«Мертвая хватка»

(оригинальный концепт Dino , техническое исполнение и создание АДД-версии – Makkawity)

Сценарий для игры по правилам второй редакции системы Advanced Dungeon & Dragons.

Предполагаемое количество игроков: от 6 до 8 (в случае, если игроков меньше, рекомендуется либо снизить характеристики и уровни «нехороших» парней, либо поднять уровень/характеристики «наших»).

Предполагаемый уровень персонажей: 3-4 для партии числом в 6-7 игроков.

Предполагаемое время прохождения сценария: две «дневные» сессии по 4-5 часов каждая, либо одна ночная сессия на 8-9 часов.

Модуль рассчитан на классический набор правил AD&D (в набор входят: Players Handbook – Настольная книга персонажей, далее РНВ; и Dungeon Master Guide – Руководство Мастера, далее DMG) и базовый набор заклинаний содержащийся в РНВ. Исключение составляют некоторые способности магов ордена «Мертвой Руки». Эти способности описаны в тексте модуля. Авторы приложили максимум усилий для того, чтобы сценарий мог вписаться в любой из существующих сеттингов и домашних разработок.

Краткое содержание сюжета.

Действие сценария разворачивается в маленьком городке под названием Эттериль. Известен он в основном тем, что около ста лет назад неподалеку от его стен состоялась великая битва с армией нежити, о которой до сих пор ходят легенды. Могущественный орден «Мертвой Руки» рвался к власти над королевством Кройхен, но 12 благородных героев, вооруженных магическими мечами, каждый из которых был связан с владельцем неразрывными магическими узами, ценою своей жизни сумели остановить войско мертвых,

В знак вечной памяти о том, что сделали защитника города, его жители построили для них усыпальницу, и похоронили их вместе с их магическим оружием, которое и после смерти своих владельцев было призвано охранять мир от злобной нежити. Она находится недалеко от города и является местной достопримечательностью.

Шло время, легенды порастали травой, но зло побежденное на равнинах Кройхена было... всего лишь побеждено, но не уничтожено. Некоторое время тому назад молодой, но амбициозный некромант по имени Шандро удачно раскопал древний склеп, где добыл не только таинственную Корону Ибн-Малькара, но и достаточно много интересных книг. В одной из них он прочитал о ритуале Темного Воскрешения, в ходе которого великий герой может быть воскрешен магом в качестве слуги. Этот страшный обряд, посторенный на использовании жизненной силы, взятой у живого человека, давал возможность полностью воскресить некогда умерших, с сохранением их характеристик, одновременно подчиняя их своему новому повелителю

Замысел Шандро был прост: – при помощи ритуала воскресить древних героев битвы при Эттериле как послушную его воле злобную нежить. Герои, сражавшиеся с нежитью, сами превратятся в нежить. Такого еще не делал никто! Во главе отряда мертвых героев он легко сумеет уничтожить всех прочих магов-соперников, займет место Старого Кармаготта и возглавит Орден Мертвой Руки.

Однако на пути Шандро есть несколько проблем. Во-первых, магические мечи (а каждого из героев похоронили со своим оружием) настолько хорошо работают против нежити или некромантов, что при попытке его или его собратьев хотя бы коснуться заговоренного оружия мечи обратят свои острия против них. Магия, использованная при освящении клинков, не допустит надругательства над телами своих владельцев. Между тем, ритуал невозможен, если не убрать с тела оружие.

Во-вторых, живое существо, которое будет источником магической энергии для «оживления» (выкачиваем энергию жизни из одного, – оживляем второго), должно дать согласие и войти в гробницу по собственной воле.

Значит, надо найти тех, кто согласится войти в гробницу, затем обезвредит все потенциальные ловушки, уберет мечи, а затем не сможет оказать существенного сопротивления, – то есть, группа, каких-нибудь недалеких искателей приключений, которым можно будет задурить голову рассказами о проклятом месте и древних сокровищах.

План очень прост. Сначала Шандро и группа его единомышленников отправляются в окрестности Эттерилиа и начинают сеять ужас, разводить отряды нежити и всячески наводить панику. А через некоторое время Шандро появится в городке под видом доброго священника, очарует народ и будет ждать, пока в город не придут люди со стороны (местные слишком хорошо знают историю мечей), которым будет рассказано, что для избавления города от зла надо совершить очистительный обряд в старой гробнице...

Игроки могут быть «введены» в сюжет двумя различными способами. Опытные игроки могут начать уже ограбленными, не имея ни оружия, ни хороших доспехов, ни чего-либо ценного или полезного. Все, что они могут делать, это идти дальше, потрясая кулаками в бессильной злобе.

Менее опытные игроки, привыкшие к классике квеста, могут начать, в классической таверне и прознать о неприятностях в Эттерилие от какого-нибудь торговца, предположим, скобяными изделиями, путешествующего по городам и весям королевства. Рассказ купца сводится к следующему: в окрестностях городка Эттериль вроде как завелась нежить и мэр поселения, достопочтенный Джастин Хофман, ищет достойных героев, которые могли бы избавить Эттериль от напасти. Более точных подробностей не знает никто, но все говорят о странных криках, раздающихся из лесов, окружающих склеп, пропавших людях, сошедших с ума животных и тому подобных ужасах. Если партия решит отправиться туда, то среди посетителей найдется тот, который охотно покажет им дорогу, ведущую в город (но не более того - он очень напуган).

