

Легенда о утерянной крепости.

Система - DnD 5 редакции.

Ключевые слова - "война, утро, море".

Количество слов: 3273

Когда бороды дварфийских мудрецов не доставали до плеч, в тоннелях под Джунглями Чалта находилась легендарная крепость дварфов, которая лежала столь глубоко что черпала сокровища прямо из ядра Мира. Неизвестно что прогневало богов, но те наслали ужасные землетрясения и навеки замуровали сею твердыню, чье имя давно стерлось в веках. Вера в детскую сказку, древнюю легенду или старое пророчество, но вы уверены, что нашли след этой крепости и он привел вас к храму в джунглях.

Перед игрой стоит спросить у игроков почему их персонажи здесь - его благородный род спонсирует эту экспедицию, может для него дело чести открыть нечто подобное или шаман в его племени был столь убедителен, что с малых лет персонаж мечтал найти эту крепость? Это поможет при внутривигильном отыгрыше отношений.

Игра начинается с того, что партия выходит из джунглей на опушку где их взору открывается массивная лестница храма, уходящая вверх в открытые чертоги. По пути сюда персонажи прошли сквозь джунгли, недавно видели водопад, реку и множество ярких фруктов - игроки с навыком Выживание могут определить, что эти фрукты съедобны и употребляются в пищу многими представителями местной фауны. Персонажи уверены, что этот храм тот самый, который описывался в манускрипте торговца Альхазреда, который, по его заверениям, торговал с утерянным городом даже после катаклизмов и который называл этот храм отправной точкой на тайной дороге в Крепость. Персонажи с навыком История или с талантом Знание Камня могут определить, что архитектура храма действительно принадлежит дварфам того же периода, что и утерянная крепость. Успешный тест Восприятия сообщит исследователям, что храм обитаем Людоящерами - полу разумной расой животных. Людоящеры относятся к персонажам с подозрением и настороженностью, но атаковать начнут только если будут спровоцированы или если партия пойдет на вершину храма напролом - там аборигены обустроили лагерь. С Людоящерами можно:

- А) Договориться. Творческий подход, скрытое оружие, пара фруктов, как жест доброй воли, подарить пару "блестяшек" и тогда они могут допустить приключенцев в храм.
- Б) Отвлечь. Сложив кучу фруктов в отдалении от храма, вы выманите Людоящеров - времени на их возвращение мало и нужно грамотно им воспользоваться. В реализуемости этого варианта игроков должен убедить успешный тест навыка Уход за Животными. Если они обнаружат приключенцев внутри храма, то начнется бой.
- В) Скрытно обойти. Дождаться пока стемнеет и обойдя двух часовых, проникнуть в храм. Один часовой постоянно клжкет носом от усталости, а второй его шпыняет - можно стравить дозорных между собой, дождавшись пока первый вновь начнет засыпать и

бросить в него камень примерно с направления второго часового, тогда они будут отвлечены выяснением отношений между собой достаточно тихо, чтобы не разбудить лагерь, но достаточно громко, чтобы не заметить лазутчиков.

Г) Убить. ГМ должен здраво оценивать возможности группы приключенцов, очень нежелательно, чтобы в этом, по задумке, легком бою полегла половина партии.

Попав в храм приключенцы обнаружат пару гнезд с молодняком Людоящеров, несколько разрушенных колон и статуй, которые можно использовать как укрытие если бой будет проходить в этой локации, пяток лежанок, горку провианта, потушенный костер в центре и огромный механический "глобус" состоящий из десятка колец и множества шестерней, который стоит во главе храма, Пассивное Мудрость больше 10 сообщит игрокам, что перед этим глобусом есть несколько кучек пепла и явные следы огня, будто огненный шар несколько раз попадал вместо где должен стоять "оператор" глобуса.

