

# **В ЛОВУШКЕ ВРЕМЕНИ**

**ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ ПЯТОЙ РЕДАКЦИИ  
ПРАВИЛ НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ  
DUNGEONS&DRAGONS.**

**КАШЕВАР 2022**

**ТЕМА: КАРМА**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: ТАЙНА, ЛЕС, ПЕРЕМЕНЫ**

**АВТОР: ДМИТРИЙ БЫКАНОВ**



## Предисловие.

В ловушке времени — это короткое детективное приключение с нелинейным развитием сюжета для настольной ролевой игры Dungeons&Dragons, рассчитанное на прохождение группой из 3-5 персонажей 4 уровня.

При прохождении данного приключения игрокам предстоит разгадать тайну застрявшего во временной петле поселения и найти способ разорвать её, тем самым освободив себя и местных жителей от бесконечного повторения одного и того же дня.

Данное приключение можно использовать в любом подходящем сеттинге без привязки к конкретной эпохе и географическому положению. Вы с легкостью можете адаптировать даты произошедших событий под календарь вашего мира.

В описанном приключении действуют следующие вариативные допущения:

- персонажи движутся к городу с запада;
- город находится ровно в географическом центре местности и занимает площадь 0,45 квадратных миль (~1,2 квадратных километра);
- дата, в которой застрял Фергангенхайт — это день летнего солнцестояния за 112 лет до описываемых Мастером иных приключений (день и год можно выбрать абсолютно случайно, главное — подчеркивать разницу привычного для персонажей быта и того, с коим они столкнутся здесь).

В приключении используются монстры и заклинания из официальных источников и отмечены жирным шрифтом. Их блоки статистики можно найти на сайте [dnd.su](http://dnd.su)

## Введение.

Слухи указывают на то, что городок Фергангенхайт действительно бесследно исчез с

лица земли несколько десятилетий назад. Находившийся в чаще реликтового заповедного леса, вдали от крупных полисов и иных поселений, он редко напоминал о себе внешнему миру. Те, кто некогда бывал здесь рассказывали о его миролюбивых обитателях, живущих в гармонии с природой и чтящих культ своей местной богини **Акинорх**. Но уже сотню лет это место буквально не существует. И не то, что бы кто-то целенаправленно разыскивал этот городок, однако молва говаривает, будто те, кто уходил в его направлении назад в родной дом не возвращался.

## Длинная история кратко.

Поселение Фергангенхайт и все его жители стали жертвами могущественной магии своей богини-покровительницы. Акинорх — ведьма-эладрин, прибывшая в стародавние времена из Страны Фей в Материальный План, движимая своей жаждой познания природы всей Мультивселенной и процессами, протекающими в ней.

На долгие столетия она обосновалась в чаще древнего леса, совершая путешествия по иным планам существования и этому миру, полюбившемуся ей более остальных.

Когда на ее земли пришли с экспансией первопроходцы-завоеватели, даже не подозревавшие о ее существовании, но нарушившие ее покой, она использовала всю свою силу и убеждение, чтобы навязать им сосуществование на своих условиях. Те, кто принял ее волю, основали город Фергангенхайт, построенный в глубине леса, при возведении которого не было вырублено ни одного дерева. За то, что эти люди отнеслись к ее требованиям с максимальным почтением и уважением, она стала покровительствовать им, а они — почитать ее, как хранителя этих земель.



Сила и мудрость Акинорх со временем стали настолько велики, что были подобны божественным. Она была единственной известной смертной сущностью на тот момент, кто умел управлять временем. Ее могуществу завидовали многие, однако она всегда стойко выдерживала любые посягательства и притязания. Ровно до тех пор, пока на неё не снизошёл взор истинных богов. Они пригрозили всесильной ведьме карой за бездумное вмешательство в течение времени.

Тогда Акинорх приняла решение спрятать Фергангенхайт от богов, вырвав его из Материального Плана и сокрыв в карманном измерении в Астральном Море, где время перестанет властвовать над населением городка.

Совершая ритуал, она отворила связующий планы портал. Но увидев намерения ослушницы, боги вмешались, нарушив ее план. Акинорх оказалась парализованной в межпространственной тюрьме, а прерванная магия времени затянула город в карманное измерение, время в котором зациклено.

С тех пор Акинорх беспомощно наблюдает через разверзнутый портал за вихрями Астрального Моря, с одной стороны, и за одним вечно повторяющимся в Фергангенхайте днём, с другой.