Если ДМ хочет вплести историю в собственный сюжетный план, то ограбление партии бандитами может случиться, когда РС (от англ. Player Character – игровые персонажи) следуют куда-то по своим делам.

Ограбление

Дорога в Эттериль проходит по достаточно дремучим лесам, и когда герои уже углубились в чащобу, перед ними с треском падает поваленное дерево. В это же время из-за деревьев появляется человек 20 солидных и крепких бородатых мужиков

Бандиты (лесорубы) – 20 человек

F(0) (7-8 Нр у каждого); AC 10; MV 12; THAC0 20; АТТ 1; Dmg 1-6 (дубинки, в крайнем случае топоры); AL – преимущественно Neutral; XP 15 (каждый)

Однако сразу же заметим, что это не кровожадные бандиты, а лесорубы, которых нужда и слухи о шляющихся по лесу мертвяках вынудили взяться не за топор, а за дубину. Потому они намеренно появляются несколько театрально, стараясь напугать РС устрашающим видом и грозным улюлюканьем, и, рассчитывая, что от страха путники просто бросят поклажу и уйдут.

Добежав, они в грубой форме требуют отдать все деньги, ценности и съестные припасы. Если им отказывают, то пытаются навалиться и связать или оглушить РС. Бить на поражение будут только если РС схватились за оружие и успели кого-то ранить. И то, так как если они не были бы вооружены острым оружием, «убитые» (0 хитов и меньше) персонажи через некоторое время приходят в себя.

Итоги – бандиты взяли все деньги, ценности и съестные припасы. Отобрали также доспехи тяжелее кожанки, стрелы и мечи – если продать на рынке кольчугу и меч, крестьянин может месяц жить не впроголодь. С другой стороны, бандиты не взяли тех предметов, ценность которых им непонятна, так что у магов сохраняются их книги заклинаний, а у священников – святые символы.

Буде кто-то из РС вступит с бандитами в переговоры и попытается их увещевать, то наткнется на странную реакцию (Да, мы понимаем, что грабить нехорошо, – но деньги отдайте!), итогом которой так или иначе будет настойчивая просьба бандитов поделиться. Они не местные и были наняты валить лес, а когда началось «Такое», про них все забыли и они остались без жалования и даже без съестных припасов. Впрочем, если РС проявили экстраординарные способности в общении с лесорубами и/или затем договорились с мэром Эттерилиа, что дровосекам заплатят из резервов городской казны, то бандиты сложат оружие и 2-3 из них даже присоединятся к партии впоследствии, хотя вещи РС продать успеют.

Про нежить они в основном только слышали. До них доходили только несколько зомби, с которыми они еле справились (представляешь – его даже топор со второго удара берет! А некоторых, так даже и с третьего), но они тоже могут рассказать про гробницу, стоящую на опушке леса, и странные звуки и сполохи, которые там раздаются..

Указатель

Менее чем через час пути после ограбления РС выходят к развилке дороги. На перекрестке в землю вкопан основательный столб с надписью – «До Эттерилия – три мили». Ниже прищиплена табличка с текстом:

= Требуются охотники на нежить.

Желателен опыт.

Приличное вознаграждение.

Джастин Хофман, мэр. =

Дальнейшая дорога происходит без приключений, если ДМ не решил разнообразить путь диким кабаном – в этих лесах это основной вид животного, способного доставить РС неприятности.

Эттериль и его обитатели

Городок небольшой и чисто символически окружен земляным валом. Придя в деревню, приключенцы могут заметить, что жители городка напуганы, и , увидев незнакомых людей, быстро собираются вокруг них, вооружаясь подсобными предметами. Однако, выяснив, кто пришел и узнав про готовность партии помочь городу, они осыпают их благодарностями и проводят партию – одного из немногих двухэтажных строений.

Джастин Хофман, мэр городка, – невысокий толстенький человечек с недюжинным администраторским талантом. Он вежливо поинтересуется, что привело персонажей в "столь негостеприимное место, каким стал наш город в последнее время", но узнав о цели партии, пообещает им щедрую награду из казны города. Он очень рад появлению РС и готов заплатить им хоть завтра – сегодня их по приказанию мэра бесплатно покормят в трактире "Три куропатки" и оставят ночевать, а Нариин, городской лекарь, позаботится о ранах искателей приключений.

Мэр очень рад прибытию РС и способен достаточно коротко и четко изложить ситуацию. Он говорит о странных звуках, похожих на нечеловеческий вой, которые слышны из леса, о странно ведущих себя животных и случаях полтергейста в домах (реакция на некромантов, которые часто шлялись по городку в невидимости и занимались мелкими магическими фокусами), пропавших и анимированных людях – один из охотников исчез, а потом вернулся в город уже в качестве зомби. Он в курсе большинства городских сплетен, однако считает их вещами, недостойными того чтобы рассказывать их приключенцам.

