм**, говоря, что она приносит удачу.

IV. ПУШИСТАЯ СМЕРТЬ

Персонажи путешествуют по дикой местности и попадают в засаду пушистых хищников.

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Ваш путь пролегал через небольшую лощину, изобилующую оврагами вперемешку с россыпями крупных валунов, когда впереди вы увидели тело какого-то несчастного путника. Он лежал в луже ещё свежей крови, покрытый множественными рваными ранами, словно от больших и острых когтей.

Спрятавшись в укромном месте, искателей приключений поджидают **3 скальные кошки**. Персонажи с пассивной Мудростью (Восприятие) ниже 17 считаются захваченными врасплох и пропускают первый раунд боя.

Те персонажи, которые настораживаются от увиденного и хотят совершить проверку Мудрости (Восприятия), могут использовать её результат вместо значения пассивной Мудрости.

Когда персонажи подходят к телу ближе, чем на 15 фт, кошки выскакивают с трёх разных сторон и атакуют.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение. Стоит ясная безоблачная погода, местность хороша освещена.

Местность. Лощина шириной около 30 фт извивается между двумя холмами. Склоны холмов считаются труднопроходимой местностью. Через каждые 15-20 фт по лощине разбросаны разного размера валуны и овраги, которые могут предоставить полное укрытие как скальным кошкам, так и персонажам.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите одну скальную кошку.

Сильный отряд: Добавьте одну скальную кошку.

СОКРОВИЩА

У мёртвого путешественника персонажи находят **5 лпм**, **14 зм** и рационы на 8 дней.

Часть 3: Сборщики душ

Ориентировочное время: 1 час 30 минут

Ближе к вечеру следы телеги выводят персонажей к небольшой пещерке на склоне каменистого холма, скрытого в недрах Невервинтерского леса.

Успешная проверка Мудрости (Восприятие) со Сл 14 поможет обнаружить недалеко от входа и саму телегу, прикрытую ветками. Однако лошади, которая её перевозила, здесь нет.

СОКРЫТЫЙ СТРАЖ

Вход в пещеру охраняет **земляной элементаль**, слившийся с одной из её каменных стен прямо у входа. Успешные проверки Мудрости (Восприятие) или Интеллекта (Магия) со Сл 14 позволят заметить очертания элементаля прежде, чем он атакует. Персонажи, которые этого не заметили, оказываются застигнуты врасплох.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение. Густые кроны деревьев не дают проникнуть сюда достаточному количеству света. Здесь тусклое освещение.

Вход в пещеру. Вход в пещеру естественной неровной формы около 5x5 фт из-за элементаля, стоящего там как часть стены и потолка. Когда элементаль выйдет, вход расширится до 10x7 фт. Внутри нет никакого освещения, туннель, который постепенно сужается до 5 фт в ширину, ведёт по наклонной вниз и теряется в темноте.

Лес. Пространство перед пещерой представляет собой не очень густой лес, где деревья и кустарники стоят на расстоянии не дальше 15 фт друг от друга.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: У элементаля 78 хитов.

Сильный отряд: У элементаля 156 хитов.

ПЛЕННИКИ ПЕЩЕРЫ

Когда персонажи войдут вглубь пещеры, через некоторое время узкий туннель выведет их в просторный и так же неосвещённый подземный зал, вдоль одной из стен которого стоит большая клетка с пленниками. Среди них люди (три мужчины, три женщины и трое детей) и два дварфа. И дварфы и люди одеты как обыватели и выглядят истощёнными.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение. В пещере царит полная темнота, если персонажи не принесли с собой источники света.

Зал. Этот подземный зал имеет форму полусферы с радиусом в 20 фт. В него ведёт единственный проход шириной 5 фт с северо-запада.

Клетка. Железная изогнутая под рельеф стены клетка, прутья которой словно вплавлены в камень какой-то магией, имеет размеры 10 фт в глубину и 20 фт — в длину. В клетку ведёт дверь, запертая навесным замком.

РАЗГОВОР С ПЛЕННИКАМИ

Если персонажи спрашивают, то здесь есть фермер Хард с сыном, невесткой и тремя внуками, чета Гелдеров и юная Имира Целенс, которая настолько плоха, что уже не может двигаться. Маленькие дети на руках молодой Зельцер и её мужа также не двигаются, и сложно понять, спят они или мертвы.

Дварфы — это братья по имени Бивель и Бадфель, которые направлялись в Лускан на заработки, но были пойманы по дороге. У них единственных есть мелкие ушибы и ожоги, оставленные похитителями, по остальным пленникам не видно, чтобы они сопротивлялись.