## Обзор приключения.

Персонажи оказываются в плену у временной ловушки, случайно созданной Акинорх. Мембрана данного карманного измерения легко пропускает объекты внутрь и волей, создавшей его богини, надёжно «консервирует» их, не выпуская обратно. Для того, чтобы выбраться из временной петли, персонажи должны будут тщательно исследовать окрестности Фергангенхайта и сам город, разгадать туманные подсказки **временной аномалии** и прийти к одному из двух способов прорыва. В конце же они предстанут перед самой

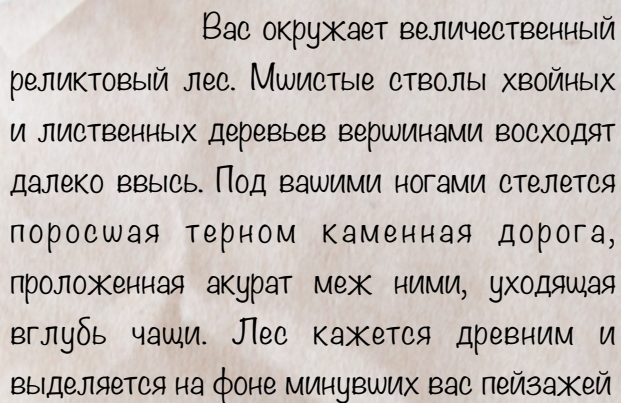
Акинорх и решат ее дальнейшую судьбу и судьбу ее города.

В процессе исследования, игрокам будут противостоять пришельцы из других временных промежутков, угодивших в эту ловушку, дикие обитатели леса и само неумолимое время со всеми его превратностями.



## Сцена первая.

Персонажи, совершающие путешествие в лесу в определенный момент замечают, что идут по прямой мощеной камнем дороге, пролегающей напрямик через чащу. Прочитайте или перефразируйте следующее описание:



Вас окружает величественный реликтовый лес. Мшистые стволы хвойных и лиственных деревьев вершинами восходят далеко ввысь. Под вашими ногами стелется поросшая терном каменная дорога, проложенная акурат меж ними, уходящая вглубь чащи. Лес кажется древним и выделяется на фоне минувших вас пейзажей

Стоит сделать акцент на изменившейся обстановке и дать игрокам возможность среагировать на это. Пусть выскажут свои предположения и заявят действия, осмотрятся. Неизменными останутся следующие обстоятельства:

— при попытке повернуть назад, персонажи натываются на плотный непроницаемый туман, стеной сгущающийся в том направлении, откуда они пришли. Дорога резко обрывается на границе тумана, а разглядеть что-то в его глубине невозможно никаким образом;

— за плотной порослью деревьев видимость ограничена 60-100 футами, если отсутствуют открытые пространства или не сказано иное;

— таким туманом окружена область в три с половиной квадратных мили (~9 квадратных километров или квадратная область 3 на 3 километра);

— в шестистах футах от места появления персонажей у дороги под деревом сидит человек и праздно глазееет по сторонам.

Время суток, когда персонажи оказываются в окрестностях Фергангенхайта, определите броском к20, где выпавшее число — время на часах городской ратуши. На первое знакомство с городом у них будет времени ровно до полуночи.

Человека, сидящего у дороги зовут Мартен (ХД, **обыватель**). Он молодой, но заурядный деревенский житель, который проводит свой досуг за тем, что поджидает путников (которых на его веку тут бывало не более пары человек) и требует у них плату за разрешение находиться в городе. Если отказать ему или игнорировать его, он будет препятствовать движению персонажей и всячески им докучать. При успешной проверке Харизмы (Запугивание) Сл. 10, он отступится от своих намерений и, если окажется в городе, пустит молву, что персонажи злые и опасные.

Эта сцена целиком посвящена исследованию местности. Вот, что могут выяснить персонажи:

— каменная дорога через полмили приводит их к городу. Здесь нет ни одного деревянного строения — все построено из камня. Кварталы и улицы обрамляют нетронутые исполинские деревья не причиняя им вреда. В городке около 120 строений, среди которых: Трехэтажная ратуша с башней и часами, три питейных заведения, охотничья гильдия, склад поставляемых в город стройматериалов, одна оружейная, предлагающая исключительно металлическое оружие, пара кожевенных магазинов, несколько скотоводческих подворий и постоянный двор на 50 спальных мест для иноземцев;



— никто из встреченных горожан не подозревает ничего неладного. Если указывать жителям на окружающий город туман, реакция будет разнообразной — от непонимания и равнодушия до паники и агрессии;

— все жители убеждены, что сегодня день летнего солнцестояния (любой конкретный день и год из прошлого, на усмотрение Мастера); они разговаривают так, как говорили несколько десятилетий или столетий назад;

— к юго-востоку от города расположено жилище Аусдерцайта — каменный цилиндр 30 футов диаметре и 10 футов высотой с плоской крышей, толстыми каменными стенами, без окон и дверей. Эладрин попадает внутрь с помощью заклинания **Пространственная Дверь**. Проломить крышу или стены можно при успешной проверке Силы (Атлетика) со Сл.25. Внутри нет источников света, стоят две кровати и стол. В первый день жилище абсолютно безлюдно и не выдаёт в себе признаки жилого строения.