На вопрос, пытались ли справиться сами, он ответит, что начальник городской стражи и местный маг взяли с собой пару ребят покрепче и пошли в леса "на охоту", да так с нее и не вернулись. «Священник городской церкви (пожилой человек, 3-й уровень, мудрость 18, но уже стар и ходит с трудом) уже не в том возрасте, чтоб за зомби гоняться, а послушника мы как в город за помощью отправили, так он до сих пор и не вернулся. Хорошо, что господь послал нам святого отца, который, прослышав о нашей беде, прибыл издалека и теперь постоянно бродит по лесам, выслеживая нежить! Как только он вернется из лесу, мэр сразу же пошлет его в трактир».

Если РС решат выяснить подробности о священнике, то они обнаружат, что о отзывы о нем очень положительные, но хвалят его как-то неестественно и напыщенно. В наличии как бы некая преувеличенная любовь, хотя если жителей будут конкретно спрашивать, что же такого хорошего сделал святой отец, им будет нечего сказать, кроме расхожих фраз типа «если бы не он, нежить бродила бы уже по улицам города» или ответов, основанных на эмоциях - "Но это же известный, уважаемый и почитаемый человек!".

Затем, скорее всего, героями займется Нариин – местный лекарь. Он не маг и не священник (у него нет соответствующих заклинаний), однако умеет варить зелья из трав, по принятию каковых при кинутым спас.броске можно поправить здоровье на 1-3 НР. У него есть сын, Икки, очень живой и

подвижный ребенок 5-6 лет. Нарин интересуется историей, мечтает отдать сына на обучение «к настоящему белому магу» и держит дома небольшую библиотеку, по книгам из которой он учит Икки читать.

Если при ребенке заведут разговор о нежити и прочих некромантах, он немедленно встрянет и заявит, что видел «настоящего некромага», как в папиной книжке и посетует на то, что никто ему не поверил.

Прошлым вечером на окраине старого кладбища дети играли в «разбойников и стражу» и тут он увидел некромага "ну прям как настоящий". Икки хорошо спрятался и видел, как фигура в черном капюшоне что-то делала среди могил. Ему было страшно, но он не подал вида, – а наутро специально пошел на это место, – и могила оказалась раскопанной.

Нарин, правда, предупреждает, что его сын вообще большой выдумщик, а в тот вечер он играл с детьми, и ему померещилось невесть-что. Но если РС пройдутся до кладбища, то увидят, что раскопана не одна могила.

Нарин может рассказать незнающим персонажам историю города и усыпальниц, и легенды, связанные с ними. Если в партии есть персонаж, который специализируется на знании легенд или древней истории, то при выкинутом с –4 чеке он сможет припомнить имена некоторых героев этого сражения битвы. Если его спросят о священнике, то он также с удовольствием поведает персонажам о том, что "небеса услышали наши молитвы" и "даровали нам спасение от нечисти". Ничего конкретного о священнике он не знает.

Книга, о которой упоминал Икки, называется «Хроники Ниваллона» и содержит не только рассказ о битве, но и вообще повествование об истории зловещего Ордена Мертвой Руки. Внимательное чтение позволяет выяснить некоторые детали. Чем более маг был прилежен в своем служении силам Смерти, тем быстрее он постепенно превращался в нежить. Кроме того, несмотря на то, что обычный маг, не достигший определенного мастерства (9-го уровня) не властен над силами тьмы, Некроманты школы Мертвой Руки были способны поднимать и контролировать скелетов и зомби еще будучи послушниками. Если же РС вообще посвятил изучению книги несколько часов, то из многочисленных деталей он может сделать вывод, что набор заклинаний магов Ордена отличен от набора заклинаний обычных некромантов (смотри Примечание).

После смерти трактирщика от клыков дикого кабана (хороший был охотник, но со всяким случается, – треснула рогатина, а секач крепкий попался) трактиром заправляет Вдова Гелани – немолодая, но бойкая женщина, которая по-отечески отнесется к проблемам РС и от души навалит им вареной картошки.

Ей помогает (скорее в качестве вышибалы) деревенский кузнец Тринг. Он гном (воин, 2-й уровень, Сила 18.12, 19 HP, специализация на молот), относительно хорошо помнит «Те Времена», хотя был тогда мал, и пользуется в городке уважением за свою силу "при таком маленьком росте".. Его родные места уничтожили «поганые некромаги», а в Эттериле его воспитал и выучил кузнечному делу великий, по его мнению, воитель Брок, который был оруженосцем у одного из «Двенадцати Героев», но в отличие от них дожил до старости, тихо отошел пару лет назад и очень любил в хорошем настроении рассказать, как он служил под началом самого сэра Гедевана Кенобия. ("Как-то мы дербанули на двоих три боченка вина за раз, эх..., а теперь его нет, больше никто так как он пить не умел, вот какой он был, этот Брок.").

Тринг хорошо имитирует боевой клич, с которым, по словам Брока, отважный герой бросался в битву на нежить – Гедеван и Клоботум! Клоботумом звался верный меч героя. Кстати, Тринг по рассказам Брока, относительно хорошо представляет, как именно выглядит Клоботум. При более детальном расспросе Тринг может рассказать, что у каждого из 12-и героев был свой меч или какое другое оружие, и что какая-то еще магия при том была... но он уже точно не помнит.

