

ЖИЗНЬ ДАЕТСЯ ТОЛЬКО ДВАЖДЫ

Первый шаг к миру — научиться забывать.

Тема игры: Возрождение

Ключевые слова: Утро, Море, Ученый, Театр.

По воле стихии герои оказываются в районе небольшого портового города Шелхофф, известного своим призрачным туманом и высокой сверхъестественной активностью, привлекающими туда людей, не чурающихся магических экспериментов и не желающих привлекать к себе лишнего внимания

Именно с таким человеком им предстоит столкнуться. Как закончится эта история?

Ожидает участников событий трагичный финал или есть надежда на благополучный исход?

Ответ на этот вопрос будет зависеть только от Вас.

Введение

Добро пожаловать в приключение для D&D 5 редакции «Жизнь дается только дважды», разработанное специально для конкурса «RPG-Кашевар 2019».

Это приключение предназначено для трёх-семи персонажей 1–5 уровня и оптимизировано для пяти персонажей 3 уровня.

Место действия приключения — провинция Нефалия во вселенной plane shift: Innistrad, являющейся частью мультивселенной Magic the Gathering.

Сводка по приключению

Обзор приключения

Приключение «Жизнь дается только дважды» состоит из четырех частей:

Часть 1: Кораблекрушение. Персонажи начинают свой путь на корабле, где знакомятся с другими пассажирами и сталкиваются с первой проблемой – таинственная буря грозит обернуться трагедией на море.

Часть 2: Морская Могила. Герои приходят в себя в клинике прибрежного города Шелхофф, куда их доставили местные рыбаки. Хозяин клиники, врач и алхимик по имени Алмерик очень беспокоится за своего брата Германа, который путешествовал на том же корабле. Алмерик просит найти хотя бы тело Германа, чтобы тот не обратился в страдающего духа Небельгаста. Во время поисковой экспедиции герои узнают, что стало причиной внезапной бури и вступают в первую серьезную схватку чудовищами.

Часть 3: Затишье перед бурей. Все ближе Призрачный Прилив, Небельгаст и персонажи вынуждены задержаться в городе, однако это время не будет потрачено в пустую, поскольку их ожидает встреча с недавними знакомыми, которым будет нужна определенная помощь.

Часть 4: Можно ли воскресить прошлое? Покой авантюристов нарушает неожиданное появление зомби. Все улики ведут к анатомическому театру, примыкающему вплотную к клинике Алмерика, когда персонажи проникают внутрь, становится ясно что Алмерик, глубоко переживая потерю брата, решился на рискованный эксперимент с некроалхимией в надежде воскресить Германа. Персонажам предстоит решить дальнейшую судьбу заблудшего ученого и его творения.

Зацепки приключения

Ниже перечислены несколько потенциальных крючков, которые вы можете использовать, чтобы вовлечь ваших игроков в приключение. В качестве альтернативы вы можете создать свою собственную.

- 1. Вынужденная остановка:** Персонажи игроков не должны были останавливаться в Шелхоффе, но продолжить свой путь после кораблекрушения раньше, чем через неделю не могут по причине приближающегося Призрачного Прилива, Небельгаста, который безопаснее переждать в городе.
- 2. Расследование:** Персонажи отправляются в Шелхофф, чтобы расследовать таинственные исчезновения людей.
- 3. Поиск необычных товаров и услуг:** Города Нефалии известны своей бурной торговлей и обширным черным рынком, где заполучить что угодно. Помимо торговли, провинция известна своей академией и медицинскими учреждениями.

Часть 1: Кораблекрушение

«Ангелы и инквизиторы не дают покоя деревьям, но никто не замечает, что творится в море».

Сцена 1. Утро на море.

Приключение начинается на корабле «Око Бури», чей маршрут проходил вдоль Серебряного Пляжа провинции Нефалия. Для подготовки сцены прочтите или перескажите нижеприведенный текст:

«Ваше долгое путешествие подходит к концу, буквально через несколько дней вы достигнете пункта назначения. Сейчас вы стоите на палубе и любуетесь на показавшиеся, из-за горизонта высокие шпили города Шелхофф. Вокруг раздаются голоса моряков и крики чаек, слышны скрежетание дерева и шум моря, кажется, вам выпал шанс насладиться хорошей погодой, столь редкой для пасмурной Нефалии. Хотя Вы не первый день на корабле, вам так и не удалось толком поговорить с другими пассажирами, кажется, сейчас самое время исправить это упущение. Возможно, они могут поделиться с вами полезной информацией о провинции».

