



ПРОКЛЯТИЕ ТУМАННОЙ ЛОЩИНЫ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАК
ОБРАЗЦЫ

D&D 5E HOME BREW

Приключение для 4 игроков 5-го уровня

АННОТАЦИЯ

В окутанной туманом ложбине располагается захламленная деревенька с мрачной репутацией. Вы прибыли сюда с заданием, но с каждым ударом грома и отблеском молнии ваша уверенность в себе улетучивается, а туман сгущается. Чувство безмолвного ужаса и надвигающейся опасности повисло в воздухе. Сможете ли вы предотвратить угрозу и разгадать тайны этой лощины?

Перед игрой

Все дополнительные файлы для игры лежат на **Гугл Диске**.

Во время прочтения данного документа вы можете встретиться с различными обозначениями, созданными для удобства и понимания контекста:

Текст, указанный в подобном поле, предназначен для чтения вслух или перефразирования для игроков, например, когда персонажи прибывают в нужное место или выполняют необходимые условия.

Время работает против игроков и их персонажей. С определенного момента в приключении стартует мета игровой таймер (идуший в реальном времени и не зависящий от событий в игре) по истечении которого персонажи, скорее всего, проигрывают.

С точки зрения игроков, 10 молний должны ударить в шпиль замка для обеспечения эксперимента энергией. Для вас как Мастера, это 5 часов реального времени в которые Вы можете в любой момент использовать звуковой эффект грома или его описания для предоставления игрокам информации о том что время поджимает.

Чтобы не забывать о времени можно поставить таймер на каждые 30 мин со звуком грома или вручную включать его, когда игроки будут затягивать партию, сомневаться в выборе или действии.

Вы так же можете как полностью отказаться от механики таймера, так и использовать его по внутреннему игровому времени.

После того как время закончится, **падший рыцарь** пробуждается в глубинах замка. Если герои не успели даже дойти до замка, то он покинет его на своем коне (**Кошмаре**) и двинется к персонажам.

Перед игрой вы можете дать игрокам дополнительную мотивацию предоставив им небольшие дополнения к предьстории. Например:

- Персонаж, будучи молодым присутствовал при очищении этих земель и помнит все те ужасы
- Персонаж, ученый и когда-то давно знал Ганса
- Персонаж, родился в деревеньке куда направляются герои, но очень давно там не бывал и т.д.



Предыстория

Ганс, гениальный учёный и маг, потерял жену в результате несчастного случая во время одного из экспериментов. Жрецы, к которым он обратился, развели руками и сказали, что тело и сама душа были затронуты дикой магией и их старания бессильны. Тогда Ганс поклялся добиться успехов в своем деле и воскресить супругу любым доступным способом. Со временем он начал все глубже погружаться в книги и водоворот безумия начал захватывать помешанного на своей цели учёного.

Для того чтобы ему не мешали проводить его сомнительные эксперименты, Ганс переехал в отдаленное местечко, где занял пустующие развалины старого замка. Там он создал своего клона, а так же единственного и главного помощника – Ханса.

Ханс хоть и был клоном и точной копией Ганса, но все же был другим. Чем больше оригинал впадал в безумие и творил все более бесчеловечные эксперименты, тем больше копия читала старые записи, книги и не отягощенный травматическими воспоминаниями о потере жены Ханс начал понимать, что все это пора прекратить.

В конце концов исследование было завершено и с помощью оккультных знаний и тайных практик Ганс был способен воскрешать любые формы жизни, вне зависимости от их повреждений. Однако перед тем, как опробовать метод на супруге Ганс решил убить двух зайцев одновременно и воскресить бывшего владельца замка, убитого церковниками. Так он протестирует свой метод и отомстит жрецам за их отказ в помощи. Однако, в разгар величайшего эксперимента Ханс перемещающей магией выбросил Ганса из замка в попытке остановить злодейство.

Ганс, преследуемый своими же неудавшимися экспериментами, выбегает на главный тракт в поисках помощи, где и натывается на героев.

Завязка

Героев нанял представитель правителя этих земель, чтобы они разобрались с проблемой местных жителей отдаленной и захолустной деревушки Оберхаф. Судя по последним письмам, у них начали частенько пропадать люди. А несколько отрядов авантюристов посланных туда не вернулись.