Если РС начнут правильно вести разговор, то выяснится, что он немного знает о том, как освящали "убийц нежити", потому что неоднократно пил с Броком, и много от него узнал. В основном эти дополнительные знания касаются металлургической стороны дела, но при выкинутом чеке на технику магии или религии (из-за сложности вопроса ДМ может считать его со штрафом –3), Мастер может выдать РС информацию о некоторых особенностях оружия, в основном нанесении дополнительного вреда и меньшей уязвимости для черной магии.

Тринг с недоверием относится к чужакам (особенно подозрительны ему маги), но если его попросят (или если в компании искателей приключений есть гном), составит им компанию до гробницы. ДМ (от англ. Dungeon Master – «хозяин пещеры», он же «водящий» игры. Так же встречается аббревиатура GM - game master) может присоединить его и в том случае, если считает, что РС требуется подкрепление. Услышав о желании героев помочь городу, Тринг готов представить в их распоряжение

свою кузницу, хотя армейского оружия типа алебард, арбалетов или двуручных мечей там нет. В основном топоры, ножи, серпы, наконечники для охотничьих стрел (снятие 1d6) и копий. PC с навыком Кузнечного дела может соорудить себе палицу или выковать кинжал.

В том же трактире тихо спит за столиком деревенский пьяница Борго. Если его разбудили, он тоже заплетающимся языком заявит, что «тоже вчера, ик, видел д-демона... корона во, з-зубы вот такие! с черной аурой и все такое...». И хотя, по мнению прочих, в том числе и Тринга, Борго просто еще не отошел после вчерашнего и просто набивается на выпивку (а ну пошел вон! У людей горе, а ты тут...), он действительно видел Шандро в его истинном облике, и только глубокое алкогольное отравление спасло его от эффектов ужаса, генерируемого черной аурой.

Если персонажи решатся поговорить с Борго, то после бутылки-другой вина он им в красках поведает, как он видел демона - в плаще и странной короне (описание будет достаточным, чтобы опознать ее в дальнейшем), а рядом с ним двое слуг. "Лица белые-белые, а вокруг - черная аура, глянет - и мурашки по коже".

Персонажи могут походить по городу и пообщаться и с другими людьми, но на все вопросы горожане отвечают примерно одинаково.

- нечисть есть, и ее неоднократно видели за пределами города.
- несколько людей пропали, и тут не обошлось без нечисти
- в старой части леса, где находятся усыпальница, слышны нечеловеческие крики, вопли и стоны
- - пьянице и бездельнику Борго померещились демоны на прошлой неделе, и он так орал, что пришлось его посадить на сутки в холодную
- - животные в последнее время совсем от рук отбились, иногда вообще не признают хозяев
- - в округе бродит некромаг, а ночью ведьмы устраивают шабаш (по секрету каждая женщина расскажет, что ведьмы - это ее соседки, попутно снабдив десятком "доказательств")

Если же персонажи начнут спрашивать о самих священниках, окажется, что сведения о них довольно скудны, однако все, кто их видел, относятся к ним с уважением и искренней симпатией. Наблюдательный персонаж может отметить про себя неестественно радушный отзыв об этих священниках у всех, кто с ними общался.

На следующий день

Утром следующего дня, сразу после подъема, к PC заявляется Шандро. Он уже заранее наложил на себя заклинания Friends и Nondetection, так что выглядит как Само-Очарование. Добрый священник очень рад, что в городе наконец-то нашлись отважные люди, готовые рискнуть собой ради общего блага и "помочь в святом деле истребления нечисти, очищения могил от скверны дьявольской, что в своей бесовской злобе осмелилась посягнуть на святилище Эльтерилля "(Шандро любит длинные напыщенные фразы, и почти все его реплики должны выглядеть именно так).

В пояснение он может рассказать, что понял, откуда творится колдовство - из старого склепа (постаравшись сделать так, чтобы никто из деревенских жителей, не попавших под его влияние, не слышал этого). По-видимому, злобные некроманты осквернили его. Он уже нашел и победил одного мага, но для того, чтобы окончательно избавить город от зла, надо провести Очищение самой гробницы, где лежат мертвые воины. А пока само это место источает миазмы зла, от которых люди перестают видеть правду, и друзья начинают казаться врагами (на всякий случай, если по пути у PC появится возможность его заподозрить, надо приготовить путь к отступлению).

Как мы уже упоминали, Шандро любит длинные и напыщенные речи, взывающие к долгу и принципам PC «...и если вы воистину преданы священным идеалам Добра и Закона, то...». Но не забудет добавить, что после того, как он и его товарищи, которые присоединятся к PC позже, уничтожат злобных духов, PC получают богатую добычу из числа сокровищ, которых в склепе, скорее всего, великое множество.

Если PC решат понаблюдать за ним повнимательнее, то заметят, что домашние животные его боятся, - но Шандро объяснит это обыкновенной реакцией на чужака.