В глобусе зашифрована карта входа в подземелье с сохранившимся путем до легендарного города. Успешный тест Интеллекта или Проницательности позволит активировать глобус. Провал персонажа запустит из основания пьедестала глобуса во всех в радиусе 20 футов заклинание Палящий луч. При успехе персонажа пьедестал загудит, кольца глобуса начнут вращаться, а на специально заготовленной глиняной табличке размером чуть больше мужской ладони проявится полноценная карта. Количество попыток на активацию глобуса ограничено лишь хитами персонажей.

Персонажи могут изучить табличку с картой прямо сейчас - тест Анализа со сложностью 10 или тест Истории со сложностью 12. Дварфы проходят оба теста с преимуществом.

Успех - персонаж умело соотнес древнюю и нынешнюю карту, нанеся нужную метку - он точно знает, где вход в подземелье. Провал - персонаж лишь примерно отметил нужный район. Когда партия приблизится ко Входу, после повозки, но до Входа проведи их через врезку "БОЛОТО".

По окончании чтения карты, глобус издаст напряженный скрип, будто металл с огромной силой давит на металл, а потом громкий щелчок скажет персонажам, что в конструкции устройства только что что-то лопнуло. Круги глобуса начнут бессистемно вращаться, а вибрация от пьедестала передастся в храмовый комплекс, что вызовет камнепад - обвал потолка.

Все живые, находящиеся внутри храма Людоящеры сразу начнут паниковать, кричать какие-то визги, толкаться, выбегать на улицу, некоторые из них стараются схватить молодняк, но всех детенышей вынести не получится - их в гнезде останется столько сколько исследователей находится в храме - это шанс добрым персонажам показать свою доброту, спасая детенышей, а корыстным персонажам бросить молодняк, спасая свою шкуру.

Герои, которые подхватили детенышей, должны будут прокинуть спасбросок Ловкости или получить 1д3 удара камнями с уроном в 1д5. Те кто просто решил сбежать урона не получают, но если все сбегают, то они обрекают малышей на смерть.

После камнепада если

-Детеныши были спасены, то вождь племени поблагодарит персонажей за самоотверженность и спасения детенышей, а в благодарность сообщит, что недалеко в джунглях возле болот

есть еще одна группа людей похожих на приключенцев – это конкуренты.

-Молодняк спасти не удалось, то вождь будет с трудом сдерживать свое племя от того, чтобы напасть на партию – простой тест Запугивания или Убеждения отрезвит аборигенов.

-Какая-то часть молодняка была спасена, то аборигены будут относиться нейтрально, сдержано.

Путь до заветных координат неблизкий и партии придется вернуться в городок из которого они направились в джунгли, взять там повозку и проследовать по тракту, до ближайшей ко входу в подземелье точке.

Путь в город лежит через конкурирующую экспедицию или в обход через болота. Если игроки пойдут в болото, то разыграйте врезку "БОЛОТО", если в лапы конкурентов, то разыграйте следующую сцену:

небольшая опушка, в центре стоит столик и несколько походных стульев, на одном из них восседает дварф с повязкой на одном глазу и множеством боевых шрамов на остальном лице (его зовут Мистер Бутч, но можете заменить на любое иное имя), в руках он держит небольшую кружечку чая, явно слишком маленькую для его огромных лап. Он улыбается мерзкой бандитской улыбкой в которой отсутствует, как минимум, половина зубов; увидев партию он здоровается с дварфами (в их отсутствие он поздоровадается со старшими группы – если старшинство неочевидно, то старшими считаются спонсоры) по имени, будто является старым знаком; его речь полна насмешки и угрозы, он витиевато спрашивает о том была ли группа в храме, а потом переходит на угрозы требуя отдать ему то что они там нашли, ссылаясь, как на аргумент, на дюжину стоящих по периметру опушки бандитов.

Игрокам слишком рискованно вступать в бой.