В качестве награды героям авансом выдали 800 золотых, которые можно потратить на закупку снаряжения и предметов перед началом приключения.

Едкий туман

Из-за проводимых в замке ужасных экспериментов, пары из лаборатории слились с местным густым туманом, придавая ему немного зеленоватый оттенок и образуя гремучую галлюциногенную и опасную смесь. Она окутывает все и всех в радиусе многих миль, и с каждым ударом молнии становится все опаснее.

Все эффекты и состояния тумана делятся до начала следующего эффекта и заменяют друг друга.

Удары молнии	Описание Эффекта
1-2	Туман сгущается и наливается едким зеленым цветом, вам мерещатся перемещающиеся вокруг тени и неестественно вытянутые силуэты, тянущиеся к вам, однако лишь моргнув они исчезают.
3-4	Пощипывание кожи перерастает в ужасный зуд и кашель, все персонажи должны пройти Спасбросок Телосложения Сл 14 , в случае провала получая 2кб урона ядом и состояние отравленный на 1 мин
5-6	Туман приобретает голубоватый оттенок и стелется по земле. Каждый раз, когда один из персонажей пытается сотворить заклинание он должен пройти проверку своей Заклинательной характеристики и применить эффект в зависимости от выпавшего значения: 1-12 Заклинание не срабатывает, ячейка заклинаний НЕ тратится. 13-20 Заклинание задваивается, вторая цель выбирается случайно. 21+ Если заклинание можно накладывать разными уровнями ячеек, то оно накладывается максимальным уровнем ячейки для этого класса.
7-8	Из густого тумана периодически появляются реалистичные двойники ваших врагов и союзников. Чтобы отличить копию нужно успешно совершить проверку Мудрости (Проницательность) Сл 16 .
9-10	Туман начинает искриться и сворачивается в плотные шарообразные молниевые сгустки, распределяющиеся по полю боя. Попав в такой сгусток заклинанием, атакой или войдя в его пространство, сгусток взрывается, нанося ближайшему существу в 10 футах кб урона электричеством. Затем эффект повторяется, но уже на ближайшем в 10 футах существе от того в кого попал заряд. При каждом таком переходе увеличивайте количество кубов урона на 1. Одно и то же существо не может стать целью эффекта одного сгустка дважды.

ГЛАВА 1: ПРИВЫТИЕ

Карта

Вы уже долгое время в пути и наконец, приблизились к вашей цели. Стоя на тракте перед вами простирается окутанная густым туманом темная лощина. Вымощенная дорога уходит под уклоном вниз, скрываясь в тенях высоких деревьев, чьи крючковатые ветви, переплетаясь, образуют злоеющие арки. В воздухе чувствуется напряжение, а легкий ветерок со стороны леса доносит до вас запахи озона, влажной земли и чего-то металлического, оставляющего неприятный привкус во рту.

Следующий ваш шаг будет шагом в неизвестность. В полные опасности мрачные земли, откуда веет смертью и древними тайнами.

Тяжелая атмосфера разряжается грохотом грома и вспышкой молнии, кажется, она ударила куда-то за лесом.

Во время этого вступительного текста бьет первая молния и активируется **таймер**.

Только ступив навстречу опасности, из кустов у дороги с криком о помощи выбегает истекающий кровью человек в длинном белом халате, безумными глазами и растрепанными волосами. За ним следом из тумана выходит ужасное чудовище, усеянное бормочущими ртами, от одного вида которого по телу пробегает дрожь, а его неестественно ярко-голубые глаза, не мигая наблюдают за вами.

Ганс: Выглядеющий изнуренным и потрепанным человек, около 35 лет. Постоянно держит руки в движении и дергается при разговоре. Взгляд бегаёт от одного объекта к другому не фиксируясь, одновременно безумный и осмысленный. Речь сбивчивая, во время разговора постоянно переходит на непонятные научные термины.

Настоящий поборник науки и любых методов познания. Ганс представится клоном безумного учёного, который пытается сотворить ужасный эксперимент в заброшенном замке за лесом. Он объяснит героям, что как только нужный заряд энергии наберется (10 молний), ужасное существо в замке пробудится в жизнь и жители деревни, собранные для эксперимента погибнут.