Шандро предлагает выступить побыстрее, но при этом рассчитывает время так, чтобы к моменту достижения цели уже начало смеркаться.

Дорога к гробнице идет по лесной дороге, хотя наблюдательный РС может заметить, что лес молодой, а раньше здесь, скорее всего, было поле.

На второй трети пути компаньоны Шандро устраивают РС что-то вроде теста – навстречу искателям приключений из зарослей выдвигается засада - некоторое количество зомби (по одному на члена партии, включая присоединившихся) и скелетов (равное суммарному числу уровней РС), но не менее четырех зомби и десяти скелетов. Шандро хочет оценить боевую мощь партии, а потому этот отряд нежити станет пробным вариантом. В случае, если персонажи сумеют победить это отряд - хорошо, это придаст им иллюзию уверенности в своих силах и ослабит бдительность. Если же нет - отлично, не придется долго возиться. К тому же в любом случае Шандро укрепит свой образ положительного священника, в "опасный" для партии момент "изгнав" нежить.

Zombie (количество соответствует количеству игровых персонажей)

AC 8; MV 6; HD 2; THAC0 19; AT 1; Dmg 1d8; SD immune to charm, hold, sleep spell & all illusion spell; M 20; XP 65 (each)

В начале боя Шандро делает вид, что инициирует заклинание Prayer, а затем дерется с зомби своим посохом, представив ситуацию так, что ему было, как бы некуда отступать. В критической для РС ситуации или на пятый раунд ближнего боя, он «изгоняет нежить», приказывая им рассыпаться в прах.

Вообще - **каждый раз**, когда Шандро «произносит молитвы», не говорите РС об эффектах. Зато, когда заклинание типа «Благословение» (Bless) инициирует член команды, обращайтесь внимание РС на «чувство радости и воодушевления», охватывающее их после окончания молитвы.

Если его просят помочь после схватки, он говорит, что исцелит их раны несколько позже, сейчас он должен беречь силы для изгнания зла.

Если на данный момент кто-то из РС накопит достаточное количество информации для того, чтобы "не поверить" Шандору, и прямо выскажет все это, то Шандор будет пытаться изобразить персонажа "безумным, одержимым дьяволом" или ссылаться на «губительное действие миазмов Зла первородного, о каковом он и предупреждал». Однако в это время на Шандоре кончается действие чары Nondetection, и сканирующая магия РС может дать некоторый результат.

В случае, если Шандор раскрыт при помощи магии, то сначала он пытается убедить РС в том, что эти мысли им нашептывает Зло, которое прячется в гробах и способно искажать действие магии, а затем будет стремиться подчинить себе некоторых людей из отряда (персонажей или тех, кто идет вместе с ними). Если ему это удалось, то он приказывает им прикрывать свой отход, а сам начнет отступать к усыпальнице, рассчитывая заманить приключенцев туда вслед за собой – напомним еще раз, что внутри жертва должна войти по своей воле. Только затем ее уже можно пытаться очаровывать.

У цели!

Гробница представляет собой куполообразное помещение около 20 метров в диаметре и 5-6 метров в высоту, сложенное из каменных плит. Массивные железные двери широко открыты. За ними – Тьма...

Шандро просит РС войти первыми, чтобы осмотреться и приготовить место к обряду. Сам он должен завершить приготовления – для подготовки к произнесению решающего заклинания нужно чистое небо (в действительности он идет к потайному месту, куда были заранее спрятаны Корона Ибн-Малькара и прочие необходимые для ритуала предметы). Пока он будет заниматься приготовлениями, РС должны открыть саркофаги, взять из рук мертвых воинов мечи и сложить их где-нибудь в уголке.

Внутри гробница выглядит достаточно мрачно, так как некроманты уже успели подготовить место - написанные кровью на стенах символы Зла и расставленные там и сям черепа должны убедить РС в том, что гробница является местом обитания злых сил. Чувствуется сильный запах тления. В центре – небольшой фонтан, из которого бьет стружкой вода.

Ловушка 1

У противоположной от входа стены стоят две металлические статуи воинов в костюмах пехоты периода сражений с Орденем. Это как бы почетный караул – у статуй в руках арбалеты. В действительности эти статуи – автоматы, призванные защищать гробницы от визитов грабителей могил. Если кто-то пытается сдвинуть крышки саркофагов в которых покоятся герои, срабатывает заклинание Magic Mouth и статуи в голос говорят: «Стой, стрелять буду». Если крышка двигается дальше, автомат поворачивается в нужную сторону и и стреляет. ТНАС0 статуй 18, но так как арбалеты в их руках в два раза больше обычных моделей, то и вред нанесенный непрошенному визитеру двойной. Естественно, эта ловушка работает один раз.

По краям от фонтана, стоят 12 каменных саркофагов ориентированных на стороны света. На стенах – каменный барельеф, отражающий события битвы, и крепления для факелов.

Источник является магическим – глоток воды из него исцеляет, подобно зелью исцеления (действует раз в день на РС), а нежить жжет как святая вода, нанося аналогичное количество вреда (2d8 по всей нежити оказавшейся в радиусе разбрызгивания, спас.бросок от дыхательного оружия уменьшает вред с половиной), однако сей факт определяется заклинанием, способным определить наличие магии.