Можно последовать требованиям этого коротышки, но как только он получит карту, не смотря на его клятвы чести, что он их отпустит, он прикажет напасть. Нападение будет довольно ленивым и если приключенцы попытаются сбежать по правилам погони из Книги Мастера, то за ними погонится лишь 4 бандитов. Можно сразу попытаться сбежать, но тогда по правилам погони за ними погонятся сразу все кроме вороватого Дварфа.

В городе ни у кого нет дела до исследователей, они могут без каких-либо проблем купить провиант, арендовать повозку и приобрести все необходимое для похода под землю.

Если игроки не смогли тогда прочитать карту, но она все еще у них, то разрешите им повторно ее изучить, дабы улучшить свой результат. Успех сейчас или до этого – они доезжают практически до входа в подземелье и без каких-либо проблем доходят до него, провал в обоих случаях – они забредают на болота.

---

#### Врезка "БОЛОТО"

Персонажи идут по колено в грязи, а подлые болотные кочки так и норовят уйти из-под ног, опрокинув приключенца в мутную воду. Персонажи бросают спасбросок Ловкости – провалившие падают в воду, чем будоражат Ползающую Насыпь. Чтобы вылезти из воды персонажи должны пройти тест Атлетики. Вылезти из воды

можно после боя, но "плавающие" персонажи совершают все действия, кроме Атлетики, с помехой. Если все устояли на ногах, предотвратив бой – персонажи сутки бродили по болту, остановившись лишь на ночлег. На рассвете второго дня они обнаружили заветный ход под землю.

---

Приключенцы добираются до заброшенного входа в шахты УТРОМ – это нужно для удобства ДМа и игроков в дальнейшем подсчете времени.

Вход это плотно сложенные друг на друга монолитные, украшенные древними дварфийскими рунами блоки. Когда-то давно он был опечатан, внимательные игроки скоро узнают почему – войдя внутрь они наткнутся на предупреждающие надписи на стенах о том что шахта признана опасной и закрыта, что ее опасность в том что из-за чрезмерной жадности она прокопана слишком глубоко и теперь из-под земли бьет горячий пар. Рукой Альхазреда дописано, "к ночи воздух в шахтах накаляется до невыносимого уровня, а к утру вновь остывает".

Если партия отдала конкуренту карту, то по ходу спуска в шахту они могут найти следы опережающих конкурентов, в противном случае те будет идти по их следу, выжидая момента.

Спускаясь все ниже и ниже персонажи обнаружат:

-Древние следы пребывания дварфов, следы шахты – рельсы, вагонетки, какие-то депо, давно не зажигающиеся осветительные приборы, разбросанные кирки и лопаты, возможно разбросанные золотые самородки – возможность особо жадным персонажам отыграть сцену своего порока и посоциалить с остальной партией.

-Шахты на безжизненны. Помимо крыс и червей, коим никто не удивляется, тут бегают множество небольших невиданных доселе ящерок похожих на хамелеоны и летают странного рода насекомые, похожие на светлячков, но тем они ярче горят чем ближе час нагрева шахты, о чем догадаются персонажи прошедшие тест Проницательности или Ухода за животными.

-Образец местной флоры – флуоресцентные грибы. Чем ниже персонажи спустятся, тем крупнее эти грибы им встретятся. Заинтересовавшиеся грибами персонажи с навыком Природа определяют – грибы съедобны, огне- и водо- упорны и чем дольше они растут тем крупнее они вырастают – однако абсолютно все персонажи, встретив уже довольно крупные грибы, легко поймут – те по своей прочности не уступают стволам деревьев.

Путешествие ниже не предвещает беды, впрочем, вы можете устроить неожиданные землетрясение, сопровождаемые камнепадами или извержениями горячего пара из щелей в каменистых породах.

Первый обязательный энкаунтер это выход к подземному бескрайнему МОРЮ. Берег очень быстро обрывается, но на нем в избытке выросли очень высокие грибы, под потолком пещеры, порядочно освещая, летают стаи тех светящихся насекомых, которые стали заметно ярче прежнего. Намеком о правильности дороги будет служить небольшой причал дварфийской постройки, увы, но лодок к нему не пришвартовано. Если бандиты-конкуренты идут впереди группы, то они оставят жирную подсказку – срубленные, не пошедшие в дело, стволы грибов и ошметки веревки. Игрокам предстоит догадаться сделать плот из грибов

или пересечь водоем иным доступным им способом.

Через пару часов плавания, когда на поверхности будет уже вечер, когда светлячки будут освещать все как днем и когда температура воздуха настолько поднимется, что в доспехах будет уже не уютно, все персонажи в тяжелых доспехах должны пройти спасбросок Телосложения или получить степень усталости за раскаленные доспехи.

Через десять минут на плот нападут Крылатые Квипперы, выпрыгивая из пучины и стараясь укусить. Пусть количество рыб равное количеству персонажей полноценно "зависнет" в воздухе на своих крыльях, настоящий бой будет именно с ними, а еще 4-6 рыб будут выпрыгивать и стараться с помехой укусить персонажей - удары по прыгающим рыбам наносятся с помехой, но на каждого прыгуна хватит одного любого попадания.

Когда бой с "зависшими" рыбами будет окончен, стая сменит тактику и попытается разорвать плот на части, атакуя сами стебли по периметру. Всего его атакуют 12 рыб, на которые нужно по одному удару, но каждый ход каждая еще живая рыбина откусывает один хит у плота, которых у того 40. Пока плот теряет хиты, описывайте игрокам, как кусочек суши отделяющий их от смерти становится все меньше и меньше, а волны уже начинают захлестывать их сапоги (впрочем, если они не сумеют отбить плот у рыб, то оставьте его в одной вунде и пускай в обнимку персонажи все же доберутся до берега).

Остатки плота причалят к такому же пирсу как на том берегу, если персонажи не поторопятся идти вперед, то носителям средних доспехов, как и тяжелых, становится слишком жарко и вновь спасбросок телосложения, провал - степень усталости.

Пред исследователями вновь появятся следы шахтерского ремесла, и дальше путь лежит по петляющим рельсам. Самый очевидный способ преодолеть маршрут - сесть в находящуюся здесь вагонетку и помчатся вперед, опережая нарастающую температуру. Не стоит ограничивать игроков в креативе, но если их вариант будет недостаточно стремительным, то их ожидает третий спасбросок Телосложения, который бросают все персонажи в броне.

Так или иначе, через короткое время по параллельным железнодорожным путям их нагонят две вагонетки. Бандиты вооружены оружием ближнего боя, в каждой вагонетки их по 6 человек.

---

#### Бой на вагонетках

Одновременно у бортика каждой вагонетки могут находиться только 3 человека, эти три бойца могут бить по противникам без помехи, оставшиеся три бойца (будь то игроки или НПС) как бы находятся во втором ряду и могут атаковать любую из целей, но с помехой. Бойцы со второй вагонетки могут атаковать только попарно, т.е. один атакует без помехи - он находится с нужного угла нужной стороны, один атакует с помехой - он на нужной стороне, но с дальнего угла, четверо оставшихся бойцов выжидают своего момента подменить упавшего товарища. При этом критические удары, которые не убивают, а лишь ранят НПС-противника, выбрасывают его за пределы вагонетки, обрекая на смерть в глубине. Стрелки и маги атакуют без помех только ближайший ряд врагов и каждый второй раунд на горизонте появляется стрелочный перевод путей - стрелки или маги, могут

попробовать попасть в нее, пустив вагонетки с врагами в сторону, а каждый третий ход (т.е. на следующий после того как перевод путей появился на горизонте), перевод оказывается достаточно близко к вагонеткам, чтобы ударом своего оружия ее смог переключить боец ближнего боя.

---

По итогу боя вагонетка персонажей слишком сильно разгонится, а перед ними будет лежать обрыв путей куда-то в бездну, ДМ должен описать, "вагонетка разгоняется, всходит на образовавшийся трамплин, отрывается от путей и взлетает в воздух, пролетая над чернеющей внизу бездной; несколько мгновений свободного полета и она с грохотом ударяется о гладкую поверхность камня, но все кто пережили этот самоубийственный полет понимают, что воздух здесь гораздо прохладней того что был несколько мгновений назад, видимо, вы в безопасности".

Придя в себя, партия понимает, что находится в рукотворных пещерах - то здесь, то там находятся какие-то механизмы, но больше бросаются в глаза осколки доспехов, обломки мечей и топоров, арбалетные болты - свидетельства недавних битв, ВОЙН. Впрочем, на земле есть кровь, но трупов нигде нет. Продвигаясь дальше игроки могут найти в сундуках у шахтерских агрегатов доспехи, оружие, драгоценности или любые иные сокровища, которыми мастера заблагодарасудится одарить игроков.

Продвигаясь дальше, персонажи обладающие магией начинают ощущать темную ауру некротической энергии, а внимательные персонажи слышать как кто-то скребется за поворотами. Игроки выйдут в большую круглую пещеру где из стен будут расти сотни маленьких и с десятков крупных светящихся зеленым призрачным светом кристаллов, они переплетены чем-то вроде грибницы, которая уходит к полу и оплетает десятки дварфийских скелетов, вероятно, питаясь ими. В центре пещеры находится огромный кристалл так же связанный грибницей, из него выточено что-то типа трона, однако, его владельца здесь нет, но перед тронном разбросаны четыре кучки костей Дроу, которые при приближении персонажей начинают дребезжать и поднимаются в Умертвие и двух Зомби некогда бывшие представителями этой расы, начинается бой.

Кристаллы, кроме "трона", довольно хрупкие, а крупные из них начинают дрожать, когда кто-то приближается к "трону", однако, при попытке как либо сломать центральный кристалл, персонажи терпят неудачу.

Разобравшись с охраной трона и побродив по пещерам еще несколько часов, периодически сражаясь со скелетными патрулями уже в основном состоящих из бывших дварфов, партия доберется до ворот дварфийской крепости, до ворот того самого утерянного города.

В город уже прибыл дварф-конкурент с бандитами и он настраивает местную крайне скудную общину против приключенцев из-за чего тем придется пройти любой социальный тест на то, чтобы убедить местных дварфов в своей правоте, рассказав правду о своем конкуренте, о том как он клялся честью, а потом

не держал слово.

Дварфов в городе всего несколько десятков, они измождены "грибной" диетой и постоянными атаками дроу-лица с, которым у них война. Возможности отправить весточку о ситуации нет - проклятие лица никого не выпустит, сам лич уходить не намерен, ибо в чертогах крепости находится кристаллический череп, что дварфы откопали в стародавние времена и который так жаждет получить лич, ибо без него сила некроманта ограничена, а другие дварфы не могут добраться до города - известные пути сюда были уничтожены много веков назад катаклизмом и чудо, что игроки отыскали лаз через заброшенную шахту.

После объяснения, на крепостную стену вновь нападает нежить во главе с дроу-лицом, чья сила чем-то ограничена. Два десятка дварфов - каждый второй вооружен арбалетом, остатки банды и приключенцы защищают крепостные стены; 3 десятка скелетов - каждый третий вооружен коротким луком, лич, которые больше наблюдает, нежели колдует, их штурмуют. На второй ход из-за поворота скелеты потащат лестницы, к четвертому ходу смогут забраться на стены.