На самом же деле Ганс является тем самым учёным проводящим эксперимент, а его клон (Ханс) сумел выманить и вышвырнуть его из замка.

По ходу сессии делайте небольшие намеки на безумие Ганса и его необычное поведение, чтобы игроки могли что-то заподозрить.

Сражение:

1x **Бормочущий ротвик [Gibbering moulder]**



Во время разговора с Гансом персонажи могут узнать:

- Вернутся обратно, и помешать сам он не в состоянии, так как подход к замку охраняется ужасными жертвами экспериментов
- Местные земли прокляты и раньше принадлежали рыцарю, которого обвиняли в демопоклонничестве
- Всю округу заполнили ужасные существа, некоторые являются результатами экспериментов, а некоторые проснулись от векового сна, почуввав зло
- Чтобы добраться до замка нужно пройти через деревню и затем гиблый лес



Глава 2: Локации Лощины

1. ВЫМЕРШАЯ ДЕРЕВНЯ

Карта

Подходя к деревне, вы замечаете высокую заброшенную церковь с колокольной, которую оплели густые зловещие лозы. Старые, обветшалые дома еле стоят, а их окна, словно пустые глазницы, смотрят на окружающий мир. Деревянные ставни покосились и покрылись мхом, а крыши, пробитые и частично обрушившиеся, покрыты густым слоем опавших листьев и пыли.

Туман, окутывает деревню плотным покровом. Он стелется между домами, обвивая деревья и кустарники, создавая иллюзию движения там, где его нет. Точнее, вам кажется, что нет.

По центру деревни, возле церкви, на краю колодца сидит старик в рясе, который со скучающим видом вырисовывает что-то палкой на земле.

Отец Пауль: человек, мужчина около 50 лет. Выглядит уставшим, с синяками под глазами и напуганным лицом. Однако сохраняет добродушие, улыбчив и приветлив к гостям.

Находится под действием заклинания **Обет**, которое обязывает его заманивать всех встречаемых к себе в церковь, в которой обитает чудовище и никому об этом не рассказывать.

Священник радушно встретит героев и расскажет о том, что в один день твари из замка пришли и забрали всех жителей. Но его почему-то они не тронули и обходят стороной. Пауль скажет, что героям нельзя тут долго находиться и лучше спрятаться и переговорить в церкви.

Сотрясатель душ обитает в заброшенной церкви и через старика притягивает к себе новых жертв. Как только герои зайдут в церковь, он неожиданно нападет на них из засады.

При получении 10+ урона одновременно, от него отлетают 1к4 **ползающих рук**.



Если герои обратят внимание на то что вырисовывает старик и совершат успешную **проверку Анализа Сл 15**, то разобравшись в каракулях поймут, что он изобразил сцену того, как на них в церкви нападает ужасная многорукая тварь

- Расколдовать Пауля можно заклинанием **Рассеивание магии** или подобным
- Если герои заподозрят Пауля в чем-то и захотят присмотреться, то при успешной **проверке Проницательности Сл 16** по подергиваниям и языку жестов они поймут, что Пауль чего-то недоговаривает, скрывает и сам не хочет идти в церковь

Когда с чудовищем будет покончено, с Пауля (если он выжил) спадет проклятие и он объяснит, что всех деревенских действительно утащили твари из старого заброшенного замка.

Узнав, что герои направятся туда для спасения, Пауль даст им две фляги со святой водой и скажет, чтобы они были осторожны в лесу. По слухам там погибло много кровопийц и прислужников темного рыцаря, что правил этими землями, их злые не упокоенные души все еще рыщут в поисках крови. Ганса он никогда не видел и не сможет опознать.



2. ГИБЛЫЙ ЛЕС

Карта

На подходе к краю леса атмосфера вокруг резко меняется. Свет луны почти полностью скрылся за плотной завесой туч. Воздух становится тяжелым и влажным, наполняя легкие удушливым запахом гниения, металла и сырости.

Проходя по лесу, звуки шагов и хлюпанья по влажной земле отражаются от старых полуразрушенных строений. Арки, мрачные статуи и фрагменты стен со странными вырезанными на них странными символами видны по краю дороги и уходят в глубину леса.

Осматривая окрестности, герои могут заметить, что когда-то давно тут произошло большое сражение. Местность вне дороги очень болотистая и является труднопроходимой.

Символы на руинах можно попытаться прочесть, пройдя **проверку Истории/Религии Сл 12**. При успехе герои понимают, что знаки обозначают защитные символы святого ордена. Их можно активировать, если потратить 10 мин таймера произноса молитвы. В таком случае никакая нежить не сможет напасть из леса на идущих по дороге путников.

Проходя по лесу, можно заметить лежащий на обочине давно разложившийся труп с сумкой, одетый в монашескую робу. Одна его половина лежит на обочине другая на дороге. Как будто он от чего-то пытался сбежать, но не успел. В сумке герои могут найти записку – **Записка 1** (Приложения)

Идя по лесу, на пути у героев окажется огромный колючий кустарник, занимающий всю дорогу и часть леса вокруг (**Лорд игл**). Он будет притворяться обычным кустом до последнего момента, и иметь преимущество при бросках на скрытность. Куст нападет, как только кто-то попытается через него пролезть или атакует. В случае поражения куст рассыпается в прах, кроме одной поблескивающей ветки, это – **Волшебная палочка снарядов**.



Как только один из героев получит урон и прольется кровь, из леса выйдет блуждающий **Вампирический туман** и атакует самого раненого героя.

Куст можно попытаться обойти другой дорогой, менее протоптанной, но вести она будет окружным путем, и путь займёт больше времени (час таймера).

СТАВРОПОЛЬСКО-КАМЕНСКО-ПЕВОВАЯ
ОБЩЕСТВО



3. ЗАМОК

Карта

Готический замок, освещаемый полной луной, с частично обрушенными стенами, стоит на скалистом утёсе, возвышаясь мрачным стражем над окрестностями. Острые шпили, тянущиеся к небу, прорезают низко нависшие тучи.

Всё строение излучает ауру древнего величия и потустороннего ужаса. Густой туман струится и исходит от замка. Вход в него охраняется массивными железными, полуоткрытыми воротами, покрытыми ржавчиной к которым ведет опущенный подвесной деревянный мост, ведущий через ров. Время от времени мост сотрясает ветер, завывающий как призрак и проходящий через бойницы и дыры в замшелых стенах.

Тут герои смогут обменять время таймера на получение подсказок, изучение местности и нахождение полезных предметов.

1. Главная Зала

Заходя в главную залу, ощущается призрачное присутствие бывшего величия и лоска, тот тут, то там проглядывают картины и дорогие ковры, а шикарная мебель и гобелены украшают просторную залу. Однако всматриваясь, становится понятно, что эти вещи находятся в ужасном состоянии, разломанные, покрытые плесенью и мхом от сырости. Стены и потолок рушатся и осыпаются. Весь замок и его убранство как труп в земле, разлагается, уходя в безвременье.

В самой зале ваше внимание привлекает:

Большая картина, висящая у камина - изображающая статного мужчину с блеском в глазах, рядом с ним стоит его жена, с очень грустным выражением лица и судя по всему дочь с ярко голубыми глазами. Однако чем дальше вы всматриваетесь в картину, тем больше ужасных вещей вы в ней видите, кошмарная и кровавая сцена разворачивается прямо перед вами, захлестывая рассудок, однако лишь моргнув видение исчезает.

На обратной стороне можно найти надпись, судя по всему оставленную художником: *“Надеюсь, вам понравится. Описание, что вы предоставили, было точным и надеюсь, я смог его передать в картине, еще раз сожалею об утрате”*.

Огромный саркофаг на одном из столов – железный открытый саркофаг обкрученный цепями и покрытый засохшей землей. Надпись на нем гласит – “Сир Родерик”.



2. Обеденная зала

Старая обеденная зала теперь хранит в себе лишь ароматы пыли и запустения. Большая часть пространства занята замысловатыми приборами с кучей трубок и клапанов. Воздух здесь пропитан запахом химикатов и озоном от магических экспериментов. Мерцающий свет странных кристаллов и свечей создаёт зловещую атмосферу, отбрасывая длинные тени на стены.

Ваше внимание привлекает:

Множество колб, реторт и магических кругов – среди которых проводились какие-то изыскания, и, кажется, одно из них не доведено до конца. Успешная **проверка Интеллекта Сл 12** даст понять, что тут содержится недоваренное зелье. Персонаж может попробовать довести эксперимент до конца, пройдя **проверку Магии/Медицины Сл 15**. В случае успеха он получает **Зелье живучести**, а в случае провала **Зелье преимущества**. Если в результате проверки выпало – “1” то колба взрывается, нанося 2кб урона ядом всем в радиусе 5 футов.

Небольшая шкатулка с изображением одного из богов – открыв её можно обнаружить записку и сверток – **Записка 3** (Приложения)

В свёртке из пергамента находится бутылка святой воды, **Мазь Кеогтома**, мешочек с благовониями и несколько свечей.

В дальней части комнаты стоит большой железный ящик – в человеческий рост с небольшим запотевшим стеклом на уровне глаз. Металл холодный на ощупь, а если протереть стекло можно видеть, что внутри находится женщина (умершая жена Ганса). Внутри ящик испещрен рунами и знаками поддерживающими холод.

Рядом на столике лежит записная книжка, последняя запись гласит:

“Я подобрался так близко любовь моя, уже скоро мы снова будем вместе. Последний смелый шаг отделяет меня от заветной цели...”

3. Кабинет

Мрачный кабинет покрыт паутиной, а в воздухе стоит затхлый запах древности. Множество портретов как будто смотрят на вас, не сводя глаз.

Ваше внимание привлекает:

Письмо на столе, окропленное кровью с очень старой королевской печатью – **Записка 2** (Приложения)

Посеребрённый Длинный меч +1, воткнутый в стену и пригвоздивший к ней искажённого гуманоидного скелета. Чтобы вы тащить меч требуется успешная **проверка Силы Сл 20**, в случае провала вы тратите 10 мин на бесплодные попытки, каждая следующая проверка будет с уменьшающейся на 2 сложностью.

На одной из стен изображено чудовищное демоническое лицо с 6-ю торчащими рогами. Рога опускаются и могут принимать 2 положения (0 – поднят и 1 – опущен). Верная комбинация – 011001. Персонаж может потратить 10 минут таймера и попытаться перебрать комбинации, проходя **проверку Анализа Сл 20**. Последующие проверки проходятся с уменьшающейся на 2 сложностью. Если персонаж имеет записку с неподходящими комбинациями, то он проходит эти проверки с преимуществом.

В случае успеха лицо со скрежетом откатывается в сторону, открывая проход к мрачному алтарю. Там персонажи могут найти:

1x Зелье скорости

1x Свиток защиты от Нежити

4. Лаборатория

Карта

К помещению на самой высокой башне замка ведет длинная полуразрушенная лестница. Добравшись наверх и открыв дверь вас встречает большая комната с высокими сводчатыми потолками, с которых свисают цепи и магические светильники.

Стены покрыты рунами и символами, вырезанными в камне и излучающими темную энергию. Повсюду расставлены шкафы с инструментами, свитками и книгами, которые кажется, сами собой шепчут слова на забытых языках.

Центральное место в комнате занимает большой магический круг, в котором подвешено на цепях тело в доспехе. У тела на месте головы зияет пустота, в которой собирается злое энергия, притягиваемая ритуалом. От круга расходятся линии, ведущие к нескольким клеткам, в которых без сознания находятся люди.

Человек один в один похожий на Ганса мечется между приборами и что-то бормочет.

Как только герои входят в лабораторию, Ганс начинает говорить, чтобы они убили Ханса, тот же пытается их убедить, что это не его рук дело, он лишь пытается остановить ритуал.

Если герои доверятся **Гансу** то тот попросит их активировать одну из рун для того, чтобы якобы разорвать ритуал и открыть клетки, однако это лишь запустит процесс и убьет жителей оживив рыцаря.

Если герои доверятся **Хансу**, то тот попросит их разорвать линии, ведущие от круга к клеткам. Это спасет жителей, однако запустит ритуал, оживив рыцаря.

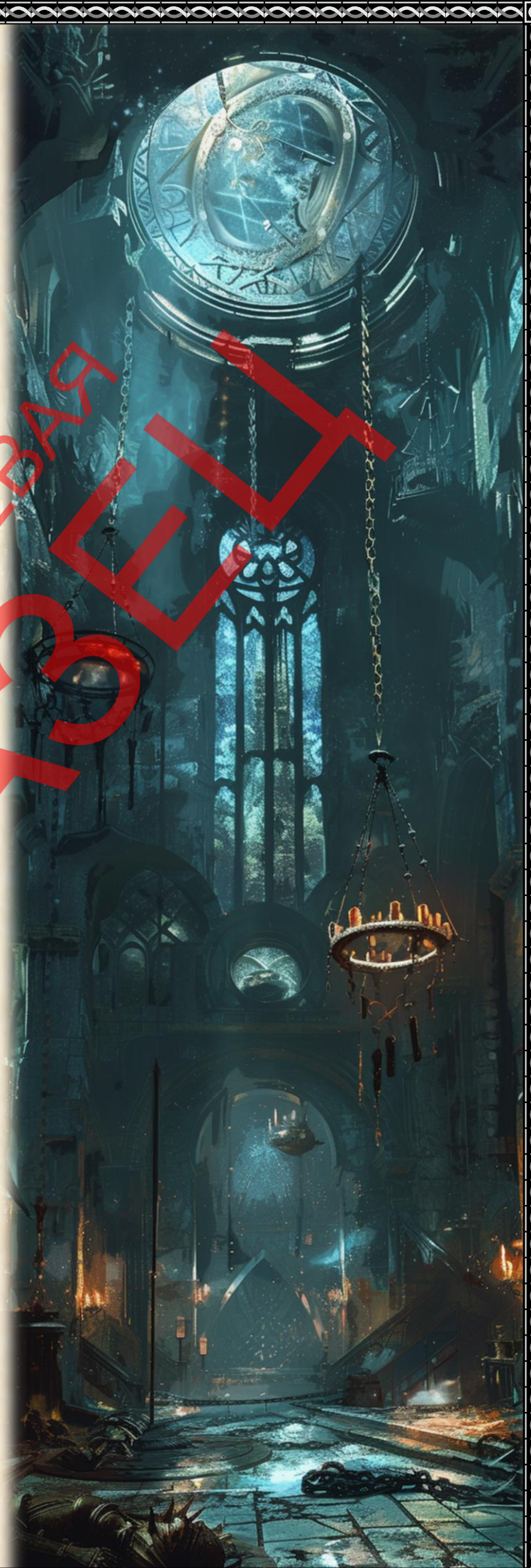
Ритуал невозможно прервать окончательно, но можно попытаться ослабить чудище, что скоро пробудится от вечного сна. Труп рыцаря невозможно сдвинуть с места.

Оживший рыцарь в гневе убивает воскресившего его ученого и атакует героев.

Сражение - 1х Дуллахан

Местные жители используются как батарея из душ для проведения ритуала. Если спасти жителей, то Дуллахан не будет иметь своей способности Зов безголового, а также эффекта отрубания головы на топоре.

Дуллахан имеет постоянную уязвимость к урону посеребрянным оружием и излучению.



Приложения:

Записка 1

Уже несколько месяцев мы очищаем этот богом забытый замок. Но мне не дает покоя то нечестивое ужасное лицо на стене. Я обнаружил, что, если потянуть за его рога раздается характерный для механизма щелчок. Однако настоятель настрого запретил мне подходить к нему. Возможно, там скрываются ужасные подлежащие очищению темные секреты, я должен узнать... Вот неподходящие комбинации.

Уже несколько месяцев мы очищаем этот богом забытый замок. Но мне не дает покоя то нечестивое ужасное лицо на стене. Я обнаружил, что если потянуть за его рога раздается характерный для механизма щелчок. Однако настоятель настрого запретил мне подходить к нему. Возможно, там скрываются ужасные подлежащие очищению темные секреты, я должен узнать...

Вот неподходящие комбинации:

000010 00001 001100 001111
110100 111001 110101 001110
101010 00011 010110 11110

Записка 2

“Сир Родерик, именем короля вы обвиняетесь в измене, демонопоклонничестве и организации культа с целью подрыва репутации церкви и короля. У вас есть две недели, чтобы явиться на суд, иначе мы будем вынуждены, явится к вам и исполнить приговор на месте”

Сир Родерик, именем короля вы обвиняетесь в измене, демонопоклонничестве и организации культа с целью подрыва репутации церкви и короля.

У вас есть две недели, чтобы явиться на суд, иначе мы будем вынуждены, явится к вам и исполнить приговор на месте.