Персонажи Мастера, участвующие в сцене:

Герман Фельдт (ХД, Нефалиец, **бард** [bard]) – приятный, располагающий к себе молодой человек родом из Шелхоффа. Иницирует разговор с персонажами. Из разговора становится ясно, что Герман – странствующий целитель и сейчас он возвращается в родной город повидаться со старшим братом, который также ведет медицинскую практику. Он будет рад сообщить персонажам общую информацию о городе. Герман весьма открытый и общительный человек по меркам Иннестарда, любой персонаж совершивший проверку **Проницательности** понимает, что новые знакомства и светское общение привлекают целителя больше, чем его ремесло. На прощание Герман передаст одному из персонажей визитную карточку и предложит при случае встретиться в городе. Герман носит запоминающийся медальон.

Джакоб Раст (ЗЗ, Нефалиец, **капитан бандитов** [bandit captain]) – ворчливый мужчина среднего возраста, хотя он несколько располнел, по нему видно, что он все еще остается серьезным противником в драке. Первое что бросается в глаза при знакомстве – несуразный внешний вид Джакобаон носит дорогую одежду, но совершенно не следит за собой, его камзол выглядит грязным и неухоженным, но пальцы унизаны избыточным количеством перстней и т.д. Персонажи, успешно совершившие проверку **проницательности**, отмечают этот факт. Проверки **внимательности** или **анализа** позволяют также отметить татуировку на левой руке, которую Джакоб пытается скрывать. Персонажи **знакомые с воровским сленгом** угадывают в татуировке знак, который используют контрабандисты. Джакоб представляется антикваром и сообщает что в Шелкоффе планирует сбыть кое-какие безделушки, при этом показать свой товар отказывается. Персонажи, знакомые с **историей** могут подловить его на лжи.

Госпожа Роземари Ройсс (НД, Гавониец, **Обыватель** [commoner]) – зрелая светловолосая дама, одета в простое дорожное платье. Госпожа Ройсс – представитель мелкой людской знати, путешествует в сопровождении двух слуг. Изначально не настроена разговаривать с персонажами, но присмотревшись понимает, что имеет дело с неординарными людьми и продолжает общение охотнее, особенно она будет рада видеть членов культа Авачины. Госпожа Ройсс переехала в Нефалию к своему мужу, сама она родом из Гавонны и как раз возвращается домой после визита к родне.

Боцман Николас Колман (НЗ, Нефалиец, **Головорез** [Thug]) – поджарый, крепко сбитый моряк с обветренным лицом. Большую часть времени занят исполнением своих прямых обязанностей, но не прочь рассказать пассажирам байку-другую. Охотно поделится с авантюристами местными легендами о **Кракене, морских ведьмах, неприкаянных мертвецах** и настоящем биче Нефалии – **Небельгасте**. Внимательные персонажи могут заметить, что Николас недоволен решением Капитана отправиться в путь в такое время. Мастер может попросить наиболее активного во время разговора персонажа совершить проверку **Выступления**, чтобы определить удалось ли произвести хорошее впечатление на Боцмана. Благодарному слушателю Николас подарит **флакон святой воды**.

Сцена 2. Идеальный шторм.

Следующей ночью, корабль попадает в шторм, зачитайте или перескажите нижеприведенный текст:

«**Вы просыпаетесь от сильной качки, слышатся раскаты грома, завывание ветра и брань матросов. Неожиданно перекрывая звуки бушующей стихии, раздается треск дерева – корабль резко накрывается на бок. Ничего хорошего это не предвещает**»



Художник: Adam Paquette

У персонажей совсем немного времени, чтобы собрать вещи и подняться на палубу. Эвакуация в самом разгаре, **Николас** руководит спуском спасательных шлюпок на воду. Кругом суетятся моряки и обыватели. У персонажей есть шанс проявить себя и помочь команде (См. Табл. 1.) или же они могут проигнорировать чужие проблемы.

