

Беспокойные души

Ключевые слова: лес, тайна, перемены.

Синопис: герои сталкиваются с призраком рыцаря, которому нужна помощь. Он молит их об искуплении и просит избавить от груза прошлых ошибок. Однако смерть ослабила его память. Призрак помнит лишь, куда ему нужно было попасть: дом у озера, дерево на дне пересохшего русла и заброшенная деревня. Смогут ли герои найти, что держит призрака в этом мире и даровать ему покой?

Система: Pathfinder 1e.

Уровни:5.

Автор: Кан Филипп.

От автора

Подразумевается, что события происходят в официальном сеттинге Paizo — Голарион. Для проведения вам понадобятся книги из серии «Pathfinder. Настольная ролевая игра»: «Основная книга правил» и «Бестиарий». «Путеводитель по региону Внутреннего моря» не обязателен для использования.

Если указано несколько однотипных проверок с повышающейся сложностью внутри одного списка (например, DC Perception 15 и DC Perception 20), то информация из проверки с меньшей сложностью входит в проверку с большей сложностью.

В разделе «Предыстория» дана информация о произошедшем до начала приключения.

В разделе NPC дана краткая биография, характер и внешность персонажей, с которыми ваши игроки столкнутся.

В разделе «Враги» перечислены монстры. Там же указано, если какие-то их параметры должны быть изменены и как они примерно себя ведут в бою.

В «Приложение» вы сможете найти карты трёх основных локаций. Полное описание локаций вы найдёте внутри соответствующих частей сценария.

Хорошей игры!

Предыстория

Борвин начал строительство постоянного двора неподалёку от родной деревни. К открытию двора он начал уговаривать местных жителей переплавить старую статую бога справедливости в статую бога

торговли. Об этом узнал странствующий служитель бога справедливости — Мелинтан. Он выступил против. С переменным успехом то он, то Борвин перетягивали на свою сторону жителей в течение года. На время противостояния староста приостановил строительство двора.

В это же время об этом здании прознала шайка Хьярла и Бейлы. Они решили сделать пустующий постоянный двор своей временной базой. Произошло это не без помощи дяди Хьярла — Кастора, проживающего в деревне.

Противостояние Борвина и Мелинтана становилось всё более и более напряжённым. В конце концов, Борвин смог убедить абсолютное большинство людей в деревне. Мелинтан покинул деревню и отправился в ближайший монастырь за помощью. Вместе с небольшим отрядом он прибыл в деревню, когда местные уже собирались сломать статую. Началась потасовка, которая переросла в вооружённое столкновение. С обеих сторон оказались раненные. В столкновении погиб Кастор. Осознав, что всё зашло слишком далеко, Мелинтан приказал отряду отступить.

Спустя день Хьярлу сообщили, что его дядю Кастора убили. Атаман в бешенстве собрал своих людей и напал на деревню под покровом ночи. Бейла осталась в логове. Несколько домов было сожжено, десяток людей, включая Борвина, убиты. Выжившие сказали Хьярлу, что Мелинтан убил его дядю. Атаман бросился в погоню.

Отряд Мелинтана настигли в пересохшем русле. С обеих сторон было много погибших. И Хьярл, и Мелинтан были

сильно ранены. Атаман сбежал, когда понял, что его людей разбили. Трёх разбойников, оказавшихся в плену, Мелинтан привязал к массивному дереву и предоставил их судьбу в руки богов. Собрав тела павших товарищей, он поспешил обратно в монастырь.

Израненный Хьярл смог добраться до логова. Он рассказал Бейле о случившемся. Она лишь засмеялась в ответ и выдохнула «Наконец-то... справедливость», после чего вогнала ему в горло нож. Собрав остатки сил и ярости, Хьярл сумел ударить её в ответ кинжалом. Истекая кровью, Бейла со злорадной усмешкой наблюдала, как Хьярл корчится в предсмертной агонии.

Через неделю Мелинтан отправился на поиски сбежавшего атамана. Он смог найти след и добрался до постоянного двора. Там он обнаружил два трупа. В одном из них он узнал Хьярла. Когда Мелинтан собирался уехать, к нему обратился призрак Бейлы, умоляющий захоронить её тело. Тут же появился призрак Хьярла и прогнал её. Он рассказал о её предательстве и о других её грехах. Речи Хьярла звучали убедительно. Мелинтан отказался хоронить Бейлу за её вероломство. Более того он отрубил её голову и зашвырнул в озеро неподалёку, чтобы она точно не смогла найти покой.

Мелинтан покинул эти края на несколько лет. Позже до него дошли слухи о произошедшей резне в деревне и о том, что она стала логовом трупоедов. Свежие могилы, незахороненные тела в пересошем устье и пролитая кровь привлекли внимание гулей. Местные были вынуждены покинуть деревню.

Преисполненный сожаления о произошедшем и чувствуя долю своей вины, Мелинтан отправился в дорогу, чтобы исправить содеянное, но умер в дороге от хвори.

Сцена 0 — Завязка

Возможные варианты:

1. Герои услышали в таверне о том, что на перекрёстке появился призрак.
2. Староста из крупного поселения просит их избавиться от призрака за вознаграждение (3000 золотых; при прохождении проверки Bluff или Diplomacy 20 или Intimidation 25 вознаграждение может возрасти до 4000 золотых)
3. Герои случайно встречаются с призраком Мелинтана на перекрёстке.
4. При посещении церкви или монастыря герои узнают, что недавно умер прославленный рыцарь Мелинтан и, что особенно странно, его призрак объявился на перекрёстке.

Сцена I — Встреча с призраком.

Зыбкая просвечивающая фигура ходит из стороны в сторону по перекрёстку. Когда же она силится покинуть её, какая-то невидимая сила отбрасывает её обратно в центр.

Мелинтан относится нейтрально к окружающим. Он постоянно ходит из стороны в сторону, бормоча себе под нос, что ему нужно искупить вину. Если попытаться с ним заговорить, рыцарь сначала будет игнорировать собеседника, а затем резко начнёт умолять его о

помощи. Посмертие плохо сказалось на ясности рассудка Мелинтиана, поэтому он не может вспомнить деталей произошедшего. Он лишь знает, что ищет искупления и последующего за ним покоя. При жизни Мелинтан хотел посетить три места — дом у лесного озера, «То самое дерево» на дне высохшего русла, и разорённую деревню — чтобы очистить их.

Постарайтесь рассказать о местах без конкретики, пусть Мелинтиан говорит сбивчиво, противоречиво.

Дом у лесного озера:

- DC Knowledge (Geography) 20 — в этом регионе есть 8 лесных озёр. Можно попробовать обойти каждое. Если игроки захотят это сделать, бросьте 2d6+1. Умножьте выпавшее значение на 6. Через столько часов они доберутся до нужного озера. В случае успеха проверки Geography можно пройти проверку DC Knowledge (Engineering) 20 — вероятней всего дом был построен у конкретного озера, так как в остальных местах слишком топкая местность. Это сокращает путь партии до 12 часов.

«То самое дерево» на дне высохшего русла

- DC Knowledge (Geography) или DC Knowledge (Nature) 15 — вам известно местонахождение высохшего русла. Путь туда займёт 8 часов.

Разорённую деревню:

- DC Knowledge (Local) 15 — в двух днях пути отсюда (20 часов пути

без остановок) есть заброшенная деревня. Говорят, что её облюбовали трупоеды. В случае успеха игроки могут пройти DC Knowledge (History) 20 — эта деревня образовалась вокруг часовни бога справедливости около 80 лет назад.

Сцена II. Измученная душа (карта №1)

Заросшее озерцо. На небольшом возвышении неподалёку стоит постоянный двор. Ни вывесок, ни дыма из трубы. Среди пожухлой травы стоят столбы с проржавевшими фонарями. Между ними должна была проходить дорога к самому входу в здание. Растительность вокруг удивительно чахлая. Помимо дома на холме есть ещё два здания — склад и недостроенная конюшня.

О — часть территории вокруг постоянного двора была обнесена забором. Ворота установлены не были. Недалеко от входа на территорию стоит одинокий скелет. Это одна из множества оживших жертв шайки Хьярла и Бьянки. Когда-то скелетов было намного больше, но Shambling mound уничтожил всех, кроме одного, вышедшего за периметр.

А. Недостроенная конюшня. Внутри нет ничего ценного.

В. Постоялый двор. Двухэтажное здание. На первом зале находится зал и кухня. На втором этаже номера для постояльцев. Есть подвальное помещение. На карте второй этаж не изображён, там нет ничего важного. Высота потолков 10 футов. Двери и ставни заперты (DC Disable Device 20 и 15 соответственно, DC Break 18 и 14 соответственно). Только на

втором этаже есть открытая ставня (ведёт в одну из комнат, но там дверь заперта).

V1. Зал. Внутри стоят несколько столов и стульев. На одном из столов лежит скелет в хорошо сохранившейся кожаной броне (studded leather +2). У него на поясе висит топорик (handaxe +1 keen). У него рядом с горлом лежит нож. Неподалёку на полу лежит скелет без головы и с кинжалом (dagger +1) в районе живота.

Когда кто-то оказывается в зале, над скелетом на столе появляется Хьярл. Он настроен недружелюбно, но не торопится нападать. Он готов немного поговорить, но быстро теряет интерес к героям.

Бейла прячется от Хьярла неподалёку от озера. В тёмное время суток можно услышать её плач со стороны озера (DC Perception 20).

Бейла появляется в трёх случаях:

- Герои побеждают Хьярла.
- Герои встают на пирс.
- Герои оказываются у озера ночью.

Хьярл нападает на героев в двух случаях:

- Герои соглашаются помочь Бейле.
- Герои не покидают постоянный двор по его требованию.

V2. Лестница на второй этаж.

V3. Кухня.

V4. Сад. Видно десяток ям. Отсюда выбрались скелеты жертв разбойников.

C. Склад. Выполнял также роль дома для рабочих. Среди инструментов можно найти заначку — DC Perception 20 (26 sp, 42 sp, 34 pp, бутылка прекрасного виски стоимостью 50 gp).

D. Озеро со стоячей водой. Питается от грунтовых вод и подводных ключей. В клетках, примыкающих к берегу, глубина 10 фт., в следующих 2 клетках — 20 фт., в оставшейся центральной части — 30 фт.

D1. Пирс. Необходимо пройти DC Acrobatic 15, чтобы идти по нему и он не развалился. В случае разрушения пирса, все стоящие на нём оказываются в воде. Пройдите проверку DC Reflex 18. При провале вы погружаетесь на 5 фт. больше из-за упавших сверху обломков.

- DC Knowledge (Engineering) 15 — пирс в очень плохом состоянии. В случае успеха +2 к проверкам Acrobatic всей партии.

D2. Густые заросли болотных растений. Блокируют линию видимости. Считаются difficult terrain. Стоящие целиком в зарослях получают concealment.

- DC Perception 20 — среди зарослей можно разглядеть несколько мест, где проходило что-то большое.

D3. Логово Shambling mound. Создание проводит большую часть времени в толще воды, где переваривает пойманную добычу. Считайте Shambling mound спрятавшимся. Дно озера усыпано костями животных. Здесь есть кости нескольких гуманоидов, но их торс и голова были раздавлены в мелкое крошево. На дне можно обнаружить только один череп, он принадлежит Бьянке.

- DC Perception 22 — при успехе персонаж обнаруживает сумку с зельями и свитками (3 potion of cure moderate wounds, 2 scrolls of

remove paralyze, 1 scroll of remove fear, 1 potion of water breathing).

Сцена III. Скрип веток (карта №2)

Привязанные к дереву разбойники так и не смогли выбраться. Они стали жертвами диких зверей. Их кости обглодали, а глаза выклевали. Гнев и ужас пропитали всё вокруг. Под их воздействием дерево, к которому были привязаны разбойники, превратилось в Scythe Tree. Теперь оно бродит по округе, бряцая костями, привязанных к ней разбойников, окропляя кровью животных и случайных путников свои корни.

Прибыв к высохшему устью реки, герои могут заметить, что в некоторых местах земля странно перерыта.

- DC Survival 15 — здесь время от времени проходит что-то огромное.
- DC Survival 20 — оно прошло здесь два дня назад.
- DC Survival 25 — следы создания не похожи на лапы. Этот успех позволяет пройти DC Knowledge (Nature) 20 — такой след могут оставлять ожившие растения.

Если герои захотят пойти по следу, им нужно будет пройти проверку DC Survival 20 — след двухдневной давности приведёт их к разорванной и искалеченной туше оленя. Осматривая тушу, герои могут заметить:

- DC Perception 20 — олень был разодран и разорван, но при этом его не пытались съесть.
- DC Perception 25 — на и в земле почти нет крови.

- DC Heal 15 — на туше оленя видно несколько крупных и множество мелких рваных ран.
- DC Heal 20 — олень был разорван и искалечен, пока был жив. На его горле и конечностях можно заметить следы, будто бы оставленные верёвкой.
- DC Heal 25 — мелкие раны будто бы нанесены когтистой лапой с четырьмя пальцами, а крупные раны тупым мечом или чем-то похожим.

A1. Дно русла. Здесь обычно находится Scythe Tree. Пока что оно сыто и не ищет новых жертв (-10 к Perception). Деревья дают cover, если персонаж стоит за ним. Кусты блокируют линию видимости. Камни считаются difficult terrain.

Чтобы перемещаться между A1, A2 и A3 нужно потратить 20 фт. движения, а также пройти проверку DC Climb 10 или DC Acrobatic 15. В случае провала персонаж скатывается вниз.

Убив Scythe Tree, герои могут найти в его корнях останки эльфа — Mithral chain shirt, 20 arrows +1, potion of shield of faith (+2), кошелек с 172 gp. У одного из скелетов рот перевязан куском плаща с вычурным узором, как у Мелинтана. Верёвка, которой были привязаны скелеты, теряет часть своих магических свойств и становится Rope of climbing.

A2. Средняя часть русла. 15 фт. над дном русла

A3. Верхняя часть русла. 25 фт. над дном русла.

Сцена IV. Безлюдье (карта №3)

*Покосившийся обросший частокол,
обгорелые остовы трёх домов,
провалившиеся крыши остальных
зданий, одичавшие яблони и
позеленевшая статуя посреди деревни.
Зловещая тишина повисла над этим
местом. Ни птиц, ни зверей. Только шум
ветра в кронах деревьев и протяжный
то ли стон, то ли скрип веток. И
повсюду чувствуется трупный запах.*

Если герои прибывают в деревню днём, гули не стремятся покинуть свои дома, а будут выжидать внутри. В ночное время они могут попробовать дожидаться, когда герои окажутся в центре деревни, чтобы напасть на них с разных сторон.

A1. Рухнувшие ворота в деревню. Густо заросли лозой. Среди травы можно разглядеть раздробленные кости животных и гуманоидов. Среди лозы прячутся два Assassin vine. Гули попадают в деревню через дыры в частоколе (A9).

A2. Сгоревшие дома.

A3. Обрушившийся дом.

A4. Часовня. Заброшена давным-давно. Внутри нет ничего ценного. Стены украшены деяниями бога справедливости.

A5. Дом Борвина. Здесь обычно проживает 7 гулей. При осмотре дома можно найти дневник Борвина (DC Perception 20). От времени текст почти невозможно прочитать. Можно пройти проверку DC Linguistic 20, чтобы частично восстановить его. В случае успеха герои узнают, что Борвин воровал из казны деревни. Большую часть денег он вложил в строительство постоянного двора и продвигал переплавку статуи для

привлечения пилигримов и служителей бога торговли. Часть денег Борвин закопал позади дома (DC Perception 25). В случае успеха герои найдут разложившийся кошель с 50 pp.

A6. Дом Кастора. Здесь обычно проживает 5 гулей.

A7. Деревенская площадь. Посреди площадки с утопанной землёй возвышается позеленевшая от времени статуя бога справедливости. Гули время от времени закидывают её грязью и остатками своей пищи. Статуя излучает в 10 фт. от себя Protection from evil. Если гули начнут брать верх над героями, статуя может выпустить заряд channel energy 4db, чтобы исцелить раны персонажей или истребить гулей (выберите на своё усмотрение).

A8. Колодец. На дне можно увидеть (DC Perception 25) кольцо (ring of protection +1), соскользнувшее с пальца Хьярла.

A9. Обрушившийся частокол. DC Survival 18 — этими проходами постоянно пользуются гуманоиды. В случае успеха можно пройти DC Perception 20 — от следов тянет мертвячиной.

Сцена V — Конец

Вернувшись к перекрестку, они ещё застанут там Мелинтиана. Он спросит их «Свободен ли я теперь?». Его рассудок частично очистился и рыцарь может ответить в деталях, если у игроков будут какие-либо вопросы о произошедшем. В зависимости от ответа на свой вопрос о свободе, Мелинтиан может уйти, избавившись от или оставшись с сожалением. В любом случае на месте его

исчезновения останется full plate +2 и cloak of resistance +3.

NPC

Мелинтан (призрак)

Рыцарь бога справедливости. В раннем детстве был отдан в монастырь. Был прилежен, не слишком талантлив в изучении наук, но хорошо овладевал воинским искусством. Позже его отправили в город, где он продолжил обучение в рядах рыцарского ордена. Повзрослев, Мелинтан решил стать «бродячим рыцарем», а не оставаться в стенах ордена. Он не понимал, как можно оставаться в городе, когда в мире столько зла и несправедливости. Был гневлив и порой самонадеян. Несколько раз участвовал в дуэлях из-за своей вспыльчивости.

Внешность: сейчас Мелинтиан выглядит, как полупрозрачная фигура в полном доспехе. Носит плащ с вычурным узором. Забрало шлема всё время открыто. Длинное лицо Мелинтиана испещрено морщинами. Грустные усталые глаза смотрят будто бы сквозь окружающих из-под густых бровей. Длинные усы спускаются ниже подбородка.

Бейла (дух)

Любовница Хьярла. Сирота из города. Сбежала из приюта, выживала за счёт воровства, а затем проституции. Хьярл силой вывез её из города. Первое время она обсуживала его банду. Со временем ей удалось убедить Хьярла, что она будет полезна в другой роли. Она играла роль приманки для странствующих торговцев. Также Бейле удалось избавиться от

необходимости быть игрушкой всей шайки. Она стала любовницей Хьярла и получила его защиту и расположение. Однако Бейла всегда помнила через что ей пришлось пройти из-за него. И когда наступил момент, она воспользовалась им, но оказалась недостаточно расторопна.

Внешность: женский силуэт в деревенском платье без каких-либо чётких черт. На овале лица можно разглядеть лишь постоянно идущие слёзы.

Хьярл (призрак)

Атаман разбойников. Его родители были убиты из-за долгов, когда Хьярлу исполнилось десять. Кастор забрал его к себе на воспитание. Когда Хьярлу исполнилось шестнадцать, он уехал в город, устроился в стражу, но вскоре оттуда уволился, прихватив с собой оружие. Вместе с несколькими сослуживцами, Хьярл занялся разбоем. Природная харизма и смекалка помогли ему сколотить вокруг себя шайку, которая в течение нескольких лет успешно орудовала на дорогах вдоль леса. Подолгу его люди на одном месте не задерживались.

Хьярл регулярно возвращался в деревню, чтобы навестить своего дядю. К женщинам он относился с пренебрежением, что сыграло с ним злую шутку, так как он недооценил Бейлу и решил, что она по своей бабской глупости действительно простила его.

Внешность: с начала появляется в образе крепко сбитого мужчины средних лет: резкие черты лица, нос с горбинкой, узкие губы, пронзительный взгляд. В сражении

преобразуется в красно-чёрный силуэт с окровавленными руками и ярко-изумрудными глазами, светящимися изнутри.

Борвин

Староста разорённой деревни. Отец Борвина развалил хозяйство из-за глупости и пьянства. Похоронив его, Борвин потратил много лет для того, чтобы восстановить хозяйство. Местные оценили целеустремлённость Борвина и избрали его старостой. Он стал запускать руку в «казну» деревни. Местные не подозревали об этом. Борвин мечтал обзавестись своим делом, чтобы окончательно стереть неудачи отца из истории семьи.

Кастор

Дядя Хьярла.

Враги

Ghoul, advance template

Assassin Vine (CR 3)

Skeleton (CR 1/3)

Wraith (CR 5)

Тактика: не может покидать пределов постоянного двора.

Alternative Scythe Tree (CR 7)

Добавьте ему:

- 3 Claw attack +6 (1d6+3; reach 5, grab). Используйте альтернативный СМВ для этих атак — +11.
- Удушение верёвкой (Constrict (EX) — 1d6+3; цель не может использовать вербальный компонент.
- Хватка мертвецов (EX) — дерево может держать одновременно 3 или менее целей большого или меньшего размеров.

Тактика: дерево стремится максимально сблизиться с оппонентом, чтобы при full-round attack скелеты могли его схватить.

Shambling mound (CR 6)

Замените iron will на lunge.

Тактика: прячется в воде. Если кто-то выйдет на пирс, попытается к нему приблизиться на расстояние удара с lunge. Пытается атаковать из толщи воды и затаскивать врагов к себе, чтобы там с ними расправиться.

Приложение

Карта №1



Карта №1. Дом у озера

Легенда:

- | | | | |
|------------------------|---------------------------|------------|----------|
| О. Вход на территорию. | А. Недостроенная конюшня. | С. Склад. | |
| В1. Зал. | В2. Лестница наверх. | В3. Кухня | В4. Сад. |
| Д1. Пристань. | Д2. Заросли. | Д3. Озеро. | |



Легенда:

- | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|-------------------|
| A1. Вход в деревню. | A2a, A2b, A2c. Сгоревшие здания. | |
| A3. Разрушенное здание. | A4. Часовня. | A5. Дом старосты. |
| A6. Дом Кастора. | A7. Статуя. | A8. Колодец. |
| A9a, A9b. Обвалившийся частокол. | | |



Легенда:

A1. Нижняя часть оврага. A2a, A2b. Средняя часть. A3a, A3b. Верхняя часть.