Крышки саркофагов отодвигаются легко, и под каждой из них виден истлевший скелет в полных доспехах, держащий в руках меч. Оружие может быть разных типов, кроме откровенно восточных, так что в принципе для каждого РС может найтись что-то по руке.

Ловушка 2

В древние времена люди были куда умней и предусмотрительней чем сейчас, поэтому тела героев были обильно посыпаны специальным «отравным» порошком (по типу воздействия галлюциноген). Так что, при попытке покопаться в саркофаге на предмет наличия материальных ценностей, в воздух клубами поднимается тончайшая пыль. Все, включая осквернителя могил, стоящие в радиусе двух метров кидают спас.бросок от дыхательного оружия. Тот, кто выкинул спас.бросок чувствует легкое головокружение и сухость во рту (на ближайшие d6 раундов +1 к инициативе и –1 к АС и броскам попадания). Тот, кто не выкинул, в полной мере наслаждался действием галлюциногена (см. таблицу). Эффект случаен, определяется броском на d6. Механика отыгрыша по правилам иллюзионной магии.

1. Труп поднимается аки рыцарь смерти и атакует того, кто потревожил его покой.
2. Статуя «пехотинца» (см. текст выше) сходит с пьедестала и атакует осквернителя могил
3. Боевые товарищи претерпевают жуткую трансформацию: превращаются в скелетов и начинают атаковать осквернителя.
4. ПОТОЛОК НАДВИГАЕТСЯ!
5. В стене обнаруживается открытая дверь, за которой сокровища!
6. С потолка спускается клубок змей и атакует осквернителя

Любой из вышеперечисленных эффектов длится d4+4 раунда, после чего столько же времени требуется, чтобы успокоиться и прийти в себя.

Если кто-то из искателей приключений собирается обследовать помещение на предмет наличия скрытых дверей или ловушек, то он находит...и то и другое

Ловушка 3

Дверь, ведет в маленькую комнатку, где на стене можно увидеть механизм, настраивающий автоматы-статуи, в конце комнатки еще одна дверь. Далее, прямо за дверью видна вделанная в противоположную стену панель. За панелью дверца сейфа (отпирается достаточно легко с +15% на шанс открыть, а заодно обнаружить иголку с ядом). В сейфе, абсолютно пусто, за исключением вделанной в

дно рукояти, на которой на гномском наречии выбиты слова «Дверь в сокровищницу». Как только кто-нибудь дергает за эту ручку, происходит множество событий. Во-первых, дернувший обнаруживает, что его рука измазана чем-то навряде масла. Дело в том, что это редкий контактный яд. Вреда от него немного, всего-то d4 хита, однако, рука непомерно раздувается и недееспособна в течение последующих d6 часов. Во-вторых, ПОТОЛОК В КОМНАТЕ действительно начинает опускаться и если по окончании трех раундов хоть кто-то остается в этой комнате...играет печальная музыка. Кстати, дверка в эту комнату ну очень узкая, поэтому в раунд в нее проходит только один человек. Небольшое замечание: если игроки «по жизни» начинают наперебой кричать «я выскакиваю», «я выскакиваю» сделайте так, чтобы в ПЕРВЫЙ раунд не прошел НИКТО. При попытке игроков убить вас на месте, отбивайтесь как можете и кричите «А что я могу сделать? Давка в дверях». Возможно, это послужит игрокам уроком, и в следующий раз они будут действовать более организованно и слаженно.

При попытке взять оружие оно начинает рваться из рук, и для того, чтобы его удержать, требуется успешный чек ан Силу с -2. Значения 19-20 на кубе означают, что в процессе «боя с тенью» РС порезался сам.

Если РС отнимают мечи, уже находясь под влиянием магии, то одновременно с процессом разоружения Шандро начинает читать странный текст, под влиянием которого мечи начинают рваться из рук еще сильнее (дополнительные -2 к чеку). . В конце-концов, мечи вспыхивают и тускнеют - их магическая сущность как бы временно подавлена и может быть восстановлена только благословением священника либо искренним желанием персонажа не допустить надругательства над телами умерших, без желания мести или излишней жестокости.

Когда РС выполняют просьбу Шандро, он просит их встать в круг вокруг источника и взяться за руки. Искателям приключений видно, что он вошел, и что на нем странный головной убор, напоминающий корону или тиару. За его спиной появляются еще две фигуры в капюшонах. Один из них отличается могучим сложением, у другого поверх плаща тускло блестит перевязь с метательными дротиками.

Воздев руки, трое начинают нараспев произносить молитву или заклинание на непонятном языке. По телам РС как бы проходит волна холода и испарины, и каждый следующий раунд, если они не предпринимают активных действий и не пытаются прервать обряд, они теряют по 3 НР. Если же они начали действовать, то эффекты зависят от того, сколько народа они отвлекли. Если читает только один маг, то ритуал длится вдвое дольше, а РС теряют по хиту. Потеря эта происходит в конце раунда и не мешает кастовать.

И битва началась...

Следует помнить, что пока некроманты не потеряли надежду на успешное окончание ритуала, искатели приключений им нужны живыми. Поэтому они стараются не столько убить РС, сколько поставить их под ментальный контроль. На крайний случай применить заклинание – hold person-, дабы наши герои стояли и не двигаясь

На самый крайний случай они будут применять заклинания вызова монстров, способных минимально задержать РС (по желанию ДМ-а вместо этого они могут запустить внутрь еще сколько-то зомби и скелетов, хотя в гробнице успешная попытка их изгнать сразу лишает анимированные трупы подпитки, и они падают не пол).

Увидев, что дело плохо, некроманты применяют заклинания невидимости и сматываются за подмогой. Подмогой являются 6-8 некромантов помладше, которых Шандро будет гнать вперед с тем, чтобы пока РС занимались ими, Шандро и К успели бы стать в стороне и провести обряд.

Дабы РС не сбежали за время их отсутствия и не привели бы подкрепление себе, на всякий случай в последний миг отхода Шандро перекрывает выход из усыпальницы зачитанной со свитка Ледяной Стеной. Таким образом, у РС появляется некоторый тайм-аут в 15-20 минут, за который они могут подлечиться и осмотреться. Двери в гробницу, правда, закрыть почти невозможно, – чтобы сделать это, требуется суммарное усилие в 90 пунктов силы.

Зато у героев есть возможность поближе познакомиться с усыпальницей и обнаружить не только скрытую ловушку, но и идущую под самым потолком надпись, явно относящуюся к какому-то

древнему пророчеству: "но даже после того, как отгремит последняя битва, тех, кто служит жизни ждут нелегкие испытания. Настанет час Бури и час Возмездия, час Обмана и час Превращений. Вспомнится былое, которое станет настоящим. Однако даже настоящее может стать былым, если призвать былое, чтобы победить настоящее. И тогда свершится предначертанное, а те кто в памяти - обретут вечный покой".

Можно повнимательнее осмотреть и мечи и скелеты в саркофагах. Явных имен нигде нет, но на доспехах выбиты гербы, и РС с навыком в Геральдике или Древней истории (не говоря о прочитавших книгу), могут определить, кто есть кто. На лезвии каждого клинка тоже что-то выбито. Для того, чтобы прочитать эти надписи (имена клинков, в том числе и Клоботума), требуется знание навыка Древних языков, кинутый вором %-ый шанс или заклинание Comprehend Languages.

Мечами можно пользоваться по-разному. Если кто-то из РС решил схватиться за него уже на первом этапе битвы (хотя они достаточно далеко и на то, чтобы добежать и взять оружие требуется раунд – и еще раунд на то, чтоб в его конце вступить в бой), то как только его рука берется за оружие с намерением боя против нежити или некромантов, он может как бы понять его свойства. Каждый из мечей является по базе +1-м, однако по нежити и существам, пропитанным магией смерти, они бьют как +2-е и наносят двойной вред. Кроме того, его владелец имеет +1 к спасброскам от некромантической магии.

РС могут разложить оружие по владельцам, хотя после этого некроманты поймут, что обряд накрылся, и начнут бить на поражение. Если же РС догадался не только вернуть меч в руку хозяина, но и прокричать в момент появления врагов боевой девиз, состоящий из имени владельца и имени меча, то, клинок «оживает» (можно увидеть мерцающую фигуру, рука которой его держит) и начинает атаковать противников.

Если РС решились включить в девиз свои имена, то мечи «переориентируются на них», и в битве с порождениями Смерти искатели приключений чувствуют прилив сил, аналогичный действию Зелья супер-героизма.

Возвращение некромантов на поле боя дает о себе знать странным цокотом и непонятным шумом – будто в гробницу пытаются войти стая больших жуков. Но при попытке осветить вход РС видят множество скелетных кистей рук, которые, подобно гигантским тараканам, ползут в сторону наших героев.

Каждая такая «костяная рука» имеет 3 НР, ТНАС0 20 и АС 9. Они достаточно быстры и в состоянии за раунд взобраться по ноге примерно до уровня пояса. При попадании они наносят 1-2 хита вреда, но могут пытаться лезть в карманы, отстегивать пояс с оружием, утащить лежащие без хозяина мечи, хватать, душить и так далее (хотя **или** лезут, **или** царапаются). Если РС тратит раунд, он может стряхнуть с себя все висящие на нем руки, кинув два чека – на Силу и Ловкость. Кроме того, Если РС пробуют их давить и топтать, то потраченный на это раунд автоматически выводит из строя d4+1 мерзких тварей.

Пока РС заняты ими, невидимые некроманты возвращаются и занимают позиции – Троица (в полных НР) снова будет пытаться совершить ритуал, а младшие члены Ордена – сражаться с РС.

Когда кого-то из них убивают, он опадает горсткой пепла. Если убиты все некроманты, костяные руки тоже теряют активность.

После победы

Теоретически, с учетом мечей, победа должна достаться искателям приключений, однако никаких сокровищ в гробнице нет, а те мечи, которые РС не переориентировали на себя, сами возвращаются в руки владельцев, и попытка их вырвать, или, что хуже, ограбить, будет чревата – они снова оживут и будут рубить воров.