Табл. 1. Помощь при эвакуации

Название события	Описание события	Проверка и сложность	Результат
Спасение слуги госпожи Ройсс	Один из слуг Роземари оказался придавлен перекладиной мачты.	Атлетика сложность 12	Слуга высвобождается из ловушки, он хромает, но может идти. В части 4 при встрече Роземари вознаградит героев за это.
Помощь с такелажем	Буря застала команду врасплох, нужно чтобы кто-то срезал канаты, удерживающие последний парус.	Сила сложность 10	Корабль меньше трясет, шлюпы проще спустить на воду. Николас оценит этот поступок.
Помощь Джакобу	Джакоб не удержался на палубе, нужно пройти мимо нескольких катающихся бочек, поднять его.	Акробатика сложность 12	Джакоб запомнит это, он вернет должок, оказав героям услугу в части 4.
Успокоить толпу	Офицерский состав поредел, команда не справляется с паникой. Персонажи могут взять инициативу в свои руки. Персонажи с предысторией «моряк» получают преимущество	Убеждение или Запугивание сложность 12	Меньше людей пострадало от толкучки. Персонажи могут рассчитывать на благодарность горожан. Персонажи получают оплату постоя (2 зм) во время части 4.

Часть 2: Морская Могила

Морские могильники — это настоящий рог изобилия и для шивателей, и для призывателей упырей.

Сцена 1. Неприятное пробуждение.

На следующее утро персонажи приходят в себя в больничной палате, у них есть возможность осмотреться. Больница обставлена по-спартански, зато белье чистое и крыло хорошо убрано; если взглянуть в окно, можно увидеть, что на улице нет и следа от вчерашнего ненастья. Через некоторое время их навещает **Алмерик**, брат их недавнего попутчика, **Германа**. Внешне они похожи, однако Алмерик явно старше, под его глазами залегли тени, а на щеках пробивается щетина, складывается впечатление, что он изрядно утомлен. Алмерик вежлив при общении с пациентами и рассказывает персонажам, что ранним утром их вместе с другими жертвами кораблекрушения обнаружили местные рыбаки. Часть пострадавших была в сознании, остальных пришлось тащить до города. Алмерик оказал необходимую медицинскую помощь, но сейчас в клинике много других забот. Целитель готов выписать персонажей и вернуть им сохранившееся снаряжение, однако он хотел бы попросить их об услуге:

«Когда Вас доставили ко мне в клинику, я обнаружил среди ваших вещей размокшую визитку моего брата, из чего я могу сделать вывод, что вы свели знакомство. В своем последнем письме, он писал, что собирается нанести мне визит и отправится ближайшим кораблем... Я очень за него беспокоюсь. Я не возьму с вас платы за мои услуги, но не могли бы вы сделать мне одолжение и вернуться на место крушения, чтобы поискать его? Я бы и сам отправился на поиски, но не могу бросить тяжело раненных пациентов... Я готов заплатить вам, только, пожалуйста, поторопитесь. Если мой брат мертв, принесите, хотя бы его тело, близится Небельгейст и я не хочу, чтобы он обратился в страдающего духа»

Группа может попытаться уговорить Алмерика заплатить больше, для этого им потребуется сделать проверку Убеждения со сложностью 12. Если персонажи решат заломить слишком высокую цену или угрожать целителю, последний напомнит, что они обязаны ему жизнью. Для облегчения поисков Алмерик даст персонажам **медальон**. Это **чудесный предмет**, позволяющей раз в день использовать измененное заклинание **Поиск существа** (Locate creature), срабатывающее **только на парный медальон**, принадлежащий Герману.

Если персонажи решат осмотреть **клинику** перед отбытием, они узнают, что она совмещена с **аптекой** и **анатомическим театром**, где выставляются трупы повешенных. Если авантюристы решат поспрашивать про Алмерика у горожан, то узнают, что он известный врач и алхимик с хорошей репутацией как у знати, так и у простого народа. Он обучался в Нефалийской Академии вместе с братом, чтобы продолжить семейное дело. **Анатомический театр** был инициативой патронов клиники. Шелхофф пользуется популярностью среди врачей и многие из них готовы платить за посещения такой достопримечательности.

