

КВАБЛЕМЫ



DUNGEONS AND DRAGONS

ВВЕДЕНИЕ

«Кваблемы» это приключение для 3-5 игроков 2-го уровня.

Вас отправляют в затерянную деревню на краю королевства — Древлистан, где начали происходить странные и тревожные события. Сначала — пропажа скота. Затем — исчезновения людей. Местные твердят о жабьем пении в ночи, болотах, что наступают на порог, и тени, что шевелятся в тумане... Что скрывает лес? Кто зовёт из глубин? Ответы ждут отважных — или глупцов.

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ

Сцена 1. Гильдия приключенцев: Герои получают своё первое настоящее задание. Им предстоит отправиться в болото, в деревню Древлистан, чтобы разобраться с исчезновениями и распространённой паникой.

Сцена 2. Деревня: Заброшенные фермы, заплесневевшая таверна, тревожные взгляды жителей. Деревня медленно умирает, и жители верят, что жабы поют не просто так. Среди ритуальных следов и разорённых угодий герои находят зацепки, ведущие вглубь леса...

Сцена 3. Логово грунгов: Когда-то гордый замок, теперь — утонувшее логово амфибий. Здесь Грунги строят нечто большее, чем просто логово: алхимические зелья, порабощённые стражники и темные символы намекают на древнюю угрозу.

Сцена 4. Финал: После решающей битвы с вождём и его ядовитым драконом, герои возвращаются в Древлистан и получают почести, отдых и награду.

1. ГИЛЬДИЯ АВАНТЮРИСТОВ

В зале гильдии — раннее утро. Сквозь витражные окна льётся серый свет, в воздухе пахнет чернилами, горячим хлебом и сталью. Томас, завхоз гильдии, хлопает свитком по ладони, глядя на вас с тревожным выражением.

— Отлично, вы как раз вовремя. У нас новое дело... срочное. Пришло сообщение из Древлистана — небольшой деревушки на северо-востоке отсюда. Видите ли, эти места когда-то были логовом грунгов, но королевские силы вроде как зачистили их. Вроде как... — он поднимает бровь.

Он кладёт протягивает вам письмо.
«...Мы шли по следам. Оставили зарубки на деревьях. Думаем, логово рядом. Если не выйдем — пусть гильдия пошлёт кого-нибудь. Похоже, мы снова не одни в лесу...»

— Деревенские стали замечать мелькающие силуэты, жёлтые глаза в кустах, жабий хор ночью... Сначала думали, что это выдумки, но потом начала исчезать скотина. Они отправили обращение к городу и туда отправили троих стражников, но они не вернулись... Письмо это последнее, что от них пришло. Сказали, что оставляли зарубки на стволах, чтобы можно было дойти до логова. Вы должны их найти. И уничтожить всё, что там сидит, пока деревня не пропала совсем.

Он смотрит в глаза каждому.

— Вы уже не новички. Это ваш первый самостоятельный выезд от имени гильдии. Справитесь — доверие к вам вырастет. Провалите — даже у мёртвых жаб найдутся языки, чтобы болтать. Отправляйтесь немедленно. И не забывайте: грунги не просто дикари. Они помнят. И они мстят. Что касается награды, деревенские собрали 100 золотых для группы, которая выполнит эту задачу.

2. ДЕРЕВНЯ «ДРЕВЛИСТ»

Через день пути по утоптанной лесной дорожке, заваленной шишками, мхом и мокрыми листьями, вы подходите к Древлисту. Мелкая сырость тянет из земли, туман свисает с крон деревьев, как старое покрывало. Запах гниющей хвои, влажной соломы и отдалённый, почти животный запах плесени окружает вас.

Вы видите крошечная деревушку, десяток перекошенных домиков, покосившаяся мельница, колодец в центре площади, а на южной стороне стоит заброшенная церковь.

Когда вы входите, дети исчезают в дома, куры разбегаются, двери захлопываются, а ветер стонет в расщелинах ставней.

На площадь выходит женщина средних лет, в резном плаще из пеньки, с посохом и хмурым взглядом. В её волосах видны седые пряди, а под её ногтями черная грязь.

— Добрый день! Вы прибыли из города? Из гильдии?..

Если герои ответят утвердительно:

— Слава богам, хоть кто-то откликнулся... Меня зовут Селинна, я старейшина этой деревни и местная знахарка. Пройдемте в мой дом, вы явно устали с дороги.

Вы входите в общинный дом. Внутри него находится большой стол с несколькими стульями, камин и ещё несколько дверей в другие комнаты. В доме пахнет дымом, пеплом и сушёной рыбой.

— Присаживайтесь за стол, я налью вам чай с травами.

Знахарка уходит в другую комнату и возвращается через несколько минут с несколькими кружками. Вы чувствуете запах ромашки, можжевельника и пихты.



— Пейте чай, а я пока расскажу что у нас случилось. Несколько недель назад у нас начал пропадать скот, сначала пропала свинья, потом коза... мы не придавали этому значения, подумали что это были волки и решили выставить небольшой караул на ферме. Мартош заступил в караул первым, а Карло хотел сменить его ночью, но когда он пришел Мартоша уже не было, а из глубин леса он было слышно необычное кваканье. Грудное. Глубокое. Как будто жаба была размером с человека... Тогда мы решили отправить весть об этом в город и четыре дня назад к нам пришли несколько стражников. Они опросили местных и отправились в лес, но так и не вернулись...

Если герои спросят про стражников:

— Я рассказала им тоже самое, что рассказала вам и они отправились на север, больше я их не видела. Если хотите я могу показать вам куда они пошли.

Если герои попросят отвести Селинну к месту, где были стражники:

Селинна неторопливо встает из-за стола и опираясь на свой посох движется к выходу из дома. Вместе с ней вы движетесь на север и доходите до пастбища, которое граничит с лесом.

— Стражники отправились в ту сторону.

Она указывает на север, в сторону леса.

— Оттуда же по ночам слышны жабы песни. Удачи вам!

Она разворачивается и не спешно идет в сторону деревни.

Если герои спросят про церковь:

— Это заброшенная церковь богини земледелия Чонтия. Она была здесь столько сколько я себя помню, но у нас не было ни времени, ни ресурсов на то, чтобы восстановить её.

Если герои спросят про Мартоша:

— Мартош один из сыновей Феброша, его ферма находится к северу отсюда. У него скотина и начала пропадать.

Если герои спросят про Карло:

— Карло владелец маленькой таверны в восточной части деревни. Не знаю зачем он её открыл, но дело это его.

Если у героев не осталось вопросов:

— У меня для вас есть небольшой сверток, здесь лежат лечебные травы, которые помогут при отравлении, их хватит на пару раз, но это всё, что я могу вам дать.

ЦЕРКОВЬ

Вы движетесь в сторону церкви расположенной на холме чуть в стороне от деревни, её купол покоится под тяжестью вековых лиан, а каменные ворота трещат от мха и сырости. Символ церкви — колосья, вплетённые в круг, ещё виден над аркой, но выцветший и частично замазан какой-то чёрной субстанцией. Ворота распахнуты — и внутрь заходит только сквозняк.

Если герои войдут внутрь:

Внутри — разбитые скамьи, сухие останки трав, алтарь, покрытый стеклянной пылью и плесенью. В углу стоит ржавая подставка под свитки, а в боковой капелле камера хранения записей — её дверь полураскрыта, внутри пахнет гнилым пергаментом и болотной водой, как будто кто-то недавно туда заходил.

Если герои осмотрят алтарь (Внимательность, сл. 14):

Осматривая алтарь вы ничего не находите, но на каменном полу, под слоем пыли — чешуйчатое перо, черно-зелёное, размером с ладонь. Оно не похоже ни на перо ворона, ни на болотную птицу.

Если герои захотят изучить перо (Анализ/ Природа сл. 15):

Это перо полудракона, возможно — ящеродркона или детёныша дракона.

Если герои осмотрят капеллу (Внимательность, сл. 12):

Осматривая старые полусгнившие свитки, которые буквально разваливаются в ваших руках, вы находите журнал обтянутый кожей. Открыв его вы обнаруживаете, что почти все страницы поела плесень, но на одной из них осталась надпись: «Мы благословили земли под будущую деревню. А замок — пусть сгниёт. Что касатся грунтов... Что ж, король говорил, что зачистка завершена.»

Если герои осмотрят подставку (Внимательность, сл. 14):

Осматривая пустую подставку вы находите немного сдвинутую в бок плитку, заглянув внутрь вы находите карту. Она сильно отличается от тех, что вы видели ранее, на ней нет ни одной надписи, а все метки выглядят как наскальная живопись, однако среди них выделяется одна метка на которой изображен замок и силуэт ящеролюда.

Если кто-то из героев остаётся один в храме дольше, чем на 5 минут:

Ты слышишь кваканье, но оно звучит из-под земли. Нет, внутри тебя. Оно вибрирует в твоей груди. На секунду ты теряешь ориентацию, как будто что-то следит за тобой из-под плит.

(Мудрость сл. 11 — иначе получает 1к4 психического урона)

ТАВЕРНА «ЗЕЛЕНАЯ ПЕЧЕНЬ»

Маленькое здание у восточной окраины деревни, со скрипящей вывеской, на которой изображён перезревший болотно-зелёный фрукт, похожий одновременно на сливу и вздутую жабу. Краска облезла, вывеска держится на одном ржавом крюке и раскачивается на ветру, издавая противный поскрипывающий писк.

Внутри — тесно, низкие потолки, одно большое помещение, где одновременно находятся и стойка, и кухонная печь, и три стола. В дальнем углу — камин, над которым висит высушенная жаба, набитая соломой и нарисованными глазами и охотничий лук. В углу пахнет спиртом, чесноком и болотной тиной.

За стойкой стоит Карло, хозяин — сухощавый мужчина лет пятидесяти с грязным фартуком и прокуренным голосом.

— Здрасьте, вижу вы не местные... Гости, значит... Вы от гильдии?
Он вытирает кружку, не глядя.

(После ответа)

— Ну, располагайтесь. Пиво — тёплое, еда — остыла, веселых новостей тут тоже нет, но вино у нас живое, если вам нравятся напитки, которые издают шипение в кружке...

Карло бывший охотник, который любит делать алкоголь и частенько покуривает сигареты с сушеным мхом.

Расценки:
Пиво - 4 мм
Еда - 6 мм
Вино - 2 см
Ночлег - 1 см

Если герои спросят про то, что видел Карло:

— Да... Я надеялся, что Селинна вам все уже рассказала... но раз такое дело... несколько дней назад на ферме Фебреля стал пропадать скот, все подумали что это волки и Мартош уболтал меня выйти с ним в караул. Когда я пришел Мартоша уже убили, а из леса тянулось протяжное горловое кваканье... Ну я и дал деру из этого проклятого места обратно в свою таверну, а на утро мы с Фебрелем отнесли Мартоша в сарай...

Если герои закажут вино:

Он достает бутылку красного вина, через стекло вы видите, что в нем что-то плавает.

В вине плавают травы и кусочки галлюциногенных грибов. Карло не хочет отравить героев, это его авторский рецепт и на него они не оказывают никакого эффекта.

Если герои спросят про это:

— Да не переживайте, это травы специальные, чтобы в голову лучше давало.

Если герои выпьют вина (Спас. Телосложения, СЛ 11):

В случае провала: Вы чувствуете как все вокруг вас начинает двоиться... Вы не пьяны, но вино явно оказало на вас интересное свойство (длительность 1 час).

В случае успеха: Это приятное виноградное вино, которое шипит у вас во рту, однако оставляет послевкусие тины.

Если герои решат оглядеться:

Посетителей в заведении нет, за исключением угрюмого старика, который сидит за столиком у окна. За его спиной вы видите небольшую удочку, а в его руках уголек, которым он что-то рисует на листе пергамента.

Если герои обратятся к старику:

Старик оценивающе смотрит на вас своим единственным глазом и протягивает рисунок на котором изображена крылатая жаба.

Старик немой, поэтому не сможет ничего сказать героям.

Если герои спросят про старика у Карло:

— Да это дядя Тург, местный рыбак. Местные поговаривают, что ему крючком язык вырвало, но это все байки. Так он просто немой.

Когда у героев не останется вопросов:

— Ну, гости дорогие, если хотите можете ещё что-нибудь заказать или у меня на ночлег остаться. После закрытия все лавки, что тут есть могут стать вашими кроватями, но я бы не хотел, чтобы вы задерживали выполнения задания, сами понимаете.

ФЕРМА СЕМЬИ ФЕБРЕЛЯ

Ферма находится на окраине деревни, ближе всех к болотному лесу, там, где ночами сильнее всего туман, а трава почти не сохнет от влаги. Это большой, но обветшалый дом, сарай с навесом и загон для скота.

Калитка скрипит, двери дома приоткрыты. Воздух пахнет засохшей кровью и молочной плесенью.

Рядом с дверью, на лавке, сидит старик с кривыми руками в заплатанном камзоле и молча смотрит на поле.

Если герои обратятся к нему:

Старик немного дергается и поднимает свой взгляд на героев:

— А, авантюристы... Зачем пришли?

Если герои спросят про тело:

Фебрель, молча, кивком головы показывает на старый деревянный сарай. Его стены покрыты пятнами плесени, а двери наперекосяк держатся на одной петле. Под ними — тёмные разводы, уходящие в траву. Крыша частично провалилась, и на ржавых гвоздях болтаются клочья соломы.

— Мне не хватило духа похоронить его... Я до сих пор не могу поверить, что он умер... Может быть вы сделаете его? Просто закопайте его у церкви...



Если герои осмотрят сарай:

Когда вы открываете дверь, на вас накатывает ударная волна гнилостного запаха. На полу, среди соломы и разбросанных орудий, лежит тело Мартоша. Его поза выкручена, как у марионетки с обрезанными нитями. Лицо частично раздуто, на губах засохшая зелёная слизь, глаза наполовину закатились под веки, а по скулам — тёмно-синие прожилки, будто яд растёкся по венам.

Проверка трупа (Медицина, сл. 13): Вы понимаете, что он умер не от физической травмы, а от отравления каким-то необычным ядом, которое подавило его волю и после убило.

Проверка слизи (Природа, сл. 13): Серая слизь типична для зелья подчинения, но усилена неизвестной болотной эссенцией.

Если герои захотят заглянуть в загон:

Позади фермы, между двух старых ив, раскинулся небольшой загон, огороженный покосившимися жердями. Когда-то здесь гуляли овцы, свиньи и пара коз, но теперь — только тишина, остатки соломы и странный, вязкий запах, будто сырость смешалась с мёдом и гнилым мясом. Животные в хлеве забились в угол и лишь изредка подходят попить воду из корыта или покусать сено.

3. ЛОГОВО ГРУНГОВ

Вы выходите из Древлиста — солнце (луна) едва пробивается сквозь тяжелые тучи, а внизу лес словно влажный и глухой организм, впитывающий каждый шаг. От фермы Фебреля уходит едва различимая тропа, кое-где прорезанная двойными зарубками на деревьях.

Через два часа пути лес становится всё тише и гуще, звуки птиц пропадают. Зарубки становятся реже (Внимательность, сл. 12).

Осматриваясь вокруг вы находите сломанную стрелу, обмотанную травой (чтобы скрыть блеск), а под ногами большую ветвь, которая как будто бы была сломана пару дней назад.

Двигаясь дальше, вы замечаете руины замка, словно выросшие из самого болота. Его стены покрыты мхом и лианами, а камень пропитан влагой. Главные ворота наспех залатаны деревянными заплатками и закрыты. Перед входом стоят несколько стражников, а справа от них стоит железная клетка с выбитой дверью.

Если герои осмотрят стражников (внимательность, сл. 15):

Вы понимаете, что стража стоит недвижимо и лишь изредко покачивается, а их вооружение отличается от того, что вы видели в городе.

Если герои приблизятся или окликнут стражников:

Стража медленно разворачивается в вашу сторону, а из-за стены вылезает человекоподобная жаба. Она раздает протяжное кваканье, стража бросается в атаку, а жаболюд слезает по стене на землю.

3 игрока: Грунг, 2 стражника и разведчик
4 игрока: Грунг, солдат и разведчик
5 игроков: Грунг, 2 солдата и разведчик

Как только вы побеждаете последнего противника обстановка вокруг затихает и лишь редкое кваканье прерывает его тишину.

Если герои осмотрят тело жаболюда:

Дотрагиваясь до тела грунга вы чувствуете легкое жжение, как будто бы яд все ещё действует, но уже слабее. На его теле вы замечаете шрам в виде головы ящера, а неподалеку от него каменный кинжал.

Если герои осмотрят тела стражников:

Осматривая тела стражников вы находите на них множество ожогов и других следов от воздействия различными зельями.

Медицина, сл. 12, если они живы:

Успех: Вы понимаете, что это был сильный наркотик, которым Грунги подчинили волю стражников. Их ещё можно спасти, если привести их в город, но сейчас их жизни ничего не угрожает.

Провал: Вам не удастся установить что это было за воздействие.

Медицина, сл. 12, если они мертвы:

Успех: Вы понимаете, что это был сильный наркотик, которым Грунги подчинили волю стражников. Возможно их ещё можно было бы спасти...

Провал: Вам не удастся установить что это было за воздействие.

Если герои попробуют открыть ворота:

Ворота не были заперты. Они, поддавшись лёгкому толчку, с протяжным, душераздирающим скрипом распахиваются внутрь, словно добровольно впускают вас в давно забытое лоно чего-то гнилого и древнего.

Перед вами — небольшой внутренний двор, который почти полностью погряз в болотной жиже. Грязь хлюпает под ногами, вода мутная, а в воздухе витает стойкий запах плесени, ядовитых спор и тухлой жабы. Из болотистого грунта кое-где пробиваются искривлённые деревья, чьи корни словно отчаянно тянутся прочь от центра двора.

Справа — остатки разрушенной каменной кладки, когда-то бывшей частью стены или, возможно, кузницы. Камни усеяны жёлтой слизью, в которой ползают мелкие белые личинки. Слева — пара вертикальных деревянных столбов.

Впереди — главный вход в замок. Он удивительно целый: двустворчатая дверь из чёрного дуба, тронутого мхом и лианами, но без единого удара или следа разрушения. Лианы свисают с окон, закручиваясь, словно плетущиеся щупальца, тянущиеся к земле.

Если герои войдут внутрь:

Войдя в замок, вы оказываетесь в узкой, затхлой прихожей. Пол из каменных плит порос толстым мхом, а стены, некогда украшенные гобеленами, теперь покрыты плесенью и потёками.

Справа — открытый дверной проём, где веет легкий сквозняк.

Слева — старая покосившаяся деревянная дверь.

Вперёд — двустворчатые железные двери.

Если герои войдут в комнату слева:

Вы входите в небольшую камеру, и сразу ощущаете влажную прохладу. Всё пространство комнаты занимает небольшой пруд, покрытый лепестками лилий и кувшинок. Вода тёмная, гладкая, как зеркало, но... кажется, она дышит. Иногда на поверхности всплывают пузыри. По стенам — оружейные стойки, давно опустевшие, ржавые держатели покоятся без мечей. Справа — ещё одна деревянная дверь.

Если герои войдут в комнату справа:

Вы оказываетесь в большой сырой комнате, пол которой выложен грязным камнем, а напротив стоит грубая столешница из серого камня. Но это — не кухня. На столешнице раскиданы травы, грибы, жёлуди с наростами, черепа мелких животных, высушенные жабы, склянки с застывшей слизью.

Справа от вас — несколько искусственных грибов: насыпь земли с плесенью, из которой прорастают травы с полупрозрачными листьями, грибами с глазами, и цветами, реагирующими на свет от факела.

Слева — полка, рядом с дверью, ведущей дальше. На ней множество разноцветных склянок, завязанных кожаными крышками, и некоторые всё ещё тёплые на ощупь.

Если герои осматривают полку:

Осматривая деревянную полку, вы находите десятки склянок: в одних — зелья тягучей жидкости цвета болотной воды, в других — жабы сердца, глаза, пальцы. Некоторые банки наполнены газом, а в одной — маленький человеческий палец, обмотанный серебристой нитью.

Но среди всего этого вы находите:

2 зелья лечения (обычные) — для группы из 3–4 человек.

3 зелья лечения (обычные) — если в группе 5 или больше.

1 пузырьёк на котором изображена волна (зелье подводного дыхания).

Если герои откроют двойные двери или вторую дверь в любой из комнат:

Вы выходите в огромный зал, в котором некогда, возможно, вершились судьбы племён... но теперь здесь царствует гниль.

Пол покрыт толстым слоем мха, грязи и мутной слизи, местами прорытый корнями деревьев, пробившимися сквозь разрушенную плитку. В щелях между камнями — болотная вода, в которой плавают сухие листья и мёртвые насекомые. Крыша давно рухнула, и сквозь широкие бреши взметнулись вверх настоящие деревья, их кроны уходят в рассеивающееся небо, пропуская тусклый рассеянный свет.

В центре зала стоят полуразрушенные колонны. В дальнем конце — пьедестал, на котором возвышается трон.

Если герои захотят осмотреться (Внимательность, сл. 12):

Провал: Вы осматриваетесь вокруг. Внимание цепляется за лужи на полу, которые медленно колышутся от падения капель. Больше ничего не привлекает взгляд...

Успех: Вглядевшись в мрачную тень под ветвями деревьев, вы замечаете движение. Тени слишком ровные. Глаза — слишком блестящие. На верхних ветках притаились грунги, цепляясь перепончатыми лапами за сучья, готовясь к внезапному нападению. Но вы опередили их.

Если герои войдут внутрь:

Как только вы пересекаете порог, по залу раздается низкий, грудной квак, будто удав, изрыгнувший звук. Где-то в кронах деревьев начинается шевеление, листья сыплются вниз, и оттуда на вас с яростным воем выпрыгивает группа грунгов обмазанных болотной жижей. Они окружают вас полукругом, оставляя трон позади себя.

3 игрока: 4 Грунга
4 игрока: 5 Грунгов
5 игроков: Дикий грунг и 3 Грунга

Если в сражении участвует дикий грунг он будет оставаться на дереве и отстреливаться оттуда, игроки его не заметят до того, как он начнет действовать.

Как только вы вонзаете последний удар в грудь последнего грунга, тронный зал затихает. Необычно резко. Даже листья перестают шевелиться, будто сама природа затаила дыхание. Слизь на полу неподвижна, только редкие капли падают с кроны на камни — и каждый звук эхом отдаётся в голове.

Вы стоите среди трупов поверженных амфибий, в их глазах — безмолвный ужас.

Если герои захотят осмотреть Грунгов:

У всех на груди — выжженный символ головы ящера..

Дайте игрокам 30-60 секунд на передышку и другие действия, прежде чем перейти к следующей сцене. Если игроки решат пойти в двери справа и слева от трона, иницируйте следующую сцену.

Вы слышите сначала странный треск, потом порыв ветра сверху, и потом хлопки крыльев, тяжёлые, как если бы сама ночь шевелилась над вами. Листья начинают сыпаться сверху, и прежде чем вы успеваете поднять взгляд... С неба, сквозь разлом крыши, с глухим ударом лап на пьедестал с тронном опускается фигура — грунг, но не такой, как вы видели. Его кожа — золотого цвета, глаза горят красным светом, а на его голове — обруч, сделанный из чешуи и костей. Он сидит верхом на юрком болотном драконе, с широкими крыльями и прозрачными перепонками, мерцающими сквозь дождь.

— Вы... порвали мою песню... — Вы топчете мою слизь...
Он вскидывает лапу вверх.
— Но я пришёл не просто петь. Я пришёл...
ПОЖРАТЬ ВАС!

3 игрока: Ездовой дракон (Охотничий дрейк) и Дикий грунг
4 игрока: Ездовой дракон (Вирмлиг глубинного дракона) и Дикий грунг
5 игроков: Ездовой дракон (Драконнель) и Дикий грунг

Грунг будет находиться на драконе. В первую очередь он использует на себя и дракона дубовую кору, а после будет использовать лечение ран на дракона, когда посчитает нужным. Атака, преимущественно, луком со спины дракона. После убийства дракона он будет сражаться в ближнем бою и не использовать магию. Если игроки скидывают его с дракона, то Грунг первым делом идет обратно на дракона. Если дракон остался один он попытается сбежать, когда дело станет плохо.

Победив вождя грунгов и его ядовитого дракона, вы остаетесь стоять среди разбитых колонн, мёртвых листьев и застывшей слизи. Сердца всё ещё колотятся в груди, пальцы дрожат от напряжения... Но всё. Тишина.

Нет кваканья, нет тени в кронах. Только тяжёлое, вязкое молчание, как будто весь замок затаил дыхание. Вы чувствуете невероятную усталость, как будтонесли этот бой на спине самого мира. Но вы знаете — это конец.

Если игроки осмотрят грунга:

Осматривая тело вождя Грунгов вы находите ожерелье с символом ящериной головы, украшенное зубами и обломками чешуи дракона (50 зм), и обруч, который был на его голове — чёрный, глянцевый, украшенный костяными вставками. При прикосновении к нему возникает ощущение холода (шлем ужаса).

Если герои пойдут в те двери, которые находятся за тронем:

Открыв массивные двери за тронем, вы оказываетесь в длинном, полутёмном коридоре. Потолок здесь низкий, каменные плиты сырые и покрыты блеклым лишайником. Проход ощущается глухим, словно звуки поглощаются стенами.

Спустя несколько минут хода вы попадаете в небольшое помещение, судя по архитектуре — бывшую сокровищницу.

Здесь находятся сломанные ящики и бочки — разбитые, прогнившие, обвешанные паутиной. На стенах — пустые кованые держатели. В центре комнаты — один большой сундук, его крышка едва прикрыта, а изнутри капает вода болотного цвета.

Если герои захотят открыть сундук:

Вы приподнимаете крышку сундука, и он с тяжёлым хлопанием открывается. Внутри — мутная болотная вода, от которой идёт слабое свечение. На дне покоятся несколько крупных, полупрозрачных икринок. Внутри каждой — пульсирующая форма, похожая на неразвитого грунга.

4. ФИНАЛ

ДЕРЕВНЯ

Путь обратно занимает почти день. Лес теперь кажется тише, почти мёртвым, как будто сама чаща — насытившись смертью, отступила. Ветра нет, звери молчат, и даже болото больше не поёт.

Когда вы подходите к Древлисту, солнце скользит к горизонту, отбрасывая длинные тени. Впереди — силуэты домов, в которых уже зажглись свечи. На пороге своей хижины стоит Селинна, глядя в вашу сторону, словно ожидая вашего возвращения.

— Вы... вернулись... Вы... справились?...

Если герои подтвердят:

— Слава богам! Проходите, заночуете у меня. А я пока сбегая к Карло — принесу вам еды.

Если герои заходят в хижину:

Хижина встречает вас теплом и запахом сухих трав. В камине потрескивает огонь, разгоняя прохладу наступающего вечера. Через некоторое время в хижину входит Селинна вместе с Карло: у неё в руках плетёная корзина с едой, у него — небольшая бочка с тёмным элем.

— Ну что, справились, значит? Тогда... отпразднуем, как полагается!

Карло бодро ставит бочку на стол, уходит в другую комнату и возвращается с глиняными кружками и простыми тарелками. Перед вами вскоре оказываются копчёное мясо, куски сыра, хлеб с травами, и, конечно, пенное, налитое до краёв.

— Ну, выкладывайте. Что вы там увидели в этом чёртовом замке?

После рассказа игроков:

Карло молча слушает, только изредка качает головой. Когда вы заканчиваете, он шумно вздыхает:

— Вот так история... Не думал, что у нас в округе такое может водиться... Но слава Чонтие, вы с этим покончили. Может, теперь заживём спокойнее.

Он достаёт из-за пазухи бутылку с мутноватой зелёной жидкостью. На ней — выцветшая этикетка: «Болотное сияние».

— Вот, держите. Местная настойка. Только не глотайте залпом — она, как змея: сначала не чувствуешь, а потом жалит в темечко. Доброй вам ночи!

С этими словами Карло прощается и уходит, оставляя вас у очага.

Селинна выходит из одной из комнат с тёплыми одеялами на руках.

— Я постелила в соседней комнате несколько кроватей. Отдохните. Утро будет добрым. Я скоро тоже уйду. Спокойной ночи.



Путь в Океанию

Вы просыпаетесь в тепле. Сквозь трещины в ставнях пробиваются первые лучи солнца, окрашивая комнату в мягкое янтарное сияние. Ваши тела всё ещё ноют от битвы, но выжившие мышцы отзываются удовлетворением, как после хорошо скошенного поля.

В соседней комнате — запах тёплой салянки, чеснока, укропа и дикого чабреца. Когда вы выходите, Селинна уже разливает чай по чашкам, в котором плавают листья болотной мяты.

— Позавтракайте. Вам предстоит долгий путь. Я уже отправила птицу в Океанию. Там знают, что вы выполнили задание.

Путь до Океании занимает полдня. Лес теперь светлее, будто тень, давившая на него, ушла. Деревья кажутся выше, птицы — смелее, даже тропа кажется короче.

Когда вы подходите к воротам Океании, стражники кивают вам и пропускают внутрь.

Гильдия авантюристов «Буревестник»

Здание гильдии кажется особенно величественным, когда вы входите в главный холл. Зал, украшенный гербами и оружием героев. Немногочисленные авантюристы толпятся у доски заданий, а у стойки вас уже ждёт Томас, в идеально выглаженном жилете и с привычной хмурой складкой между бровей. Но, заметив вас, он позволяет себе редкое — но настоящее — облегчённое дыхание.

— Вы вернулись. Отлично.

Он берёт перо, достаёт заранее подготовленный свиток и, не глядя на вас, говорит:

— Староста написал, что вы не только справились с угрозой, но и уничтожили вражеского лидера. Никаких сомнений. Вы заслужили это.

Он достаёт мешочек с сотней золотых монет и передает их вам.

— Поздравляю, вы выполнили задание и теперь можете считаться авантюристами 3-го ранга! Поздравляю вас!



Территория перед замком



Замок



Рисунок жабы

СПАСИБО ЗА ТО, ЧТО ВЫБРАЛИ ЭТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ!

Надеюсь, оно подарит вам незабываемые сессии, смех за игровым столом и эпические истории.

Это фанатское приключение создано с любовью к D&D.

Автор: [Danya_Corgi](#)

Следите за новыми приключениями и дополнительными материалами: Telegram-канал — [@corgiboath](#)



Это приключение совместимо с 5-й редакцией Dungeons & Dragons. Некоторые материалы основаны на System Reference Document 5.1 и используются согласно лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, и связанные логотипы являются зарегистрированными товарными знаками компании Wizards of the Coast LLC.

Данный продукт не является официальным, не поддерживается и не спонсируется Wizards of the Coast.