С персонажами от лица всех пленников будет говорить Хард, который весьма разговорчив и выглядит менее истощённым чем другие. Он может сообщить следующее:

- Его с семьёй похитили почти два дня назад и с того момента ни разу не кормили. Имиру — ещё раньше. Все пленники были бы рады, если персонажи поделятся с ними своей провизией.
- Перед похищением они слышали тихую музыку, будто играла дудочка или что-то такое. После чего потеряли сознание и очнулись уже в этой пещере, в клетке.
- Гелдеры музыку не слышали, их похитили уже спящих, прямо из постелей. На братьев дварфов напали прямо на дороге посреди бела дня и избили до потери сознания.
- Их похитители выглядят как какие-то культисты: ходят в серых балахонах и определённо умеют колдовать. Все пленники видели, как они освещают пещеру магическим огнём и пользуются другими бытовыми заклинаниями.
- Кроме того, кто-то из пленников слышал, как культисты говорили о некоем ритуале «то ли с фекалиями, то ли с филателиями» и что они ждут доставки какого-то оборудования, чтобы его начать.
- Один или несколько раз в день культисты приходят проверить пленников и дать им воды. Но сегодня они ещё не появлялись.

ОТЫГРЫШ ХАРДА

Хард — мощный старик с густой седой бородой и вечной улыбкой на лице. Он носит простую одежду из грубого льна и кожи, которая выглядит довольно затасканной и пыльной.

Хард любит подшучивать над собеседниками даже в самой серьёзной ситуации, и его юмор всегда находится на грани добродушия и неприличия. Его голос громкий и чёткий, с заметной хрипотцой, свойственной его возрасту.

Цитата: «Как там моя Алка? Рада что старый хрыч сгинул, али грустит?»

ВОЗВРАЩЕНИЕ КУЛЬТИСТОВ

Чтобы освободить пленников, необходимо взломать или сбить замок стальной клетки успешной проверкой Ловкости (Воровские инструменты) со Сл 15 или Силы со Сл 18 соответственно.

Но после первой же проверки, независимо от того, удачная она была или нет, в пещеру вбегают 4 **культиста** под предводительством **фанатика культа**.

ТАКТИКА КУЛЬТИСТОВ

Культисты без разговоров атакуют персонажей и будут сражаться фанатично до самой смерти. Они постараются занять оборону в узком 5-футовом проходе, пока их предводитель будет использовать заклинания персонажей дальнобойными снарядами из-за их.

ТЯЖЕЛО БЫТЬ ХАРДОМ

Если персонажам удалось открыть клетку до боя или в процессе, Хард не смотря на своё истощение, ринется в бой. Если это произойдёт, персонажи должны понять, что он слаб и погибнет от первого же удара. Чтобы отговорить его сражаться, персонаж должен действием совершить проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 11. В противном случае Хард пытается сражаться и будет убит в следующем раунде (используйте для него статистику **обывателя** с истощением 2-й степени).

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите трёх культистов.

Сильный отряд: Замените одного культиста на фанатика культа.

СОКРОВИЩА

На телах убитых культистов персонажи обнаружат монеты разного достоинства суммарной стоимостью 10 зм и *свирель сна*.

ЗАВЕРШЕНИЕ

После победы над культистами персонажи могут спокойно вернуться с пленниками в Лускан. Если у вас осталось достаточно времени, вы можете отыграть обратное путешествие, выбрав ещё одно случайное столкновение из части 2: «Невервинтерский лес».

Если Хард выжил, по возвращению на ферму он отдаёт персонажам самое дорогое, что у него есть («и это не моя жена!», — смеётся старик): одно *зелье лечения*.

Также персонажи получают у Серебряного Джона обещанную награду в 250 зм, предоставив доказательства освобождения пленников и рассказав, как всё было.

НАГРАДЫ

По завершению этого приключения, персонажи получают следующие награды.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Завершив это приключение, персонажи получают новый уровень.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой поровну, если это возможно.

ТОВАРЫ И ЗОЛОТО

Персонажи получают **10 зм** после боя с культистами, а также **250 зм** в награду за выполнение задания Серебряного Джона.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Персонажи получают *свирель сна* после боя с культистами.

Если Хард выжил, то персонажи получают одно *зелье лечения*.

Кроме того, персонажи получают сокровища из случайных столкновений, в которых участвовали, как указано в разделе «Сокровища» в описании случайного столкновения.

ПРИЛОЖЕНИЕ А: БЛОКИ СТАТИСТИКИ СУЩЕСТВ

Берсерк

Средний гуманоид (любая раса), любое хаотичное мировоззрение

Класс Брони 13 (шкурный доспех)

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 2 (450 опыта)

Безрассудство. В начале своего хода берсерк может решить, что в этом ходу все рукопашные атаки оружием будет совершать с преимуществом, но в этом случае до начала его следующего хода все броски атаки по нему тоже будут совершаться с преимуществом.

