ЗАПЛЕСНЕВЕЛЫЙ УТЕС

Монстры Эдны

DUNGEONS & DRAGONS

Создано для проведения увлекательных приключений по всемирно известной настольно-ролевой игре в рамках конкурса хоррор ваншотов от Sneaky Dice

Содержание

Введение 3

Предисловие 3

О ваншоте 3

Сюжет ваншота 4

Фонарики 4

Заплесневелый утес 5

День и ночь 8

Заключение 10

Монстры 11

Источники 12

Приложение 1 13

Приложение 2 14

Введение

Предисловие

Монстры Эдны — это дуэт русских писателей и переводчиков: Эдны и Эммита. В своих трудах они занимаются созданием ваншотов и кампаний для D&D 5e, переводами и оформлениями Homebrew и прочим обогащением инструментариев DM (Dungeon Master).

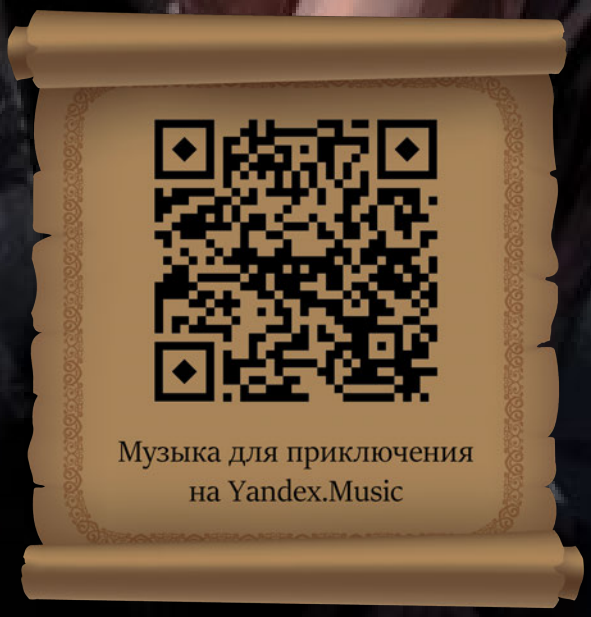
В своих работах Эдна и Эммит используют иллюстрации, сайты и программы, которые позволяют облегчить создание историй и обогатить их визуалом, однако на авторство, которого Монстры Эдны не претендует. Единственное, что полноценно является творением Монстров — персонажи, тексты и задумки, оформленные под красивой обложкой.

По возможности Эдна и Эммит стараются указывать авторов используемых ресурсов, однако иногда создателя той или иной работы сложно найти или указать, поэтому не серчайте, если ваше имя не оказалось в списке литературы. Лучше укажите его сами в комментариях к работе, в которой вы фигурируете. Не сомневайтесь, Монстры поддержат вас (если, конечно, ваше авторство будет доказано).

О ваншоте

Заплесневелый утес — это сурвайвал хоррор, созданный для 3-4 персонажей 5-7 уровня, рассчитанный на 4-6 часов. Уставшие после выполнения задания приключенцы блуждают по лесу, пока по следу из фонариков не выходят к старой деревне. Отдохнув, каково их удивление, что утро так и не наступило, а при попытке покинуть деревню герои все равно возвращаются в нее. Так еще и по ночам на приключенцев постоянно нападают странные твари, как будто все это место пытается их напугать.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Сюжет рассчитан на лица старше 18 лет, перед проведением ваншоте обязательна нулевая сессия с уточнением дозволений сюжета. В ваншоте фигурируют сцены насилия, убийств и прочие непотребства. Авторы не поощряют и не призывают к подобным действиям.



Сюжет ваншота

Фонарики

Есть много способов потерять себя. Самый простой - заблудиться на улицах города или забрести в трущобы леса. В таком случае твои шансы на спасение более высоки, чем если ты потерялся внутри себя. Ведь из этого лабиринта чаще всего не бывает выхода.

— Морнан Ледренор, приговоренный к смертной казни серийный убийца.

После выполнения сложного заказа по убийству некроманта-гоблина, похитившего нескольких детей из города, группа приключенцев пробиралась сквозь лес, в сторону следующего города (или своего дома, зависит от предыстории героев и их рода занятий).

Лесная дорога

Извилистые тропы юркими движениями огибают обнаженные стволы вековых елей, так и намереваясь запутать вас, как будто играя с вами в перегонки. И как назло, они всегда оказывались впереди. Ночное небо ставило вас в неравные условия, а легкий ветер, гладящий траву, тихо нашептывал тревогу.

В ходе блужданий, герои не примечают ничего необычного или странного, хоть и атмосфера старого леса и не вызывает спокойствия. Тем не менее, они уверены, что тропа верная, и где-то через час должны показаться поляны, выводящие к городу.

Если в группе есть приключенец с пассивной Внимательностью выше 14, он подмечает, что вдоль тропы глубоко в траве спрятаны маленькие каменные идолы, поросшие уже мхом. И хоть их немного, а вид у них не особо дружелюбный, то узнать в них какое-либо божество не удается, как и вытащить: при попытке достать каменные статуи ломаются, на половину оставаясь все еще в земле. Тем не менее, можно почувствовать, что они излучают слабую магию.

Проходя все дальше по тропе спустя несколько часов, герои начинают понимать, что блуждают по одному и тому же месту: сломанные ветки и пни лишь подтверждают это. Понимая, это герои могут попытаться что-то предпринять или предложить, пока одному из них вдруг не привидится слабый красный свет чуть в отдалении. Присмотревшись, можно понять, что это небольшой бумажный красный фонарик, который освещает еле заметную дорогу. Чуть дальше от него висит еще один такой же фонарик, а за ним еще и еще.

Фонарики

Слабый красный огонек приманивает вас своим уютом и спокойствием, которое уже начало теряться в темном лесу. Приближаясь к бумажным фонарикам, вы слышите легкий шорох, ветер поддувает вам в спину, толкая слегка вперед, а фонарики игриво наклоняются в сторону тропинки, любезно указывая путь вперед.

Двигаясь по намеченному фонариками пути, герои перестают слышать шорохи, а на душе становится спокойнее, особенно когда наконец непроглядный высокий лес сменяется образами домов и чистого неба.

Заплесневелый утес

Радость была недолгая, ведь деревня, в которой оказались приключенцы, уже долгое время заброшена. Это видно по разрушенным старым домам, покосившимся от времени, поломанному забору, который некогда охранял поселение от диких зверей, а также грязи и гнили, скопившейся здесь от различных болезней и трупов.

Особенность деревни

Покинуть "Заплесневелый утес" не так уж и просто. Независимо от того, в какое время суток приключенцы попытаются это сделать, они лишь пробродят кругами по лесу, в конечном итоге возвращаясь в деревню с другой стороны. Причем это происходит постоянно, не зависимо сворачивали ли куда-нибудь приключенцы или нет, и как долго они шли.

Помимо этого, время здесь течет иначе. Когда должен быть день - он не наступает, а на небе вместо солнца светит яркая луна. Когда же наступает "ночь", луна исчезает, оставляя в деревне непроглядную магическую тьму. Ее можно развеять магией или обычным источником светы (вроде факела), но существа с темнозрением в ней не видят.

Пережив эти две особенности, приключенцы понимают, что оказались в ловушке, но все секреты деревня начинает раскрывать лишь на следующую ночь. А пока у героев есть целый день, чтобы осмотреть разрушенные здания.

1. Дом лесника

Самый западный домик в деревне, стоящий несколько в отдалении. Рядом с домом множество разбитых поленьев, которые уже должны были сгнить от времени, но почему-то остаются не тронуты короедами и прочими существами. Дверь в дом выбита, отчего даже с улицы виден старый пыльный интерьер. Дом состоит из трех основных комнат. Первая - прихожая, набитая огромным количеством шкафов, в которых ранее хранили книги и одежду. Сейчас шкафы все вскрыты, а большая часть их имущества разграблена. Дверь на кухню выбита и валяется на полу. Возле угольной плиты разбито несколько кувшинов, вода из которых въелась в деревянный пол, оставив сгнившие деревяшки. В третью комнату дверь и вовсе отсутствует. Спальня достаточно узкая, отчего крупным персонам здесь сложно развернуться. Интересные детали дома:

- Самая притягательная деталь - скелет в кресле напротив окна, устремляющий взгляд на улицу. Приключенцы могут пройти несколько проверок, чтобы лучше рассмотреть скелет. 1. При прохождении проверки **Медицины (Муд) СЛ 12**, герои успешно определяют пол скелета - он определенно принадлежал мужчине достаточно крупного телосложения, с крепкими руками. 2. При успешной проверке **Анализа (Инт) СЛ 13**, герои определят ракурс, куда смотрел скелет при жизни. С его места видна тонкая тропа, тянущаяся вглубь деревни, и заколоченный колодец в центре площади.
- В спальне под кроватью можно обнаружить несколько старых свитков. Развернув их приключенцы обнаружат картины с пейзажами. При прохождении проверки **Анализа или Природы (Инт) СЛ 15**, герои могут установить, что пейзажи написаны с натуры - леса, по которому они передвигались.

- В дальнейшем герои могут попытаться найти изображенные на картинах места, совершив успешную проверку **Внимательности (Муд) СЛ 12**. В таком случае в этом месте на одной из веток они найдут женский медальон в форме бабочки. Под ним зарыт сундук, в котором спрятано письмо (См. Приложение 1).
- На кухне в печи, если герои в нее заглянут, то обнаружат, что среди обгоревших бревен есть старая тетрадь в кожаном переплете. Большая часть страниц обгорела, отчего разобрать текст на них невозможно. Если герои попытаются вчитаться или как-то изменить листы, то они смогут прочитать текст только на последних страницах: "Миневра слишком добра по отношению к ним. Я знаю, что они придут за ней, и ничто их не остановит. Я написал письмо своему другу в столицу. Постараюсь отправить его утром, а пока спрячу под деревом бабочки". Если же прключенцы смогут при помощи магии вернуть тетради первозданный вид, то читая ее, они поймут, что это дневник лесника, который жил здесь вместе со своей женой - Миневрой, милой, но наивной художницей. За несколько недель до последней записи лесник начал обращать внимание, что староста деревни не доволен им и Миневрой, а еще все стали какие-то дерганные.

2. Дом старосты

Самый большой дом, рассчитанный на семейство из шести человек. Большая кухня, совмещенная с залом, разрушена практически до основания, покрылась пылью и паутиной, а в некоторых местах ползают падальщики. По сравнению с домом лесника, здесь намного больше битой посуды, как будто когда-то здесь кто-то дрался. Особенно следы битвы видны в комнате самого старосты - кровать сдвинута в сторону, а сундук с драгоценностями перерыт. Самая примечательная комната - центральная. Судя по двум детским кроваткам, помимо старосты здесь жили дети лет десяти.

Интересные детали дома:

- Изучив подробнее коридор, на одном из комодов приключенцы могут обнаружить письмо. Оно не запечатано, видимо его не успели дописать, нет даже адреса, куда необходимо отправить. В письмо вложен маленькая записка, на которой большими буквами написано: "Непригодное дитя было выбрано в качестве жертвы, но отринуто глубиной. Мы должны найти то, что нам поможет понять лучше желания нашего Бога". В спальне дочери старосты (самой восточной) при успешной проверке **Внимательности (Муд) Сл 10**, в шкафу можно найти журнал с переписью населения деревни, а также название самого поселения -"Заплесневелый утес":

1. Валдис Волмолза - староста "Заплесневелого утеса", 74 года.
2. Саманта Волмолза - жена старосты, 69 лет.
3. Антонелла Волмоза - дочь старосты, 34 года.
4. Рафф Волмоза - муж Антонеллы, 37 лет.
5. Тим Волмоза - сын Антонеллы, 5 лет.
6. Оливия Волмоза - дочь Антонеллы, 8 лет.
7. Салвадор Атава - лесник, 36 лет.
8. Миневра Атава - жена Салвадора, художница, 28 лет.
9. Левин Вакуз - кузнец, 54 года.
10. Кейя Вакуз - жена Левина, 52 года.
11. Осмар Вакуз - сын Левина, 15 лет.
12. ? Вакуз - сын Левина, пара недель.
13. Луна-Мари - кукольница, 24 года.
14. Фрэдди Мез - охотник, 37 лет.
15. Флоретта Мез - жена Фрэдди, 42 года.
16. Лидия Мез - дочь Флоретты, 3 года.
17. Верона Мез - дочь Флоретты, 3 года.
18. Гиги Мез - дочь Флоретты, 3 года.
19. Осгод - фермер, 49 лет.
20. Тиана Диркатск - конюх, 31 год.

3. Дом кузнеца

Один из самых небольших домиков деревни с каменной пристройкой сзади. Комнаты очень узкие, пыльные, но пострадали меньше всех остальных. Вещи практически не разграблены, будто хозяева покинули это место не так давно. Самое заросшее паутиной место - сама кузня позади дома. Интересные детали дома:

- В детской на купной кровати лежит труп, замотанный в ткань и перевязанный веревками, как будто намерено, чтобы человек внутри не выбрался. При успешной проверке **Медицины (Муд) СЛ 12**, приключенцы поймут, что труп принадлежит ребенку лет 15. Если же герои каким-то образом смогут оживить труп или выпытать из него информацию, то они узнают, что это Осмар - сын кузнеца. Родители просто схватили его, связали и оставили здесь. Он очень по ним скучает и не хочет больше лежать привязанным. Если его освободить или просто развязать ткани, то внутри приключенцы обнаружат труп ребенка, из которого безостановочно ползут черные черви, выделяющие гниль.
- В кузне можно обнаружить несколько ящиков с углем. На некоторых ящиках есть отметины с красным кругом.

4. Дом кукольницы

Один из необычных домов. Примечательно то, что это единственное место, куда закрыта дверь, а также целы все окна. Впрочем, выбить их не составляет труда (пройдя проверку **Силы СЛ 10**), либо же вскрыть (пройдя проверку **Ловкости рук (Лов) СЛ 12**). Внутри все три комнаты, одна из которых полностью отведена под тканевых кукол, висящих под потолком и лежащих на шкафах. Вторая комната - спальня, в который, видимо, что-то искали или была драка.

Интересные детали дома:

- В главном зале на ящиках с алхимическими ингредиентами можно найти записи кукольницы. Большая часть из них посвящена ее исследованиям кукол и алхимии. Особенно интересны последние страницы, на которых отчетливо прослеживается идея вживления человека в куклу: "Достаточно найти нужную куклу и совершить ритуал. Правда, не знаю, возможно ли вернуться назад. Впрочем, если что, я оставила Тиане заколдованную вуду. Может, она вернет меня, если что-то пойдет не так.".
- В зале с куклами, если пройти проверку **Внимательности (Муд) СЛ 14**, то можно найти странную куклу с перевязанной шеей (ночью найти ее проще, поскольку кукла светится. В таком случае проверка не нужна). Если рядом с куклой разорвать заколдованную вуду из дома Тианы, то из куклы вылетит дух черноволосой юной девушки, которая удивиться появлению приключенцев, осмотрится, а после тяжело вздохнет, сказав, что желание старосты исполнилось.

Беседа с Луна-Мари

Луна-Мари приезжая. Когда она только здесь поселилась, все было спокойно, но потом деревню посетило несчастье - стали рождаться страшные дети, а остальные заражались черными червями. Староста поверил, что во всем этом виновата Миневра, художница, что только приехала. Узнав, что она беременная, староста приказал ее убить на площади возле колодца. Ее муж сошел с ума после этого, а беды так и не ушли. Одной ночью всех детей потянуло к колодцу. Как умалишённые они попадали вниз. Когда взрослые спустились, они обнаружили, что под деревней есть пещера, а там покои чего-то грозного, от чего тянуло магией. Староста вновь нашел виновных, посчитал, что там живет Бог, что их карает. Начал придумывать ритуалы. Луна записала все их и спрятала у себя в комнате под люком за кроватью. Сама она не помнит ритуалы, видимо последствия преобразования в куклу. Она лишь помнит, что должна была стать жертвой одного из этих ритуалов, отчего захотела себя спасти, спрятав в куклу. Кто бы мог подумать, что это тоже приведет к смерти. Больше всего ей жаль, что после нее староста не остановился и принес в жертву кого-то другого из деревни.

Большая часть воспоминаний Луны-Мари повреждены, однако Мастер может использовать ее как способ дать игрокам подсказку, если у них возникли сильные проблемы в поиске улик или понимании куда двигаться дальше.

Чтобы вскрыть люк в комнате Луны-Мари, нужно начертить на нем нужную пентаграмму, спрятанную в спальне охотников, поскольку на нем магический барьер. При снятии его, внутри можно найти несколько листов, на которых расписаны следующие ритуалы:

1. Он не в силах смотреть на Бога. Он должен ослепнуть, чтобы не бояться ее взора. (Пояснение для Мастера: героя нужно ослепить, например, выколов глаза).
2. Он не в силах бежать от Бога. Он должен обжечься, чтобы не убегать от страха. (Пояснение для Мастера: герою нужно обжечь пятки. например, углем в доме кузнеца).
3. Он не в силах говорить с Богом. Он должен держать рот закрытым, чтобы не кричать от страха. (Пояснение для Мастера: герою нужно пронзить челюсть штыком, чтобы он не мог говорить, или закрыть рот иным способом).
4. Он не в силах стоять рядом с Богом. Мы должны держать его перед страхом. (Пояснение для Мастера: героя нужно прикрепить к каменной башне напротив ворот под землей).
5. Примечание: весь страх должен испытать Он один, иначе Бог отвернется от него.

5. Дом охотников

Крупный, но достаточно пустой дом, в котором преимущественно большая мебель, множество стульев и кроватей что сразу дает понять, что здесь жила большая семья. В спальне есть несколько детских кроватей, рассчитанных на детей примерно одного возраста. Интересные детали дома:

- В спальне, если пройти проверку **Внимательности (Муд) СЛ 13**, то в одной из детских кроваток под одеялом можно найти детские рисунки. На одном рыжая фигура с кисточкой в руках, на другом - толстый мужчина с киркой, а на третьей черная девушка и красный круг, с узорами, напоминающими пентаграмму.

6. Дом конюха

Как и дом кузнеца, этот домик совмещен с несколькими пристройками. Одна из них - это небольшие загоны, где когда-то содержались лошади. Другая - закрытый хлев, где, судя по сену и гнездам, раньше жили куры. Интересные детали дома:

- В прихожей на полу валяется разбитый идол, на котором вырезаны имена. Если приключенцы до этого находили списки жителей деревни, то они понимают, что это все имена детей.
- В спальне стоит большой сундук, открыв который герои найдут множество картин-портретов. Самые примечательные: девушка с черными смольными волосами, рыжая кучерявая девушка с палитрой, достаточно юный мужчина с густыми черными усами, светленькая девушка в косынке с пастушьим посохом. Если пройти проверку **Внимательности (Муд) Сл 10** или **Анализа (Инт) СЛ 13**, то можно заметить, что в сундуке есть второе дно. Открыв его, приключенцы обнаружат соломенную куклу вуду с красной ниточкой на шее.

7. Дом фермера

Самый бедный, разрушенный и практически пустой дом, где даже вместо кровати использовался гамак. В ящиках лежит множество сгнивших семян, а также инструментов, используемых для работы в огороде. Интересные детали дома:

- В главной комнате (прихожей) возле огромной печки лежит несколько ржавых штырей с острыми концами, которыми можно легко пробить плоть или даже кость.

Помимо заброшенных домов в деревне есть несколько примечательных деталей: Старый заброшенный колодец, посмотреть в который не получается из-за того, что он заколочен. Если снять крышку, то перед приключенцами откроется дыра в 40 фт., на дне которой видно лишь остатки воды.

Если спуститься вниз, то герои окажутся в большой пещере (примерно 50 на 50 фт.). С одной стороны, в скале будет выбита огромная резная каменная дверь, от которой течет темная магия. Дверь нельзя никаким образом открыть, видно, что она защищена магией.

Напротив двери стоит огромный каменный столб, на котором висят веревки, а на полу видны остатки костей. Пройдя проверку **Анализа (Инт) СЛ 10**, приключенцы могут понять, что это место ритуала.

День и ночь

Чтобы выбраться из деревни и прервать кошмар, героям нужно провести ритуал и открыть дверь к "Богу", но в этом им будет мешать сама деревня. "Днем" с приключенцами ничего не происходит, однако "ночью" начинают просыпаться духи этого места. Для пущей напряжённости советуем ограничивать день по времени, например давать по 40-50 минут на день, после чего начинается ночь. Так герои смогут чувствовать вечное напряжение и понимать, что их жизни в опасности.

Пояснение магии места

"Бог", которого так почитал староста деревни — это демон страха, питающийся ужасами этого места. Спящий здесь долгие годы, он был разбужен ритуалом и освобожден, после чего превратил всю деревню в свою ферму, заманивая людей огоньками, пугая их несколько дней, питаясь их страхами, а после пожирая. Именно поэтому покинуть это место невозможно, а каждая ночь становится все опаснее - демон наедается и уже хочет уничтожить своих жертв.

Важно, что, оставаясь каждую ночь на улице, герои будут постепенно терять здоровье (в размере 1к4 каждые 10 реальных минут), поскольку демон напрямую вытягивает их силы через почву. Поэтому на ночь рекомендуется приключенцам прятаться в домах (а лучше их еще и закрывать).

Помимо этого, ночью спокойно спать у приключенцев не получается, отчего они не получают бонусы продолжительного отдыха. Со временем копится Истощение, отчего в их же интересах расследовать это место как можно скорее. Сложность **спасброска Телосложения** равняется 10 в первую ночь и увеличивается на 5 за каждую последующую (15 во вторую, 20 в третью и т.д.).

Первая ночь: в первую ночь демон хочет лишь напугать приключенцев, дабы всполошить их. Приключенцы начинают видеть иллюзии, слышать голоса, а также им кажется, что в окна и двери постоянно кто-то сильно стучит. К одному из приключенцев приходит дух маленькой девочки, которая утверждает, что это его сопартийцы виноваты в том, что они оказались здесь. Он должен совершить спасбросок **Мудрости СЛ 13**, иначе подвергаются воздействию заклинания "Приказ" и должен атаковать своих друзей в течение 5 раундов.

После этого на дом, где прячутся герои, нападут призраки, напоминающие бледных гоблинов с длинными языками и полностью без одежды. Они начнут ползти на дома, кричать и смеяться, после чего начнут кричать обзывания как дети ("хах! Дурак! У тебя уши длинные! Какой короткий меч!") и т.д. При попытке атаковать гоблинов, те увернуться и отбегут, после чего начнут шептаться и громко выть, изображая то ли волков, то ли медведей.

Вторая ночь: Перчатки кукловода. Появятся, если герои остались на ночь в доме кукольницы. Начнут бегать как паук, периодически падая и притворяясь мертвыми. После постараются залезть на чьи-либо руки. Если удастся, то первый человек, на которого посмотрит герой в перчатках, попадет под его воздействие. Перчатки, управляя им как куклой, будут пытаться задушить его (т.е. герой будет душить сам себя). Снять перчатки просто так нельзя, но можно разрезать. Также они перестанут действовать, если они окажутся на улице.

Сексуальные желания. К одному из игроков привяжется метаморфная сущность, принимающая облик самого желаемого в сексуальном плане существа. Герой, видящий ее, должен совершить **спасбросок Харизмы СЛ 14**, иначе он будет ей очарован. Сущность будет стараться вывести жертву на улицу и завести в колодец, чтобы та упала вниз, сломав часть конечностей. Любой, кто еще взглянет на сущность, будет видеть ее как свой предмет вожделения.

Если существо несовершеннолетнее, асексуально или прошло проверку, то вместо иллюзии оно видит грязную зеленую слизь, переваривающую внутри себя кости животных. Существо нельзя убить, но можно прогнать, если привести в чувства всех героев, сделав так, чтобы все увидели ее истинный облик (для этого можно использовать убеждения или магию). Также сущность просто исчезнет утром.

Ближе к утру герои начинают слышать рык животного, похожего на медведя, а также земля начинает дрожать, как будто по улице идет что-то большое, но никто не нападает.

Третья ночь: Долгое время ночью ничего не происходит. Когда один из героев начнет зевать или говорить, открывая рот, в комнате появятся маленькие огоньки. Если всмотреться в них, то можно понять, что это мотыльки (если еще лучше всмотреться, то можно увидеть, что это феи). Ловя моменты, они будут залетать во рты своих жертв, после чего стараться выдирать зубы. Если жертва сильно сопротивляется, то фея заползет дальше по горловине, перебравшись в нос и перекрыв одну ноздрю. Если у жертвы вырвали хоть один зуб, а фея осталась внутри, то в теле героя начнут расти новые зубы, но только не в деснах, а на языке, горле, руках и, возможно, внутренностях, причиняя 1к6 урона каждый раунд. Избавиться от фей можно магией (например, изгнанием нежити) или огнем (они боятся яркого света).

После освобождения от фей, герои вновь услышат рев, после чего в их дом начнет кто-то ломиться. Огромное существо, похожее на медведя, с окровавленной шерстью и черепом вместо морды. Существо будет гореть желанием растерзать приключенцев (См. стр. Монстра).

Начиная с четвертой ночи демон будет стараться как можно скорее уничтожить приключенцев, покидывая им опасные объекты и побуждая драться друг с другом. Так, например, приключенцы могут найти бутылочку с водой, выпив которую они поймут, что больше не могут разговаривать следующие 48 часов. Также в это время начнут обильно появляться призраки жителей деревни, которые поголовно будут стараться мешать приключенцам реализовать ритуал, скинуть их в колодец или свести с ума.

Заключение

Для успешного проведения ритуала приключенцы должны выбрать одного из своей группы, лишить его зрения, обжечь ему ноги и закрыть рот так, чтобы они не мог говорить. После этого приключенцы должны спуститься в колодец и привязать жертву к столбу напротив двери.

Пробуждение

Чувствуя существо, не способное испугаться Бога, великие двери начинают светиться. По резным узорам течет яркая кровь, стекающая вниз и превращающаяся у основания в черных червей. Вы слышите глухой рев, хлюпающие звуки. Глухие каменные створки начинают медленное раскрываться, и вы видите, как за края двери хватается голая длинная рука, после чего, наконец, видите своего тюремщика.

Демон не будет беседовать с жертвами, сразу нападая на всех, кроме того, что привязан к столбу (См. стр. Монстра).

Победив демона, приключенцы почувствуют легкость. Через дыру в колодце они наконец-то увидят солнечный свет. Выбравшись наружу, герои увидят, как старая деревня стала не такой уж и страшной, а запах гнили начал пропадать. Если за прошедшие ночи что-то было разрушено, оно восстанавливается, как и пропадают все эффекты заклинаний и проклятий. Однако жертва ритуала не вылечивается.

Покинув деревню, герои скоро находят нужную им дорогу, что ведет в город. Весь день у них уходит на то, чтобы пройти сквозь лес, как можно дальше удаляясь от "Заплесневелого утеса".

Конец?

Облегчение придает силы двигаться дальше, надежда и солнечные лучи поддерживают вас на протяжении всего пути. Уверенные в своей дороге, вы наконец-то покидаете проклятую деревню, ставшую жертвой голодного демона. И вот к вечеру вы наконец-то добираетесь до знакомого города, который так притягательно встречает вас светом красных фонариков...

На этом приключение официально считается законченным.

Монстры

Питомец демона

Большая нежить, хаотично-злая

Класс доспеха 12 (Природный доспех)
Хиты 135 (18к8+54)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	9 (-1)	18 (+4)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Чувства темное зрение 60 фт., Пассивное внимание 17.
Опасность 5 (1800 опыта)

Черты

Обостренный нюх и слух. Питомец демона имеет преимущество на проверках Внимательности (Муд), которые полагаются на нюх или слух.

Действия

Мультиатака. Питомец демона совершает две атаки в ближнем бою: одну своими лапами и одну укусом.

Когти. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, дальность 5 фт., одна цель. *Попадание*: 9 (1к10+4) режущего магического урона.

Укус. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, дальность 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к6+4) колющего магического урона.

Разрушающий рев (перезарядка 5-6). Питомец демона издает оглушительный рык, который слышится на расстоянии до 150 фт. Все существа в конусе 15 фт. перед питомцем должны совершить спасбросок Телосложения СЛ 14, иначе будут испуганы на одну минуту. До тех пор, пока существо испугано, оно будет получать 4 (2к4) урона психической энергией в начале каждого своего хода. В конце своего хода существо может повторить спасбросок. В случае успеха, оно больше не является испуганным и имеет иммунитет к испугу следующие 12 часов.

Демон страха

Огромное исчадие, хаотично-злой

Класс доспеха 15 (Природный доспех)
Хиты 188 (18к10+89)
Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	10 (0)	19 (+4)	19 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Спасброски: Тел +7
Иммунитет к урону: некротическая энергия, яд.
Иммунитет к состоянию: паралич
Чувства темное зрение 120 фт., Пассивное внимание 12.
Опасность 6 (2300 опыта)

Черты

Защитная стойка. Когда количество хитов Демона страха уменьшается до 70, он может использовать бонусное действие, чтобы принять защитную стойку. Он получает бонус +4 к КД, но в своем следующем ходу не может использовать мультиатаку.

Врожденное колдовство. Врожденная способность Демона страха к колдовству - Харизма (сложность спасброска от заклинаний 16). Он может накладывать следующие заклинание без использования материальных компонентов:

1/день: контрзаклинание.

2/день: корона безумия, вызов страха.

Действия

Мультиатака. Демон страха совершает три атаки: две своими когтями и одну своим хвостом.

Когти. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, дальность 5 фт., одна цель. *Попадание*: 13 (5к4+3) режущего урона. Цель должна совершить спасбросок Телосложения СЛ 14, иначе будет схвачена Демоном. После этого демон не сможет применять мультиатаку. Если Демон схватит еще одну цель, то он сможет атаковать только хвостом.

Хвост. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, дальность 5 фт., одна цель. *Попадание:* 12 (3к6+3) дробящего урона.

Источники

Используемые утилиты

GMbinder - сайт, на котором верстался документ.

Стиль страниц был разработан **Дынько Марией** (redjerrycan) специально для группы "Монстры Эдны".

Карта оформлена в программе Dungeondraft.

Авторы изображений

Ссылки на использованные иллюстрации. Указаны не все. Просьба авторов использованных изображений отписываться лично, либо знающих людей присылать ссылки. Тогда авторство будет указано в последующей работе с ссылками на соответсвующую.

Обложка приключения
Предисловие
Фонарики
Заплесневелый утес
Луна-Мари
Гоблины
Демон страха

Наши социальные сети

Места, где обитают Эдна и Эммит, а также где можно найти другие работы или поддержать уже выпущенные.

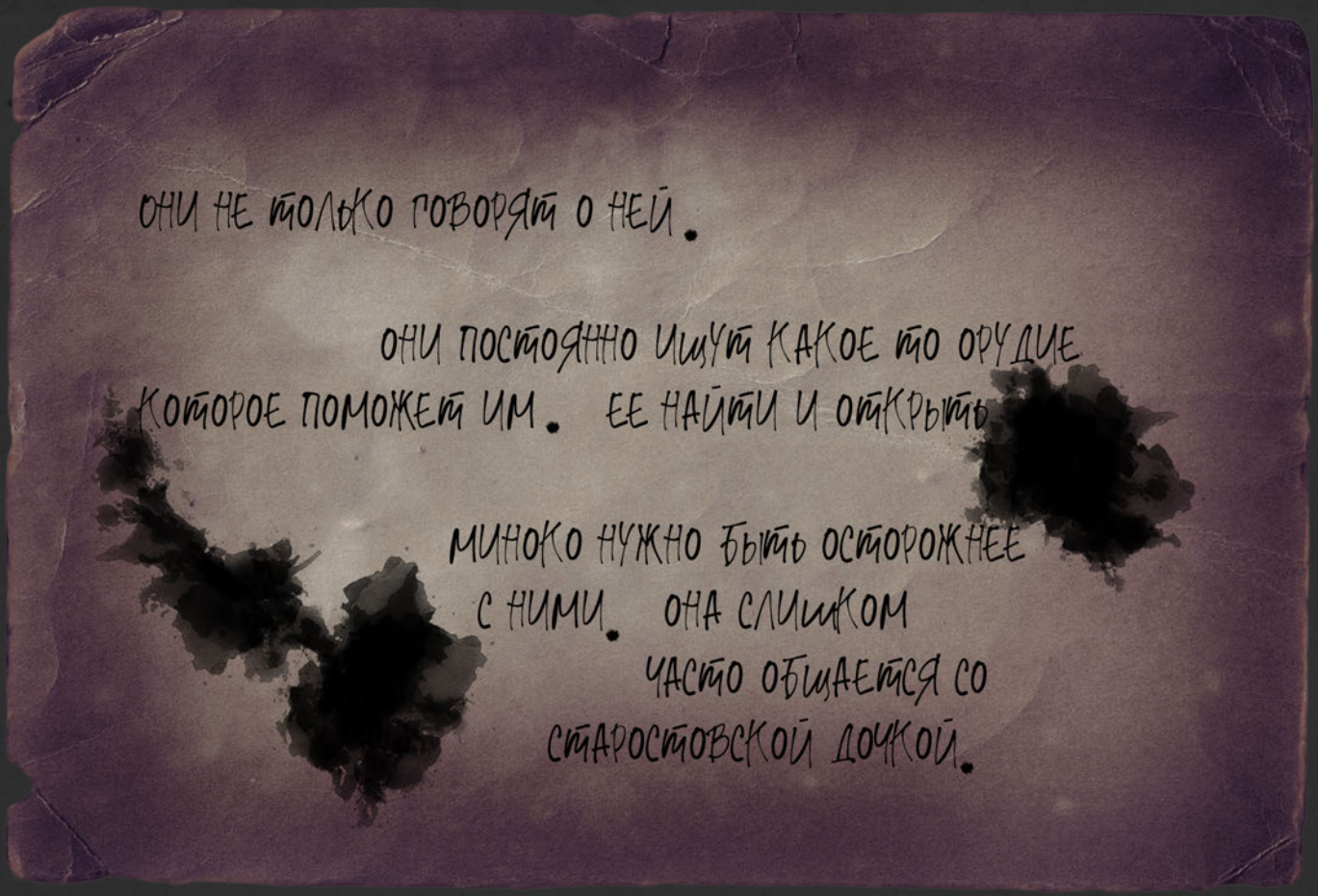
Вконтакте
Boosty

Особые благодарности

Выражаем глубокую благодарность всем, кто поддерживает наше творчество при помощи Boosty:

1. Андрей Цыкин (Опасный монстр)
2. Владислав Ивашкевич (Опасный монстр)
3. Игорь Филомененко (Опасный монстр)
4. **SitaR (Легендарный монстр)**
5. Arhedair (Опасный монстр)
6. Elena Novikova (Опасный монстр)
7. Тот Самый (Опасный монстр)
8. Игорь зубов (Эпический монстр)
9. Петр Зубрилин (Опасный монстр)
10. Никита Конев (Опасный монстр)
11. Alexander Brilin (Опасный монстр)
12. Богдан Торба (Опасный монстр)
13. Кирилл Талянин (Опасный монстр)
14. Крысородич (Опасный монстр)
15. Булат Берхеев (Опасный монстр)
16. Александр Давыденко (Опасный монстр)
17. st.nekomusume (Эпический монстр)
18. captain_blackmore (Опасный монстр)
19. olegformir (Опасный монстр)
20. Александр Костюнин (Опасный монстр)
21. Александр Фандеев (Опасный монстр)
22. Артемий Бойков (Опасный монстр)
23. Nizor Belg (Опасный монстр)
24. Сергей Дедков (Опасный монстр)
25. Роман Поморцев (Опасный монстр)

Приложение 1



ОНИ НЕ ТОЛЬКО ГОВОРЯТ О НЕЙ.

ОНИ ПОСТОЯННО ИЩУТ КАКОЕ ТО ОРУДИЕ
КОТОРОЕ ПОМОЖЕТ ИМ. ЕЕ НАЙТИ И ОТКРЫТЬ

МИНОКО НУЖНО БЫТЬ ОСТОРОЖНЕЕ
С НИМИ. ОНА СЛИШКОМ
ЧАСТО ОБЩАЕТСЯ СО
СТАРОСТОВСКОЙ ДОЧКОЙ.

Приложение 2