Вода из источника может быть набрана во фляги, но следует помнить, что тары у РС – в лучшем случае по штуке на брата.

Если герои догадались вознести в стенах гробницы благодарственную молитву, они словно слышат вздох облегчения. Покидая гробницу, искатели приключений замечают, что, что внутри словно бы веет ветер, вынесший наружу весь «мусор», а двери гробницы сами собой медленно закрываются. После того, как усыпальница станет пустой, она освещается изнутри яркой вспышкой, и после вспышки оказывается опечатанной.

При внимательном осмотре леса вокруг гробницы РС могут обнаружить закамуфлированную землянку, в которой жили некроманты. Трофеями являются 43 золотых мелочью, склянка с ядом, которым пользовался Террикс (см. ниже), три пустых бутылки из-под зелий исцеляющего типа и еще 4 бутылки с *potion of Diminution, Invulnerability, Treasure Finding* и *Clairvoyance*.

По возвращении мэра Эттерилия выплатит каждому по 75 золотых, а их имена будут занесены в список почетных горожан. С этого времени они всегда смогут найти стол и дом в этом маленьком городке. Кроме того, Джастин Хофман найдет способ вернуть РС то, что у них отняли бандиты.

Надеюсь, что никто из РС не соблазнится на Корону, оставшуюся после Шандро. При попытке ее надеть кем-либо кроме некроманта, она срабатывает как *Helm of Opposite Alignment*, а священникам «светлых» конфессий или паладинам наносит еще и 15 HP вреда.

Некроманты. Кто они? (надемся что БЫЛИ)

В отличие от прочих некромантов, члены Ордена Костяной Руки могут применять заклинания относящиеся к сферам иллюзий и ментальной магии (*Enchantment/Charm*). Однако где преимущества там и недостатки им недоступна магия сфер *Abjuration* и *Invocation/Evocation*.

У всех некромантов АС равен 6, благодаря заранее наложенному на них заклинанию *Armor*, хотя злодеи и предпочитают не ввязываться в ближний бой с героями. В качестве дополнительных заклинаний специалистов у них заучены заклинания *Chill touch, Spectral Hand* и *Vampiric touch*, а на втором уровне одно из заклинаний – обязательно – *Invisibility*

По желанию ДМ-а вместо стандартных и приведенных выше заклинаний, они могут применять известное только членам Ордена Мертвой Руки заклинание *Bone Missile*. Некромант целится в жертву (или группу жертв, если они стоят на пятячке три на три метра) скелетной кистью человеческой руки, после чего фаланги пяти пальцев выстреливаются в противника. Выстрел проходит по ТНАС0 мага с +2 к попаданию, и каждый из «некрснарядов» наносит вред как *dart*.

Шандро - некромант 6-го уровня и имеет 23 HP. Из заклинаний предпочитает те, которые дают ему возможность скрывать свою суть и влиять на людей. Он уже начал постепенно превращаться в нежить, и глушит исходящий от него запах тления сильным одеколоном, и только эльф или хоббит, специально обративший на это внимание, при выкинутом проверочном броске (*check*) на мудрость сможет это заметить. Зато он уже может поднимать нежить, иницируя соответствующее заклинание не как маг (для чего он должен бы быть магом 9-го уровня), а как священник.

В Короне Ибн-Малькара Шандро весьма смахивает на лича. В этом виде его окружает черная аура, от вида которой все существа 1 HD и ниже поражены ужасом (эффект аналогичен *Cause fear*), а все остальные, глядящие на него, должны в начале раунда кинуть чек на мудрость с -2 или проиграть инициативу.

Шандро в короне обладает набором характерных для нежити иммунитетов к некромантической магии, яду, сну, очарованию и холоду, но при этом жжется святой водой, а все специальные заклинания направленные на нежить работают по нему именно как по нежити

Террикс, первый помощник Шандро, некромант 5-го уровня, и его специализация – страх. В набор его заклинаний входят в основном иллюзии и заклинания наподобие *Spook* или *Scare*. Его главная особенность умелое имитирование чужих голосов или нечеловеческих воплей, которые издают различные монстры. Его метательные дротики смазаны особым ядом, от которого поддавшийся ему человек начинает болезненнее реагировать на иллюзии или ужас, как бы получая виртуальный вред. Правда, спас. бросок от него кидается с +2.

Второй помощник, **Драйн** тоже 5-го уровня, но специализируется на заклинаниях, вытягивающих жизненную силу. Благодаря этому его боевые заклинания некромантического толка

имеют +1 к попаданию и +1 на вред, но опять-таки именно поэтому заклинания, построенные на огне или позитивной/нейтральной энергии (Magic Missile) таким же образом наносят ему больший вред.

В бою он тратит все чары 1-го и 3-го уровней на чары этого типа. Кроме того, за счет заранее сказанной чары Strength его сила равна 18, что дает ему бонус к попаданию и увеличенный вред, когда он бьет кулаками.

Младшие некроманты имеют по 10 HP и вооружены кинжалами странной формы.