ДЕЙСТВИЯ

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

Вервольф

Средний гуманоид (человек, перевёртыш), хаотично-злой

Класс Брони 11 в облике гуманоида, 12 (природная броня) в облике волка или в гибридном облике

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 30 фт (40 фт в облике волка)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Скрытность +3, Восприятие +4

Иммунитет к урону дробящий, колющий, рубящий от немагических атак, кроме нанесённых посеребрённым оружием

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Общий (не может говорить в облике волка)

Опасность 3 (700 опыта)

Перевёртыш. Вервольф может действием превратиться в волка или гибрид волка и гуманоида или же принять свой истинный облик гуманоида. Вся его статистика, за исключением КБ, остаётся одинаковой во всех обликах. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Острый слух и тонкий нюх. Вервольф совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух и обоняние.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака (только в облике гуманоида или гибрида). Вервольф совершает две атаки: две копьём (в облике гуманоида) или одну укусом и одну когтями (в гибридном облике).

Укус (только в облике волка или гибрида).

Рукопашная атака: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона. Если цель — гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе станет проклятой ликантропией вервольфа.

Когти (только в гибридном облике). *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) рубящего урона.

Копьё (только в облике гуманоида). *Рукопашная или дальнебойная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона, или 6 (1к8 + 2) колющего урона, если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Воитель племени

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Брони 12 (шкурный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык

Опасность 1/8 (25 опыта)

Тактика стаи. Воитель совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник воителя.

ДЕЙСТВИЯ

Копьё. Рукопашная или дальнебойная атака: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) колющего урона, или 5 (1к8 + 1) колющего урона, если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Земляной элементаль

Большой элементаль, нейтральный

Класс Брони 17 (природная броня)

Хиты 126 (12к10 + 60)

Скорость 30 футов, копая 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	8 (-1)	20 (+5)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Уязвимость к урону звук

Спротивление урону дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию паралич, окаменение, истощение, бессознательность, отравление

Чувства тёмное зрение 60 футов, чувство вибрации 60 футов, пассивное Восприятие 10

Языки Терран

Опасность 5 (1800 опыта)

Скольжение сквозь землю. Элементаль может перемещаться, копая, сквозь немагические и необработанные землю и камень. При этом элементаль не беспокоит материал, через который перемещается.

Осадное чудовище. Элементаль причиняет двойной урон предметам и строениям.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Элементаль совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. *Рукопашная атака:* +8 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) дробящего урона.

Культист

Средний гуманоид (любая раса), нейтральный

Класс Брони 12 (кожаный доспех)

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Религия +2, Обман +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1/8 (25 опыта)

Преданность. Культист совершает с преимуществом спасброски от очарования и испуга.

ДЕЙСТВИЯ

Скимитар. *Рукопашная атака:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) рубящего урона.

Обыватель

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Брони 10

Хиты 4 (1к8)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 0 (0 или 10 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Дубина. Рукопашная атака: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 2 (1к4) дробящего урона.

Скальная кошка

Большой монстр, нейтральный

Класс Брони 13

Хиты 34 (4к10 + 12)

Скорость 40 футов, лазая 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	4 (-3)	14 (+2)	8 (-1)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +7

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 14

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

Необнаружимость. Кошка не может быть целью какой-либо магии прорицания или обнаружена с помощью магических датчиков.

Наскок. Если кошка движется по крайней мере 20 футов прямо к существу, а потом бьёт его атакой когтями в этом же ходу, то цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13 или быть сбита с ног. Если цель сбита с ног, кошка может бонусным действием один раз атаковать укусом.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) рубящего урона.

Фанатик культа

Средний гуманоид, любое мировоззрение кроме доброго

Класс Брони 13 (кожаный доспех)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Навыки Обман +4, Религия +2, Убеждение +4

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки один любой язык, обычно Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Тёмная преданность. Фанатик совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

Использование заклинаний. Фанатик является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 11, +3 к атакам заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

Кантрипы (неограниченно): свет, священное пламя, чудотворство

1 уровень (4 ячейки): нанесение ран, приказ, щит веры

2 уровень (3 ячейки): божественное оружие, удержание личности

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Фанатик совершает две рукопашные атаки.

Кинжал. Рукопашная или дальнебойная атака: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт., одно существо. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

ПРИЛОЖЕНИЕ В: МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ

Зелье, обычное

Вы восстанавливаете 2к4 + 2 хита, когда выпиваете это зелье.

СВИРЕЛЬ СНА

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Вы должны владеть духовыми музыкальными инструментами, чтобы использовать эту свирель. У неё есть 3 заряда. Вы можете действием поиграть на ней и потратить 1 заряд, чтобы наложить заклинание *усыпление*.

Свирель ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете.