

ЗОМБИ, НУ ПОЧЕМУ ВСЕГДА ЗОМБИ?

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ЛАГЕРЯ «SWORD COAST'23»

В окрестностях удалённой деревни стали появляться живые мертвецы, нападающие на окружающих. Власти поручают героям разобраться с нежитью и спасти деревню.

4-часовое приключение для персонажей 3-го уровня



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайнер: Виталий Козырев
При участии: Михаил Полетаев

Вёрстка: Виталий Козырев
Вычитка и редакция: 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 северной границе Невервинтерского леса к востоку от Лускана.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Заговорщики из Братства Тайного Знания, называющие себя культом Бессмертного, раздобыли филактерий Арклема Грита и оборудование, необходимое, чтобы его насытить. Чтобы настроить и проверить оборудование, украденное у волшебника Малсера, они прибыли на кладбище. В ходе экспериментов мертвецы на кладбище восстали и теперь бродят, охотясь за живыми. Оставив одного из младших членов культа для наблюдения за последствиями, культисты покинули кладбище вместе с оборудованием.

ОБЗОР

Зомби, ну почему всегда зомби? — это классическое зомби-приключение. Оно разбито на три части, и занимает около 4 часов:

- **Часть 1: «Есть такая профессия».** Персонажи встречаются с нанимателем, после чего отправляются в деревню, чтобы расправиться с зомби.
- **Часть 2: «Эх, дороги, пыль да туман»** Персонажи отправляются в дорогу, где участвуют в нескольких случайных столкновениях.
- **Часть 3: «Живой, мёртвый и злой»** Персонажи до деревни и разбираются с нашествием мертвецов.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это продолжение приключения SCDD1-1C «Месть корсара». Подразумевается, что наниматель, капитан Реней, наслышан о

подвигах персонажей (в том или ином свете) от своего давнего друга Старого Пью, поэтому искатели приключений получают от него персональное приглашение.

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: ЕСТЬ ТАКАЯ ПРОФЕССИЯ

Ориентировочное время: 30 минут

Персонажей вызывает знакомый Старого Пью, капитан Реней, в довольно оживлённую таверну «Сабля» для встречи.

ТАВЕРНА «САБЛЯ»

«Сабля» — одна из самых оживлённых таверн в городе, пристанище для экипажей пиратских кораблей, пришвартованных в гавани, а также для подруг пиратов, на которых те тратят свою долю добычи.

Когда персонажи достигают таверны, зачитайте следующий текст:

Оживлённая пиратская таверна «Сабля» — это место, где все посетители погружаются в атмосферу морских приключений. На входе вас встречает старая деревянная статуя в виде корабельного кормчего, а на стенах висят красочные картины с изображением морских сражений и карт. В таверне звучит живая музыка: музыканты играют на скрипках и лютнях, а посетители подпевают и танцуют под зажигательные мелодии.

Меню таверны — это настоящая сокровищница для гурманов. На столах стоят тарелки с креветками, кальмарами и мидиями, а на барной стойке можно заказать кружку холодного пива или коктейль из рома и каких-то странных овощей. В «Сабле» есть несколько залов — от уютного уголка для влюблённых до вместительного зала для больших компаний. Все помещения украшены в морском стиле, а на стенах висит оружие и штурвалы.

Таверна «Сабля» — это место, где можно оторваться на полную и окунуться в атмосферу безбашенных пиратских гулянок.

ВСТРЕЧА

Нанимателем является капитан Реней, давний знакомый Старого Пью, от которого он и услышал про «заслуги» персонажей.

НА ЧТО ПОДПИСЫВАЕТСЯ КОМАНДА

Капитан Реней весьма красноречив и любит поговорить, но есть вещи, которые его беспокоят. Несколько лет назад он прикупил себе участок земли в деревне Тъмускрик. И недавно получил весть о том, что в окрестностях появились мертвецы. Ему нужна команда, которая отправится в деревню и уничтожит нежить.

Что сообщает капитан Реней:

- Мертвецы появились несколько дней назад.
- Власти знают об этом и обратились к Ренею за помощью.
- Реней готов заплатить 500 зм за упокоевание мертвецов. Ровно столько же, сколько им предлагал Старый Пью за свою «акцию отмщения».

ОТЫГРЫШ КАПИТАНА РЕНЕЯ

Реней — старый, но всё ещё подтянутый и мускулистый мужчина с рыжими волосами и бородой. У него глубокие морщины на лице и глаза, которые светятся опытом морской жизни. Его одежда богата и изыскана, а воротник сильно надушен дорогими духами.

Реней говорит громко и уверенно, но всегда с уважением к другим. Он любит выпить и рассказать истории о своих приключениях на море, но также с интересом слушает истории других людей. Он всегда держит свою повидавшую жизнь саблю при себе, часто поглаживая её эфес.

Цитата: «Нет ничего лучше, чем свобода и приключения, не так ли?»

После того как персонажи договорятся с капитаном, тот объяснит им, как добраться до деревни.

Часть 2: Эх, дороги, пыль да туман

Ориентировочное время: 2 часа 30 минут

Путешествуя к месту назначения, персонажи попутно становятся участниками нескольких случайных столкновений. Выбирайте столкновения из списка ниже броском кб или на своё усмотрение (но не более одного столкновения в день). И старайтесь уложиться в ориентировочное время, указанное для этой части.

кб Столкновение

- | | |
|---|----------------------|
| 1 | Извечный спор |
| 2 | Бей и беги |
| 3 | Спасение утопающих |
| 4 | Ночные гости |
| 5 | Религия — для народа |
| 6 | Пушистая смерть |

I. ИЗВЕЧНЫЙ СПОР

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Впереди, чуть поодаль от дороги, вы замечаете небольшую поляну на всхолмье, 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 несгибаемым 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. БЕЙ И БЕГИ

В этом столкновении группа разбойников будет изматывать персонажей тактикой «бей и беги», нападая издали и тут же скрываясь в лесу. После чего они атакуют повторно только когда персонажи вновь потеряют бдительность.

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

На следующее утро со склона невысокого холма, густо поросшего лесом, на вас неожиданно обрушился залп арбалетных болтов. Арбалетчики быстро растаяли в лесу, кажется, не собираясь ввязываться в бой.

5 **головорезов** атаковали персонажей, после чего сразу скрылись. Каждый персонаж должен преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 12, иначе получит 1к10 колющего урона. Если в группе есть другие живые существа (например, лошади), они тоже должны преуспеть в спасброске, чтобы не получить урона.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Холмы. С обеих сторон от дороги, по которой идут персонажи, возвышаются пологие невысокие холмы, местами поросшие лесом. Расстояние от дороги до границы леса — 80 фт.

Освещение и видимость. Утреннее солнце хорошо освещает всё вокруг. Однако в густом лесу из-за листвы и кустарников местность считается сильно-заслонённой.

Погоня?

Искатели приключений могут решить погнаться за обидчиками, но в лесу их встретят ловушки, такие как сети, падающие брёвна, острые шипы и скрытые ямы. Вы можете описывать любые варианты ловушек, не сильно опасных, но мешающих персонажам преследовать нападавших. Используйте Сл 14 для любых спасбросков от ловушек, в которые попадают искатели приключений. При провале персонаж должен получить одно из состояний: опутанный или лежащий ничком, а также, если ловушка наносит урон, то 1к6 урона подходящего типа. Ваша цель, как Мастера, — дать персонажам понять, что преследование бессмысленно.

ПОВТОРНОЕ НАПАДЕНИЕ

После достаточно долгого затишья, но до того, как персонажи успеют совершить короткий или продолжительный отдых, головорезы атакуют

вновь. На этот раз они сбрасывают огромный валун с крутого холма высотой 35 фт, а затем вновь убегают. Головорезы будут стараться попасть камнем в наземный транспорт или ездовых животных, если у персонажей есть что-то из этого.

Все существа в радиусе 10 фт от места падения камня должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 13, получая 3к6 дробящего урона при провале или половину этого урона при успехе.

Если персонажи захотят преследовать головорезов, то им прежде предстоит залезть на крутой склон холма (во время лазания каждый фут перемещения стоит 1 дополнительный фут, если у существа нет скорости лазания). Но на этот раз ловушек в лесу не будет.

БОГ ЛЮБИТ ТРОИЦУ

В третий раз головорезы не убегают, а, также предварительно обстреляв персонажей из арбалетов, поджидают тех в лесу и нападают из скрытности (если у них получилось спрятаться, пока персонаж бежал до леса). Если персонажи не бегут в лес, то головорезы будут продолжать атаковать из арбалетов, после чего в следующий раунд вновь совершать проверки Ловкости (Скрытность), чтобы спрятаться.

Головорезы не дерутся насмерть, если двое их соратников пали, то оставшиеся пытаются убежать или договориться.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите двух головорезов.

Сильный отряд: Добавьте двух головорезов.

СОКРОВИЩА

У каждого головореза на поясе висит по 1 лпм в качестве оберега.

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 утонули, 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 потребуется 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 **1 зм**, а также подвеску, состоящую из **3 лпм**, говоря, что она приносит удачу.

IV. НОЧНЫЕ ГОСТИ

Когда персонажи остановятся 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 ярю 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 ярю 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**.

V. РЕЛИГИЯ — ДЛЯ НАРОДА

Персонажи на очередном перекрёстке встречают группу религиозных паломников, которые идут той же дорогой.

В группе около дюжины человек и несколько полуросликов. Все они средних лет или старше и выглядят как фермеры или ремесленники. Паломники по большей части общительны и добродушны, они будут рады присоединиться к искателям приключений на время совместного путешествия по этому участку дороги (около 1-2 часов пути).

Персонажи при желании могут торговать с паломниками, у тех есть любые товары из *Книги игрока* стоимостью не более 1 зм и весом не более 1 фунта.

ТАЙНА ПАЛОМНИКОВ

Паломники в процессе совместного путешествия сообщают, что идут к святилищу Сильвануса для поклонения. Если персонажи преуспеют в проверке Интеллекта (Религия) со Сл, можете предоставить им информацию из врезки ниже:

СИЛЬВАНУС

Сильванус олицетворяет природу во всем её разнообразии. Но люди Севера, которые в повседневной жизни чаще сталкиваются с опасностями гор, равнин и лесов, видят Сильвануса больше как бога именно таких мест. В легендах он часто повелевает другими природными божествами, поощряя и наказывая их по своему усмотрению.

Природа и её беспристрастная честность является центром догматов веры в Сильвануса. Потеря фермерского хутора из-за налёта гоблинов для единиц — трагедия, но это событие также предоставляет возможность диким землям расширяться, а земле — снова стать плодородной, что в свою очередь бросит новый вызов для тех, кто решит вернуться и укротить её снова.

Кредо Сильвануса гласит, что природа должна быть сохранена нетронутой не ради её красот, но потому, что это и есть нормальное состояние мира. Её просторы обновляют и вдыхают новые силы в смертные души, давая глоток свежего воздуха всему миру. Многие из его последователей противостоят расширению поселений в дикую местность и считают чрезмерное потребление природных ресурсов не только расточительством, но и богохульством.

Сильвануса почитают путешественники по диким местам, исследователи и жители сельских селений, расположенных вдали от крупного города. Символ Сильвануса — дубовый лист, и рощица дубов в поселении или на его окраине часто становится святилищем Сильвануса.

Религиозный символ: дубовый лист.

Через некоторое время совместного путешествия попросите персонажей сделать одну или несколько из следующих проверок со Сл 12:

- **Мудрость (Проницательность).** При успехе персонажи замечают, что многие паломники произносят имя Сильвануса с плохо скрываемым пренебрежением.

- **Мудрость (Восприятие).** При успехе персонажи замечают, что в молитвах паломников не звучит имя Сильвануса.
- **Интеллект (Религия).** При успехе персонажи замечают, что религиозные символы у многих паломников содержат изображение колосьев, в то время как религиозный символ Сильвануса — дубовый лист.

Если персонажи решат выяснить, в чем подвох, и преуспеют в проверке Харизмы (Убеждение или Запугивание) со Сл 10, паломники раскроют им следующую информацию:

- На самом деле они являются последователями Чонтия — богини земледелия.
- Не так давно их поселение проходил проповедник Сильвануса и своими речами сбил многих молодых людей с праведного пути.
- После этого беды постигли и новые посевы — что-то сожрала саранча, что-то погибло от засухи.
- Определённо, оба этих факта связаны между собой, и Сильванус нарочно портит им жизнь. В связи с этим, сельчане решили уничтожить его ближайшее святилище в отместку за их горе.
- Говорят, это святилище небольшое, но очень древнее. Возможно там можно найти какие-нибудь реликвии прошлых эпох.

ЧОНТИА

Чонтия — богиня земледелия: сева и жатвы, разведения и забоя, стрижки и ткачества. В этом аспекте она скорее сельское божество, которому редко молятся в стенах города, исключая разве что кухонный персонал. Но Чонтия также и Великая Мать, богиня колыбели, очага и дома. И в этой ипостаси её поминают в каждом доме перед приёмом пищи, при рождении ребёнка, люди воздают ей хвалу, когда нежатся у очага или чувствуют себя любимыми и спокойными.

Вера Чонтия это воспитание и рост. Её учение основывается на сельской мудрости и традициях хозяйства. Посев и жатва, вечный цикл — обычные темы её веры. Уничтожение ради уничтожения,

переделка без восстановления — анафемы для её догм.

Храмы Чонтия хранят большой пласт знаний о сельском хозяйстве и культивации. Её жрецы тесно сотрудничают с сельскими общинами, и они всегда готовы засучить рукава и испачкать руки в земле.

Религиозный символ: сноп колосьев.

Когда паломники раскрывают правду, они предлагают персонажам пойти с ними и помочь разрушить древнее святилище. В награду персонажи смогут забрать оттуда всё, что найдут.

Персонажи могут согласиться помочь паломникам, отговорить их разрушать святилище или ничего не делать, оставив эту затею на совести сельчан. В первых двух случаях обратитесь к соответствующим разделам ниже.

РАЗРУШИТЬ СВАТИЛИЩЕ

Если персонажи соглашаются помочь разрушить святилище, то вскоре с группой паломников доходят до дубовой рощи, в центре которой стоит тысячелетний дуб с огромным дуплом, служащим алтарём для подношений.

Среди ничего не стоящих безделушек персонажи могут найти на алтаре 5 лпм.

Разрушить святилище не составит труда, это всего лишь дерево и здесь нет никаких защитников. Попросите игроков описать, как они это делают и пусть паломники с рьяным рвением помогают им.

ЗАЩИТИТЬ СВАТИЛИЩЕ

Если персонажи хотят защитить святилище, им нужно придумать аргументы, почему паломники не должны его трогать. На ваше усмотрение, хорошие аргументы могут не потребовать никаких проверок. Если же вы считаете, что персонажи должны преуспеть в проверках Харизмы (Запугивание, Обман или Убеждение) то используйте для них Сл 15.

В случае успеха, паломники отказываются от своей затеи и возвращаются в село. А к персонажам следующей ночью является образ Сильвануса (лицо старика, сформированное из веток окружающих деревьев) и благодарит их за

защиту его святилища и в награду дарит им *маску оленя*.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают **5 лпм**, если помогли разрушить святилище или *маску оленя*, если защитили его.

VI. 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: ЖИВОЙ, МЁРТВЫЙ И ЗЛОЙ

Ориентировочное время: 1 час

Персонажи прибывают в деревню днём на третий день путешествия. Зачитайте или перефразируйте нижеприведённый текст:

Вы идёте по грязной дороге, которая затоплена дождём. Вокруг тихо и уныло, только дождь монотонно барабанит по лужам.

По мере приближения к деревне, вы замечаете, что людей на улицах нет, видно скрываются от непогоды под крышами своих домов.

ТЬМУСКРИК

Местные жители не сильно хотят общаться с прибывшими и отправят персонажей на беседу к местному старосте Людвигу.

Когда персонажи доберутся до дома Людвика, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Староста деревни удручён проблемами и выглядит усталым и измученным. Его покрасневшие глаза свидетельствуют о том, что он не спал уже несколько ночей. Он высокого роста и худощавого телосложения. Волосы его редкие и седые, а лицо покрыто морщинами и глубокими складками. Одежда простая из грубой ткани, уже потёрта и изношена.

В беседе с персонажами Людвик раскроет следующую информацию:

- Несколько дней назад на кладбище близ деревни были замечены живые мертвецы. Несколько человек были убиты.
- Волшебник Незмин из Братства Тайного Знания помогает жителям деревни, как может. Он прибыл примерно в одно время с появлением нежити.
- Кладбище старое, но не слишком древнее. Оно находится к западу от деревни и его легко обнаружить.

ГНЕВ ПЬЮ

Если у персонажей есть сюжетная награда «Гнев Пью», то в деревне на них нападут бандиты:

Несколько бугаёв окружают вас. В руках у них сверкают клинки. Судя по всему, это не местные жители, а татуировки выдают в них морских пиратов.

— Старый Пью передаёт привет, — угрюмо скажет один из них прежде, чем напасть.

Головорезы, по одному на каждого персонажа, нападают без лишних слов. Они слишком боятся Старого Пью, чтобы сдаться или бежать. Если головорезы побеждают, то отрубают ноги у самого маленького персонажа. Герои не теряют сюжетную награду. Старый Пью будет продолжать мстить, пока не умрёт.

ДАВАЙТЕ ПОГОВОРИМ С ВОЛШЕБНИКОМ

Незмин, молодой волшебник, ютится в местном трактире, он угрюм и нелюдим:

Молодой волшебник сидит в трактире, читая у камина какую-то книгу. Магический свет на посохе освещает убогое убранство комнаты. Трактирщик куда-то запропастился и, судя по всему, других посетителей здесь кроме вас и волшебника нет.

Незмин внимательно изучает книгу. Заметив персонажей, он расскажет, что возвращался в Лускан из экспедиции по сбору магических трав, когда услышал про мертвецов. Он решил остановиться в деревне, послав весточку в город о проблемах.

Он с радостью покинет деревню, так как очевидно, что персонажи подготовлены лучше него. Он не будет принимать участие в уничтожении мертвецов. Проверка Мудрости (Природа) со Сл 10 позволит предположить, что собирать травы в сезон дождей не самое удачное решение.

Если обвинить Незмина, что он как-то связан с мертвецами, волшебник будет всё отрицать. Только при успешной проверке Харизмы (Запугивание) со Сл 20 Незмин расскажет про заговор. Но сам он знает немного, лишь информацию из предыстории приключения.

Если персонажи решат атаковать Незмина, используйте для него блок статистики **ученик волшебника**. У него также есть 50 зм которые он хранит в поясном мешочке.

МЕРТВЕЦЫ

Персонажи потратят полдня, путешествуя в сторону кладбища. Кладбище покрыто редким лесом и многочисленными кустами, а в его глубине можно заметить мелькание оживших мертвецов.

Мертвецы скрыты обширной листвой кустов, поэтому попасть в них дальнобойными атаками, не подобрившись ближе чем на 40 футов, невозможно.

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Сотни могил находятся на этом неухоженном кладбище. Заросшее кустами и редкими деревьями, оно не позволяет вам оценить масштаб бедствия. В глубине виднеется единственное строение — каменный склеп.

По кладбищу, в разных его частях, бродят в общей сложности 15 **зомби**. Но персонажи сталкиваются с ними не одновременно, а постепенно. Бросьте к6 перед началом боевого столкновения — это количество зомби в группе, на которую персонажи натыкаются в первый раз. Вне зависимости от того, закончилось это столкновение или нет, повторяйте бросок каждые к4 раунда и вводите новые подкрепления, пока суммарное количество зомби не достигнет предельного числа (15).

СОВЕТ

Бросайте к4 одновременно с к6, чтобы определить количество зомби в текущем подкреплении и число раундов, через которое прибудет новое (если зомби ещё не закончились).

Каждая новая порция зомби прибывает со случайного направления. Можете выбирать это направление на своё усмотрение или броском к6 (для гексов) или к8 (для клеток).

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: На кладбище всего 10 зомби.

Сильный отряд: как только вы выставите на поле последнего зомби замените его на упыря.

ПОСЛЕ БОЯ

Если персонажи убили всех зомби, они могут осмотреть кладбище и склеп:

Остатки мертвецов, разрытых могил и окрестности склепа явно дают понять, что на кладбище не так давно проходил магический ритуал. Кто-то проводил внутри склепа магические опыты и перетаскивал какое-то оборудование. Следы ведут от кладбища куда-то дальше, в глубины леса.

При успешной проверке Интеллекта (Магия) со Сл 15 персонаж поймёт, что остатки пергамента и чернил, которые использовались в ритуале, явно из запасов Башни Тайного Знания. Если герои вернутся в деревню с этой информацией, то Незмина уже не застанут — он покинул деревню сразу же после того, как персонажи отправились на кладбище. Если Незмин был пленён, то Сл проверки Харизмы (Запугивание) при упоминании этой информации снизится до 15.

Если герои пройдут по следам, оставленными на кладбище, то найдут старую просёлочную дорогу, по которой можно добраться до Лускана в обход деревни.

ЗАВЕРШЕНИЕ

К этому моменту персонажи должны понять, что за оживлением мертвецов стоит кто-то из Башни Тайного Знания. Теперь их путь лежит в Лускан.

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 **500 зм** за уничтожение мертвецов и ещё **50 зм**, если победят и ограбят Незмина.

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 фт, 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 фт от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник воителя.

ДЕЙСТВИЯ

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

Головорез

Средний гуманоид, любое мировоззрение кроме доброго

Класс Брони 11 (кожаный доспех)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 30 фт

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

Навыки Запугивание +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. Рукопашная атака: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) дробящего урона.

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака: +5 к попаданию, дистанция 100/400 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к10) колющего урона.

Зомби

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Брони 8

Хиты 22 (3к8 + 9)

Скорость 20 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Спасброски Мдр +0

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 8

Языки понимает языки, которые знал при жизни, но не может говорить

Опасность 1/4 (50 опыта)

Стойкость нежити. Если зомби получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются всего лишь до 1.

ДЕЙСТВИЯ

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

Скальная кошка

Большой монстр, нейтральный

Класс Брони 13

Хиты 34 (4к10 + 12)

Скорость 40 фт, лазая 30 фт

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 фт, пассивное
Восприятие 14

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

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

Наскок. Если кошка движется по крайней мере 20 фт 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 сбитой 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.

Упырь

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Брони 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию очарование, отравление, истощение

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное
Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) рубящего урона. Если цель — существо, не являющееся эльфом или нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Ученик волшебника

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Брони 10 (13 с доспехами мага)

Хиты 13 (3к8)

Скорость 30 фт

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

Навыки История +4, Магия +4

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/4 (50 опыта)

Предсмертный взрыв. Когда смертник культа умирает, он взрывается, осыпая окружающих градом осколков своих костей и плоти. Каждое существо в 10 фт от взрывающегося смертника должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 14. При провале существо получает 11 (2к10) дробящего урона, а при успехе — половину этого урона.

ДЕЙСТВИЯ

Магическая вспышка. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 120 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) урона силовым полем.

Использование заклинаний. Ученик волшебника накладывает одно из следующих заклинаний, используя Интеллект в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинаний 12):

Неограниченно: волшебная рука, фокусы;

1/день каждое: огненные ладони, маскировка, доспехи мага.

ПРИЛОЖЕНИЕ В: МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

МАСКА ОЛЕНЯ (МАСКА ЗВЕРЯ)

Чудесный предмет, необычный

Эта деревянная маска изображает голову оленя и имеет 3 заряда. При ношении маски вы можете потратить 1 заряд и использовать маску, чтобы действием наложить заклинание *дружба с животными*. Маска восстанавливает все потраченные заряды на рассвете.