— в лесу на юге от города в период с 15 до 24 часов персонажи могут обнаружить лагерь трёх **теневого танцоров**. Они не ищут сражения и не чинят никому бедствий, но при приближении к лагерю начнут проявлять агрессию. В период с полуночи до 14 часов здесь пусто, с 14 до 15 вадар-каи обустривают лагерь.

У всех троих одинаковые татуировки на бритых головах в виде костей черепа и себя они называют Мёртвыми колдунами.

— на севере от города в промежуток от 23:59:55 до 00:00 появляется Драгран Дерганый (ХН, дварф, **архимаг**). Он истошно вопит. У него рыжие волосы и борода.

— в лесу обитает множество древесных лягушек.

— в лесу персонажи могут столкнуться со следующими противниками:

- к8 волков;

- 1-2 лютых волка и 1 волк-хранитель;

- к4 чёрных медведя;

- Единорог;

- Трент;

- 1к12 разбойников, которые выглядят более современными по сравнению с жителями города, но выдают свою принадлежность к прошлому экипировкой или сленгом.

— к монетам персонажей многие будут относиться, как к фальшивым, по причине разницы в эпохах. Некоторые, все же, примут их по курсу один к пяти.

— трактирщик Вален Форальберг (ЗН, лесной эльф, обыватель), хозяин «Корчмы у высокой сосны» носит расшитый пайетками и самоцветами кожаный костюм.

— почти каждый житель города имеет при себе символ веры Акинорх — медное или золотое кольцо со стрелками внутри в виде часов.

Где бы ни находились персонажи в 23:59:55, они слышат пронзительный мужской крик, рассекающий тишину леса и даже бой часов на ратуше. С последним ударом часов наступает полночь, а персонажи обнаруживают себя на прямой мощной камнем дороге, пролегающей напрямик через чащу в то же время, когда для них началось приключение. Сопровождайте каждый перезапуск дня описанием из начала сцены слово в слово.

Каждую полночь события дня перезапускаются, а персонажи появляются заново в начальной точке в обозначенное изначально время. Это означает, что у них в запасе всегда от 4 до 23 часов, в зависимости от начального броска к20.



После первого и каждого последующего перезапуска, пусть персонажи совершают проверку Интеллекта, результат которой зависит от броска к20:

- если результат ниже 10 — персонаж ничего не помнит о событиях минувших в Фергангенхайте дней и должен отыгрывать так, будто все исследования и встречи для него в новинку, повторяя уже известную последовательность действий;
- Если результат от 11 до 16 — персонаж испытывает дежа вю, ему кажутся неуловимо знакомыми 1к4 встреченных ранее ПМ и 1к4 посещенных мест. Следовать он также должен маршруту первого дня. При последующих проверках Интеллекта, результаты ниже 11, считаются, как 11;
- 17 и выше — персонаж помнит все произошедшие события. При последующих перезапусках проверка больше не требуется, а все накопленные воспоминания переходят в последующие дни. Для подтверждения Мастером логичной гипотезы персонажа о временной петле, необходимо совершить проверку Интеллекта (Анализ) со Сл. 12.

При каждом перезапуске все окружение и состояние персонажей возвращаются к началу приключения. Все приобретённые и потраченные предметы возвращаются на свои начальные позиции, все погибшие ПМ и противники не умирали и будут повторять те же самые действия, что и в первый раз. Среди жителей города возможно разыскать тех, кто испытывает странные тревожные чувства, будто попали в замкнутый круг, но никто не может точно понять в чем причина.

После того, как персонаж, успешно совершил проверку Интеллекта со Сл.17, он неуловимо

начнёт менять алгоритм своих действий при исследовании окрестностей города.

Через 1к4 дней (или ранее на усмотрение Мастера, в зависимости от темпа игры), после очередного перезапуска дня, навстречу персонажам, идущим по прямой мощеной камнем дороге, пролегающей напрямик через чащу, выходит молодой незрячий эладрин и приветствует их словами:

«Незрячему простительно заплутать в лесу, но где же столь долго плутали вы?»



## Сцена вторая.

Эландрин представляется именем Аусдерцайт и заговаривает с персонажами, прошедшими проверку Интеллекта. Он имеет характеристики **дэва**, за исключением нейтрального мировоззрения и безоружных атак. Также он знает заклинание **Высшее восстановление**.

Он — коренной житель Фергангенхайта, ведает о том, что живет в этой петле столько, сколько она существует и знает происходящее в ней до мельчайших подробностей. Сперва отнёсшийся к персонажам, как к очередным, попавшим в ловушку бедолагам, Аусдерцайт вскоре «заметил», что они (или некоторые из них) ведут себя иначе в каждом перезапуске, вмешиваясь в знакомый ему порядок событий.

Он высказывает надежду на то, что именно персонажи смогут помочь жителям снова вернуться к нормальной жизни и освободят город из плена.

Аусдерцайт обладает следующей информацией:

- история Акинорх и города с момента основания, имена всех живых и почивших жителей;
- он знает, где и когда наступает перезапуск дня для всех пришельцев;
- он уверен, что Акинорх сама находится в плену и поэтому не может помочь.

Эландрин заявляет, что ключом к разгадке могут стать **временные аномалии**, как он сам их называет.

Временная аномалия — это физическая копия любого существа, имеющая аналогичный блок статистики, способности и умения, за исключением того, что обладает **Бестелесным перемещением**, сопротивляемостью ко всем типам физического урона и иммунитетом к захвату, истощению, окаменению, опутанности, отравлению, очарованию,

параличу, сбиванию с ног. Показатель опасности таких существ на 3 больше.

Временные аномалии возникают из-за неудачного ритуала, способного «проталкивать» живых существ через барьер перезапуска дня.

Минимум за час до полуночи необходимо начать концентрацию и во время боя часов совершить проверку Интеллекта (Магия).

Если результат броска 10 и меньше, то для такого персонажа день перезапускается заново.

Если результат 20 и более, с последним ударом часов в полночь персонаж наблюдает, как в один миг окружение восстанавливает своё первоначальное положение, персонажи, не прошедшие проверку исчезают и день начинает течь заново. Персонаж остаётся на том же месте, где и совершал проверку и может продолжать действовать дальше.

Если результат от 11 до 19, то день персонажа перезапускается, а на его месте остаётся его полная физическая копия, являющаяся **временной аномалией**, обладающая теми же характеристиками, снаряжением и личностью, за исключением выше перечисленных изменений. Поскольку аномалия — это отражение персонажа, игрок может взять управление аномалией на себя. Обе копии персонажа должны считать себя единственной истинной сущностью и могут вступать в конфликты, выясняя, кто из них настоящий.

В определённый момент игры, аномалия может принять решение вступить в открытую конфронтацию с персонажами. Тогда управление переходит к Мастеру.



При результате броска от 11 до 19, также совершите бросок к20. Если выпадет 20, то вместо **аномалии**, возникает **временной парадокс** — это полная живая копия существа под управлением игрока.

Игрок сам решает, какая из копий подлинная и может управлять обоими версиями персонажа.

Важно, что после первого возникновения аномалии или парадокса, обе версии не подозревают о том, что произошло и их встреча должна стать неожиданностью.

Игрок может совершать попытки преодоления перезапуска дня всеми своими копиями.

Аномалии не требуются попытки перезапуска, она преуспевает в них автоматически.

Если хиты аномалии опускаются до 0, она перезапускается в месте своего первого появления и совершает проверку на воспоминания о былых событиях по правилам, описанным в первой сцене.

Аусдерцайт рассказывает о том, что его отец **Бешлайнихт**, обучил его совершать безопасный ритуал, но сам наплодил множество своих аномалий. Теперь его аномалии объединились в союз и по предположению Аусдерцайта будут чинить героям препятствия, ведь они живы только до тех пор, пока существует временная петля. Одна из таких аномалий живет обособлено от остальных и демонстрирует явные признаки безумия, такие как бред. Эладрин предполагает, что эта аномалия может оказать им помощь, в то время как все иные будут настроены враждебно.

Как утверждает Аусдерцайт, истинный Бешлайнихт после многих лет, проведённых в этой петле, просто ушёл, признавшись сыну в своём бессилии решить эту проблему. Его местоположение для эладрина остаётся неизвестным.

Аусдерцайт может обучить героев миновать перезапуск. После его разъяснений, игроки совершают проверку Интеллекта (Анализ) со Сл. 15, закрепляя услышанную информацию. При успехе, персонаж совершает броски на преодоление перезапуска с преимуществом.

Сцена целиком посвящена поискам нужной аномалии Бешлайнихта и последующему выбору игроков.