Прежде чем герои покинут город, их окрикает **Николас**. Он только оправился после катастрофы и спешит предупредить героев об опасности:

«Когда меня прибило к берегу, я увидел силуэт сгорбленной старухи... Прошу, не смейтесь, это был не человек. Ее искаженные черты лица... Она точно вышла из кошмаров. Я подозреваю, что это никто иная как морская ведьма, хозяйка течений. Боюсь, она была виновницей колдовского шторма. Ради Авадины и Алебастрового Светоча, прошу вас, будьте аккуратнее и не ведитесь на ее уловки».

Сцена 2. Источник неприятностей.

Персонажи прибывают на Серебристое Побережье, сориентироваться на местности не сложно, проверок не потребуется. Повсюду разбросаны обломки корабля, разворошенный багаж и остатки груза. Персонажи сведущие в **магии** или **природе** могут заподозрить потустороннее присутствие так как на пляже временами можно найти подозрительную слизь, а прибрежные течения ведут себя чересчур непредсказуемо даже по меркам Нефалии. Короткий обыск показывает, что выживших на пляже не осталось, всех, кого удалось найти, уже успели переместить в город, брошенными осталось несколько тел, но ни одно из них не принадлежит Герману. Однако, на песке есть вереница человеческих следов, ведущих в противоположную сторону. Через 120-150 футов цепочка следов обрывается, а персонаж с самой высокой пассивной внимательностью замечает в воде недалеко от берега **неказистую старуху**, вцепившуюся в покачивающуюся на воде доску.

Внимательные игроки **могут вспомнить** что Боцман Николас рассказывал байку о морских ведьмах, притворяющихся людьми в поисках легкой добычи. **Старуха – морская карга** [sea hag], использующая иллюзорное обличье. Персонажи могут раскрыть ловушку по стандартным правилам.

Если кто-то из персонажей попытается спасти старуху или рискнет атаковать ее, морская Карга нападет на группу.



Художник: Dave Kendall

Тактика карги:

Карга не намерена сражаться с группой прямо сейчас, она понимает что недооценила противника и после одного-двух раундов боя использует **Странную Магию**, чтобы воссоздать заклинание «**Туманный Шаг**» [misty step] и оторваться от группы в свое логово, где она будет готова дать героям последний бой. При побеге она обронит фамильный медальон Германа.

Логово представляет собой расширенную естественную пещеру с потолками высокой 15 футов, глубиной 90 футов и шириной 60 футов. Последняя треть пещеры заполнена водой глубиной в 5 футов. Затопленная часть пещеры считается сложной местностью.

На усмотрения мастера Карга может использовать одну из двух ловушек:

1. «Хищная Стая» - В пещерном озере обитают два **роя квипперов** [Swarm of quippers], которые не трогают свою хозяйку, но нападают на всякого, кто ступит в воду. (CR2)
2. «Хваткое Течение» - Воды были осквернены обрядами Карги, которая привязала к воде своего убежища неупокоенных духов. К водоему привязана Водяная Аномалия [Water weird] (CR5). Её можно изгнать с помощью святой воды.



Художник: Игорь Кириллюк.

К началу битвы карга восстанавливает свои хиты и активно использует оставшуюся **Странную Магию**:

1. «**Алчные Водоросли**» - Карга бросает гость водорослей на землю, после падения они тут же начинают неестественно двигаться, пытаясь схватить незваных гостей (Заклинание «**Опутывание**») .
2. «**Проклятье Жажды**» - Карга выливает воду из стеклянной бутылки и приговаривает: *«Пей же, пока не захлебнешься, так и не утолив жажду!»* (Заклинание «**Приказ**»).

После победы над Каргой игроки могут осмотреть пещеру на предмет трофеев.

Среди добычи:

1. Различные безделушки суммарной стоимостью около 80 золота.
2. Чудесный Предмет: «Колокольчик призывателя упырей» (См. Приложение №2).

Также авантюристы находят несколько трупов, среди которых есть тело Германа*.

Персонажи получают четвертый уровень.

Часть 3: Затишье перед бурей

Сцена 1. Дурные вести.