По окончанию боя часть бандитов сбежит выбираться, но, как только они скроются за поворотом, слышны их крики, на них напали и лишь брызги крови возвращаются в зал пред крепостью. Тогда местные дварфы подскажут всем собравшимся, что пока трон лица цел - никто отсюда не уйдет, а дварф-конкурент любезно предложит использовать его бочонок пороха, дабы решить эту проблему. Приключенцам ничего не остается как взять порох и пойти обратно до трона, пока лич еще слаб без кристаллического черепа, который хранится в чертогах крепости, и который лич так жаждет заполучить; до сих пор у него это не удалось, но с каждой атакой крепость все ближе к взятию.

Дварфы героически с песнями пойдут по одному коридору, отвлекая армию лица на себя, а в это время приключенцы проникнут в тронный зал где встретятся с личом во всем его мрачном великолепии, где он обрушит на них всю мощь своих заклинаний. Самого лица застанут за магическим ритуалом над котлом из которого к крупным кристаллам расходятся щупальца дыма; если котел будет опрокинут, то лич потратит ход на поддержание заклинания, что даст приключенцам "бонус-раунд", так же личу придется прокинуть спасбросок Мудрости, провал - 5d10 урона личу; если трон будет взорван раньше гибели лица, то лич погибнет в зеленом пламени, вырывающемся у него из груди, однако, при приближении к "трону" крупные кристаллы на стенах будут не просто вибрировать, но создадут видимый непреодолимый барьер - сначала придется сломать кристаллы. Убив лица исследователи спасли крепость, выжившие дварфы совершат экспедицию на поверхность и огласят о ВОЗРОЖДЕНИИ своего города, а героев-приключенцев ожидают великие награды.

---

Несколько отредактированные характеристики НПС

Разбойник (Bandit) - Источник: «Monster manual».

Людоящер (Lizardfolk) - Источник: «Monster manual».

Крылатый Квиппер (Quipper) - Источник: «Monster manual», но со способностью Полет.

Зомби (Zombie) – Источник: «Monster manual».

Умертвие (Wight) – Источник: «Monster manual».

Скелет (Skeleton) – Источник: «Monster manual».

Лич (Lich)

Класс доспеха: 15 (природный доспех)

Хиты: 135 (18d8 + 54)

Скорость: 30 фт.

СИЛ 11 (0)

ЛОВ 16 (+3)

ТЕЛ 16 (+3)

ИНТ 20 (+5)

МДР 14 (+2)

ХАР 16 (+3)

Сопротивление урону: Некротическая энергия, Яд, Холод

Иммунитет к урону: Яд

Иммунитет к статусу: Паралич, Очарование, Отравление, Истощение, Испуг

Спасброски: ТЕЛ +10, ИНТ +12, МДР +9

Навыки: Проницательность +9, Магия +18, История +12, Внимательность +9

Чувства: Истинное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 19

Языки: Общий

Опасность: 8 – 3 900 оп.

СПОСОБНОСТИ

Языки – Общий плюс до пяти других языков.

Использование заклинаний. Лич является заклинателем 18 уровня.

Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 20, +12 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): волшебная рука, луч холода, фокусы 1 уровень (4 ячейки): волна грома, волшебная стрела, обнаружение магии, щит

2 уровень (3 ячейки): Мельфова кислотная стрела, невидимость, обнаружение мыслей, отражения

3 уровень (3 ячейки): восставший труп, контрзаклинание, рассеивание магии

4 уровень (3 ячейки): переносная дверь, усыхание

Сопротивление изгнанию. Лич совершает с преимуществом спасброски от всех эффектов, изгоняющих нежить.

ДЕЙСТВИЯ

Парализующее касание. Рукопашная атака заклинанием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Урон холодом 7 (2d6). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 18, иначе станут парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Лич может совершить только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Лич восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Парализующее касание (стоит 2 действия). Лич использует Парализующее касание.

Лич вызывает духов существ, которые умерли в его логове. Эти



духи материализуются и начинают атаковать одно существо, которые лич видит в пределах 60 фт. Цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 18, иначе получит урон некротической энергией 6 (2d6) при провале, или половину этого урона при успехе. После этого духи исчезают.