

DUNGEONS & DRAGONS®

Воспоминания

о твоём последнем вздохе

Приключение создано с любовью
на конкурс для Пекарни Творцов
За авторством Даниила Фадеева aka Obitoclip

D&D 5e



Аннотация

Сеттинг: Франция 18век.

Жанр: Драма, Любовь, Исторический.

Место действий: Город Франции,
Катакомбы, Дом под красным
фонарем

Краткий обзор:

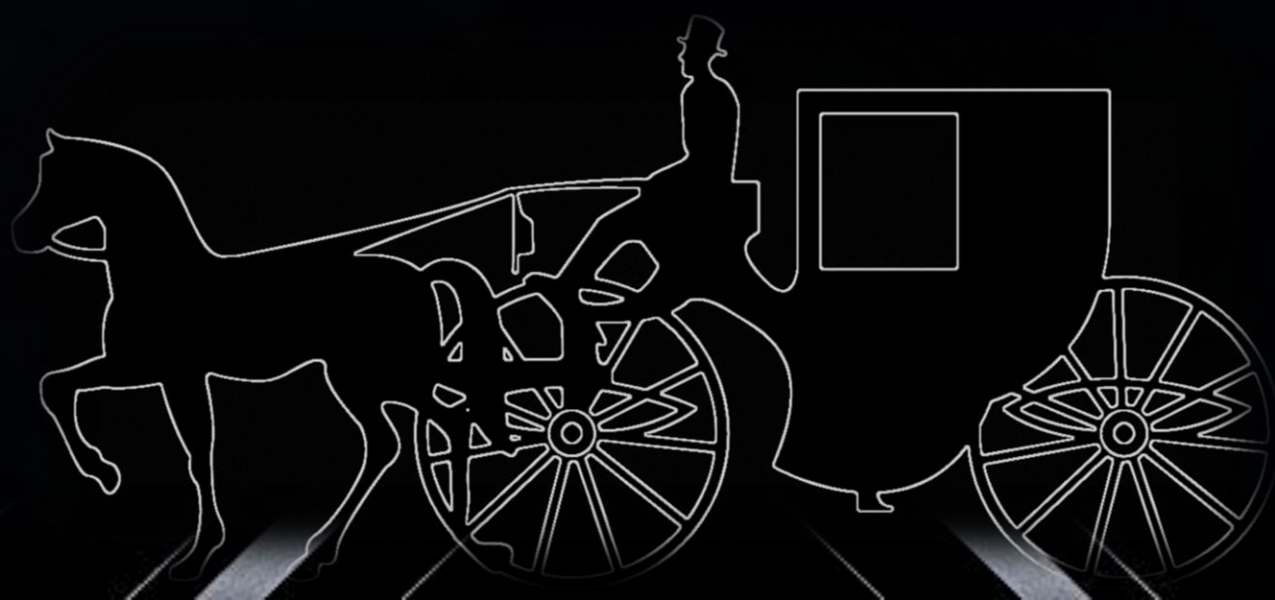
Действия приключения переносят
героев в период середины 18века,
погружая героев в события
вымышленного города Флёрэзон.

Получив письмо от давней знакомой
колдуньи, с просьбой отплатить за
спасение их жизней в трудную
минуту, герои немедленно прибывают в
город, дабы расплатиться за
«второй шанс».

Введение

**«Воспоминание о твоём
последнем вздохе»** - это
приключение по системе **D&D 5e**,
рассчитанное на
4 героев четвёртого или пятого
уровня.

Время его проведения 5-6часов.
Перед проведением игры полностью
прочитайте этот документ,
чтобы знать все тонкости и
нюансы истории. Повествование
истории будет настолько же
приятным и интересным, насколько
мастер сможет погрузить игроков
в мир этого приключения.



Будучи мастером

Ваша главная роль — обеспечить удовольствие игроков от игры. Вы рассказываете историю и даёте жизнь словам на этих страницах. Оцените уровень опыта игроков (не персонажей). Попробуйте понять (или спросить), чего они хотят от игры, и попытайтесь создать ту атмосферу, которой они ищут. У всех должна быть возможность проявить себя. Двигайте приключение вперёд. Когда игра топчется на месте, не стесняйтесь предоставлять своим игрокам подсказки и наводящие вопросы.

Позвольте игрокам найти и решить судьбу этой пары.

Для большего понимания атмосферы города рекомендуем обратить внимания на реальные прототипы города Флёрезон, а именно Лион и Париж.



Создание персонажей

Как обычно перед началом игры Мастеру следует обсудить, знакомы ли персонажи партии, какие классы, расы и опциональные правила доступны для игры. Стоит учесть, что данное приключение не рассчитано на излишне экзотические расы (грунги, гнолы и подобные им), но не решает возможности применения собственного Homebrew и использования таких классов как савант, магус или шаман.

Рекомендованные расы для прохождения приключения: изменяющийся, калаштар, кенку (рейвенфолк), табакси (леонин), полуорк, полуэльф, совлин, тифлинг, шифтер, Шадар-кай, эльф.

Рекомендованные классы: воин, бард, жрец, изобретатель, монах, колдун, паладин, плут, чародей, мистик, савант, магус, шаман, егерь.

Сеттинг предполагает существование огнестрельного оружия, однако его наличие у игроков остаётся на усмотрение мастера.

Если игроки проходят компанией на 4 человека третьего уровня, рекомендуется предоставить игрокам возможность добавить в своё снаряжение один магический предмет, подходящий их предыстории и общему образу, или снизить количество врагов при прохождении.

При выборе снаряжения рекомендуется использовать покупку предметов и оружия, вместо использования стандартного снаряжения, которое предлагает предыстория и класс.

Предыстория

Задолго до того, как наши герои повстречали колдунью, в период гражданской войны, та, что спасла им жизни была вынуждена пойти на жертву, заплатив ценой собственной свободы. К сожалению, её магии не хватало, чтобы полностью уничтожить корень зла, но она и не решилась жизни.

Титания – архифея, что была покровителем колдуньи, решила, что ей рано умирать. Она связала их жизни между собой, переплела их души. Она уравнила баланс между существами и собрала всю тьму их душ в один единый сосуд. Злодей был изгнан в небытие вместе со своими приспешниками на сто лет вечного сна. Этого времени было достаточно, чтобы Титания могла поглотить большую часть силы, тем слабив ослабив его после пробуждения. За этот срок Колдунья должна была отыскать и спасти героев, чтобы те могли в будущем принять бой за неё и завершить дело.

Однако, чем ближе подходил срок к концу заточения, тем слабее становилась колдунья. Её магия пусть и запечатала тело и магическую силу тирана, но не смогла сковать его душу. Каждую ночь он приходил ей то во снах, то в виденьях, то наяву.

Поначалу, она игнорировала его, сохраняла трезвость ума и шла к своей цели.

Несмотря на то, что она решила его всего, он не жаждал отмщения. Он воспринимал своё иное существование, как возможность прожить свою жизнь так, как ему не было суждено.

Так шли годы. Он наблюдал за тем, как одна эпоха сменяла другую. Со временем барьеры между ними начинали рушиться, открывая друг для друга своё истинное лицо.

Они становились ближе. Чувство неприязни от близости, сменилось тоской при разлуке, когда он не могла увидеть его. Его глаза стали иначе смотреть на мир. В них стало больше жизни и тепла. Они стали привязываться друг к другу. К сожалению, чем ближе был финал их истории, тем слабее становилась их связь. Время одиночества становилось мучительнее. Она надеялась на то, что срок заключение изменил его. **«Может быть ему не придётся умирать?»** – думала она.

Связавшись со своей покровительницей, она была разочарована. Она давно позабыла, что её жизнь оборвётся в тот момент, как только спадёт заклинание. И, помимо этого, пусть душа и очистилась от злобы, тело возлюбленного было пропитано ею. Освободившись, он был обречён вернуться в мир таким, каким он был до своего заточения.

Решив утаить правду от него, она стала в тайне, в то время, когда его душа не могла быть с ней, найти способ спасти как себя, так и его.

В тоже время герои были уже в пути и, возможно, только от них зависело, смогут ли они изменить что-либо в их судьбе.

«Мы перестали видеть в себе только белое и чёрное, разделяя друг друга на светлую и тёмную сторону»



Обзор приключения

Приключение разбито на четыре части:

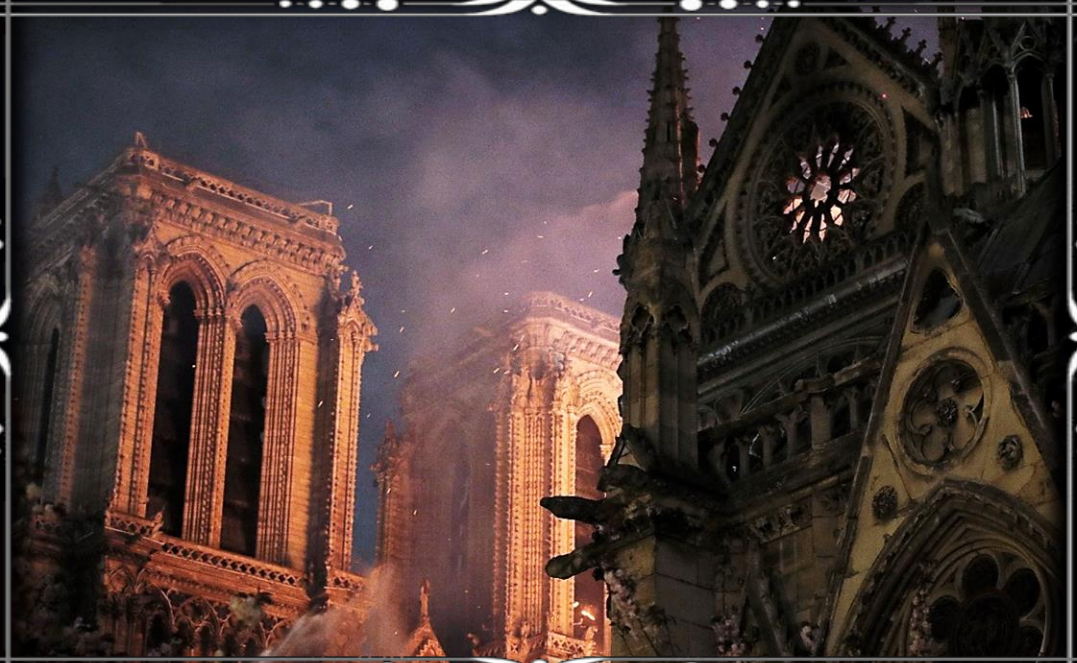
Часть 1. Вступление. Группа пребывает в месте, где обосновалось колдунья, а именно в центре города Флёрезон, одном из известных Публичных домов. При этом, игроки знали лишь адрес, где их будут ожидать, но не само место.

Часть 2. Исследовав публичный дом они узнают, где находится колдунья. Встретившись с ней в одной из комнат, она рассказывает им про цель визита и даёт указания по маршруту. По окончании разговора она позволяет героям остаться на ночлег, после столь долгого пути и на рассвете отправиться в путь.

Часть 3. На рассвете герои выдвигаются в путь. Они проникают в катакомбы под собором Сен-Жан, сквозь которые простирается путь к погребённым под землю руинам старого города. Здесь их встречает первый бой, против озлобленных жителей мрака.

Часть 4. Пройдя так или иначе бой, герои пробираются в глубь катакомб, где натываются на таинственную фигуру, что воскрешает злодея.

Начинается битва с боссом, после которого игроки, на основании принятых решений, повлияют на судьбу пары.



Часть 1: Вечерние огни

Флёрезон - один из крупнейших городов Франции, что разместился город у реки Роны и Соана. К моменту прибытия на дворе стояла середина осени. Флёрезон – был довольно старинным городом, с богатой архитектурой. Многоэтажные дома заполонили практически весь город. Для путешественников, впервые посетивших город, он производил приятные впечатления. Чем ближе к центру, тем ошеломительнее казались здания и достопримечательности. Однако, для тех кто давно живёт в городе или слышал о нём больше, чем простой обыватель, было ясно, насколько стары и безжизненны его окраины.

История начинается в свете вечерних огней, в тот момент, когда герои прибывают по назначенному адресу, к зданию Публичного дома *S'embrasser dans le noir* (Поцелуй в темноте). Кто-то на карете, кто-то пешком, независимо от этого с этого момента игроки обращают друг на друга внимание. Вместе они пересекаются у входа, откуда выдворяли знатную персону в красных потрёпанных одеяниях. От запаха его перегара можно было запросто опьянеть. Повстречав одного из героев, он потребует, чтобы тот провёл его во внутрь, разобравшись с охраной на входе, **за** что готов щедро заплатить:

-Отказав мужчине, тот пригрозит расправой. Впоследствии, в третьей части истории, это может привести к разборкам с полицией на выходе из Публичного дома.

-Согласившись, вы должны **будете** пройти проверку убеждения со сложностью 12, для того чтобы уговорить охрану вновь впустить его. Тогда Мужчина не заплатит, хотя при себе у него и будет 100 золотых. Но он отдаст золотой крест, который может пригодиться позже. Также он предложит с вами выпить и поговорить о женщинах и сплетнях в городе.