Когда герои возвращаются в город и передают тело Германа его старшему брату, тот заметно меняется в лице и произносит: "Благодарю Вас. Это большая потеря для меня, но по крайней мере я сделал все что было в моих силах, чтобы мой брат избежал еще более страшной участи". Алерик выплачивает обещанное вознаграждение и предлагает зайти позже, а сейчас просит оставить его в одиночестве на некоторое время.

На улице героев поджидает Николас. Ему не терпится узнать последние новости. Выслушав историю авантюристов о битве с ведьмой, он подарит им свой талисман – **камень удачи** и пригласит их отметить победу в таверну «Крыло Цапли». Если игроки желают, они могут потратить дни поста.

Во время следующего визита к Алерику, персонажи застают алхимика за работой. Его голос все еще звучит подавлено, но в его действия энергичны и выверены, создается впечатление, что он решил уйти с головой в работу, чтобы отвлечься от своей беды:

«А, вот и Вы, я рад, что вы не забываете навещать меня время от времени. Уверю вас, я чувствую себя лучше, чего, к сожалению, не скажешь о домочадцах Госпожи Ройсс. Утром ко мне в клинику поступило два человека из ее поместья, оба очень сильно истощены и нуждаются в уходе. К слову, Роземари справлялась и о Вас. До нее дошли слухи о вашем успехе в борьбе с нечистью, и она просила передать, чтобы Вы при случае нанесли ей визит».



Художник: David Palumbo

Сцена 2. Ночной Гость.

Особняк Леди Ройсс достаточно скромный по меркам местной знати, тем не менее, производит впечатление на простых горожан. Роземари встречает героев у ворот и приглашает войти. Она рассказывает персонажам что в ее имении завелся темный дух и уже двоих человек находили серьезно истощенными. Леди Ройсс готова поклясться, что тоже чуть не стала одной из жертв, но ее чудом спасло наступление рассвета. Теперь она всерьез озадачена вопросом безопасности своей обители и нуждается в помощи героев. Она предлагает им занять гостевые спальни и ночью попытаться выявить логово духа, а затем, с наступлением рассвета, расправиться с ним, пользуясь предполагаемой уязвимостью твари к дневному свету. Само собой, она обещает награду за оказание помощи. Кроме того, она помнит помощь героев, оказанную ранее и в качестве благодарности, преподнесет им **брошь защиты**. Если персонажи решают последовать плану Роземари, они, скорее всего, с легкостью вычислят старый платяной шкаф, который облюбовал дух благодаря колокольчику призвателя упырей. В шкафу обитает **Ночной Ужас** (Тень [Shadow]).

При гибели Тень наслет проклятье на одного из персонажей, наделив его чертой «Светочувствительность».



Художник: Christopher Moeller

Сцена 3. Сорвавшаяся сделка.

Персонажам придется потратить время на поиски человека, снять проклятье, однако единственный кто может это сделать найдет их сам. Джакоб пришлет к ним беспризорника с посланием, в котором будут указаны место и время встречи. Это будет заброшенного вида подворотня недалеко от клиники. Если персонажи помогли ему в первой части, он встретит их лично и нехотя отдаст **свиток «Снятие Проклятья»** в противном случае, явится на встречу в компании **телохранителя (Головорез [Thug])** и попытается продать свиток по цене в 300 зм, половину денег он передаст своему спутнику. Как только сделка завершается, а стороны начинают расходиться, на Джакоба нападет пара зомби, его телохранитель будет напуган и сбежит и лишь вмешательство группы может его спасти. Как только герои отобьются от нежити, они услышат стоны поблизости. Через улицу от них Алерик будет успешно отбиваться от другого зомби. Алхимик по окончании схватки будет легко ранен, но заверит персонажей, что с ним все будет в порядке. Персонажи получают пятый уровень.

Часть 4: Можно ли воскресить прошлое?

Сцена 1. Час откровения.

Ради повышения динамики сцены, мы предлагаем вам сыграть эту сцену без использования тактической карты.