После того, как персонажи привлекают к себе внимание Аусдерцайта, ими интересуются и аномалии. Нужная персонажам аномалия, как и все аномалии Бешлайнихта, имеет характеристики **тёмного стража**, с нейтральным мировоззрением и вооружена только палашом. Она бродит вдоль границы тумана, ощупывая его непроницаемую стену и непрерывно повторяя одни и те же слова: «Трактирщик носит блестящий костюм, а выход сделан из мертвых колдунов. Он орет, как сумасшедший над их бритыми черепами. Да, он скучает по прежней жизни, я видел это в ржавчине его волос. Дождь из лягушек уже прошёл, настало время кровавого дождя. Избавьтесь от страданий и покушайте бульон. 88 миль в час пробивают полотно, а разряд молнии воссоединяет влюблённых».

Вален Форальберг — потомок могущественного некроманта, хранит у себе книгу с рецептами зелий из частей тел живых существ. Он может продать ее за 250 зм или отдать персонажу, прошедшему проверку Харизмы (Запугивание) со Сл.10. В ней можно обнаружить рецепт Зелья бесконечного хода: 1 толченый череп шадар-кая, прядь волос дворфа, 4 древесных лягушки, 1 литр росяной

Пока вы находитесь под действием этого зелья, за каждые 5 пройденных футов, вы получаете 5 дополнительных футов передвижения, которые вы можете потратить только не прерывая начатое движение. Если движение было прервано, все накопленные дополнительные футы пропадают. Вы можете продолжать движение снова с остатком скорости X-5, где X — ваша максимальная скорость.

При движении ваше тело равномерно ускоряется с каждым совершенным шагом. После каждых 200 футов, пройденных под действием этого зелья, совершите спасбросок по Телосложению Сл. 15. При провале получите 1 ед. истощения.

Время действия зелья — 10 минут.



Один из вариантов прорыва, подразумевает разгон до 88 миль в час (130 футов в секунду) и последующим столкновением со стеной тумана.

Иным вариантом является поиск истинного Бешлайнихта. Его тело находится в башне ратуши с часами, внутри сферы радиусом 5 футов, пол в которой выцвел, на нем лежит иссушенный эльфийский скелет с пустой склянкой в одной руке. В центре сферы в воздухе парит символ веры внутри пузыря, в котором непрерывно генерируются электрические разряды и подаются на символ. При касании к символу веры ритуал разрушается, пол восстанавливает своё положение, а тело и символ веры исчезают. Живой Бешлайнихт появляется в полночь в жилище Аусдерцайта, с символом веры и склянкой яда Полночные Слезы. Через полчаса он достигает башни ратуши для того, чтобы заточить себя в сферу, время в которой продолжит свой ход и выпивает яд.

Паладин Акинорх рассказывает, что отчаялся и принял решение не переживать бесконечно один и от же день. Умерев, он достиг тюрьмы своей богини и оставался рядом с ней все эти долгие годы. Разрушив его ритуал, персонажи возвратили его дух к жизни.

За все время, проведённое рядом с Акинорх, он пришёл к убеждению, что освободить город может только ее гибель.



## Сцена третья.

Совершить прорыв можно двумя способами: ускорением до 130 фт/сек или с помощью символа веры Бешлайнихта. Достигнув в своём загробном существовании новой мудрости, он способен зачаровать символ таким образом, чтоб он работал, как портал к своей богине.

Если персонажи выберут первый способ, им будут противостоять к8 аномалий Бешлайнихта и к10 аномалий **разбойников**, старающихся не допустить прорыва, спасая своё существование.

При втором варианте, персонажи и истинный Бешлайнихт отправляются в тюрьму Акинорх.

Она парит в клубках тумана, а вокруг неё вращаются два круглых портала, через верхний видно Астральное Море, через нижний — Фергангенхайд. Она нема и недвижима.

Если персонажи попытаются убить Акинорх, паладин встанет на её защиту. Акинорх имеет 200 хитов, КД 12 и сопротивляемость магии. Оказывать отпор она не способна.

После её смерти Фергангенхайд возвращается в Материальный План, занимает своё прежнее место, все аномалии погибают, а жители не подозревают о прошедшем в реальном мире времени. Все временные парадоксы остаются живы.

Также, с помощью заклинания **Высшее Восстановление** или аналогичной магии, можно снять проклятие, наложенное богами. Когда проклятие спадёт, Акинорх завершит свой ритуал и перенос города в Астральное море вместе со всеми жителями, аномалиями и парадоксами, завершиться.

Драгран находит персонажей и, объясняя что осознал свои ежепятисекундные перезапуски и

чуть не сошёл с ума, предлагает персонажам работу.