Призрачный прилив все ближе, собирается гроза. Герои подходят к клинике, как вдруг слышат стук изнутри анатомического театра. Они выбивают дверь и оказываются в зале, наполненном ожившими кадаврами (столкновение с 8-12 зомби). Расправившись с нежитью, персонажи проникают в потайную лабораторию, расположенную под анатомическим театром. Посередине зала стоит операционный стол, на котором лежит тело Германа, соединенное с помощью кабелей с кустарным громоотводом. В дальнем углу комнаты располагается стол с алхимическими принадлежностями. Около операционного стола стоит Алерик и ремонтирует искрящуюся установку. Появление незваных гостей, кажется, застало его врасплох, он бросает инструменты и начинает оправдываться, обещает все объяснить позже, говорит, что ему удалось установить способ истинного воскрешения, отличного от создания безмозглых упырей.



Художник: Karla Ortiz

На этом моменте персонажи могут предпринять попытку убедить Алерика в ошибочности его действий, если игроки смогут подобрать весомые аргументы и хорошо отыграть диалог, начинающий некроалхимик признает свои заблуждения, раскается и остановит эксперимент. В случае если игроки были недостаточно убедительны или проявили агрессию, Алерик заканчивает ремонт установки и инициирует процесс оживления скааба. Этот момент стоит описать особенно ярко, можно намекнуть, что некроалхимик колеблется и конфликт еще не поздно решить мирным путем.



Художник: Daarken

Если на этот раз игроки смогут найти сильные аргументы и переубедить некроалхимика, тот попытается остановить процесс воскрешения скааба на середине, перераспределив энергию на других кадавров. В результате группе предстоит сразиться с 8 зомби и скаабом (мясным големом [meat golem]). Гolem начинает бой, будучи раненым (в запасе 30 хп), в состоянии берсерка все его атаки направлены на Алерика (Н, Злой Маг [Evil mage]). Если группа провалила переговоры во второй раз, они начинают бой с големом и некроалхимиком.

Эпилог: Новый рассвет

После событий роковой ночи, перед тем как герои вновь отправятся в путь, они снова встретятся с Алериком.

Если персонажам удалось решить дело миром, алхимик навестит их и еще раз поблагодарит за то, что они удержали его от поступка, о котором бы он еще пожалел. Теперь он планирует начать жизнь с чистого листа на новом месте.

Если Алерик погиб в битве со скаабом, братья Фельдт явятся персонажам в виде светлых духов, поприветствуют их кивком и вознесутся к Луне.

В случае если конфликт был решен силой, персонажи покинут город под пересуды горожан о трагической гибели известного врача, который оказался не тем, за кого себя выдавал.

Приложение №1. Знакомство с сеттингом.

Иннестард – был создан компанией Wizards of the Coast под впечатлением от готической литературы XVIII-XIX веков. В этом мире бал правят чудовища, а населяющие его люди вынуждены вести непрерывающуюся борьбу с ужасами ночи.



Художник не известен

Для более полного знакомства с сеттингом рекомендуется ознакомиться с приведенными ниже источниками:

1. Plane Shift Innistrad – Бесплатное руководство по адаптации мира под D&D 5.
Доступен по ссылке: <https://www.dmsguild.com/product/228654/Plane-Shift-Innistrad>
2. A Planeswalker's Guide to Innistrad: Nephalia and the Undead
Доступен на английском языке по ссылке:
3. MtG wiki
[https://mtg.gamepedia.com/Innistrad_\(plane\)](https://mtg.gamepedia.com/Innistrad_(plane))
4. Краткий экскурс по истории плана
<https://magic.wizards.com/ru/story/planes/innistrad-0>

Приложение №2.

Колокольчик Призывателя Упырей



Художник: Lars Grant-West

Чудесный предмет. (Редкий)

Требуется настройка на заклинателя.

Этот оккультный предмет пользуется популярностью у Нефалийских Призывателей Упырей, некромантом и расхитителей могил, периодически терроризирующих окрестности городов. Скорее всего, один из них искал пополнение для своей своры нежити на месте кораблекрушения, но нашел смерть от когтей недавно поселившейся здесь карги.

У колокольчика 10 зарядов, он ежедневно восстанавливает $1d6 + 4$ на закате. Владелец предмета может потратить 1 заряд, чтобы сотворить заговор «Звон по Мертвым» используя сложность своего испытания, также он может потратить 2 заряда, чтобы сотворить заклинание «Обнаружение добра и зла», при этом оно может использоваться только для обнаружения нежити.