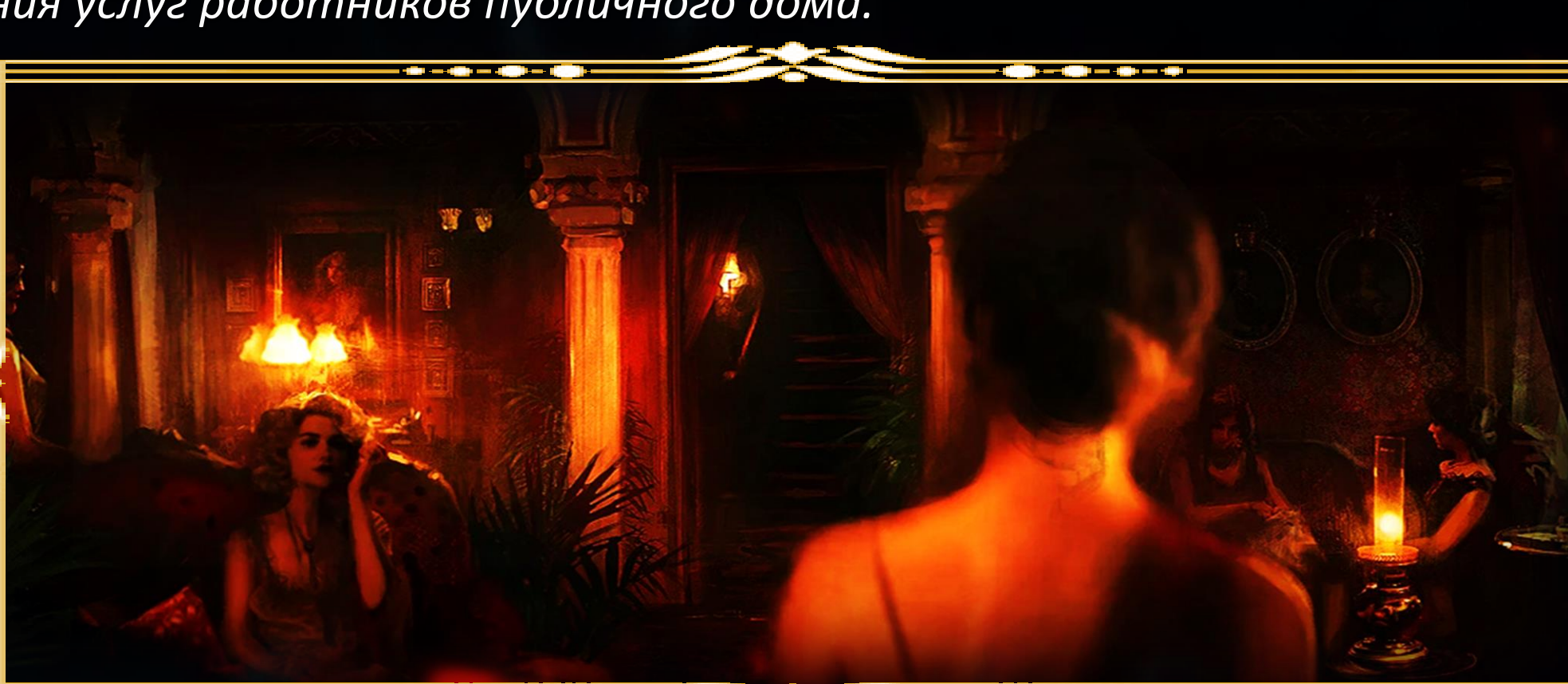
Жак Морель

«Знаешь, если бы аристократы не были бы так богаты, прислуга была бы бесполезна. Так что ты сделал правильный выбор»

Диалог при согласии

Пройдя во внутрь, героев встречает ещё более ошеломляющая атмосфера, нежели от видов города. В тусклом свете, расположился зал, по которому проходило множество девиц и мужчин, в откровенных одеяниях. Основная цветовая гамма состоит из бардовых и красных цветов мебели, а комнату заполнял мягкий тусклый цвет, что позволяет порой скрыться от любопытных глаз.

Проходы в различные помещения и VIP комнаты закрыты за шторами различных цветов, имеющих различные значения. На первом этаже находиться такие зоны: 4 VIP комнаты для плотских утех, проход в винный погреб, лаунж зона для гостей, купальня (общая и 9 комнат для нескольких персон) роскошные диваны и стойка для получения услуг работников публичного дома.



Пройдя во внутрь герои исследуют помещения, спрашивая у местных «ночных девиц или донжуанов» о той, к которой пришли. Также в качестве альтернативы они могут насладиться местными удовольствиями; испить вина, очаровать персону, выступить на публику или самостоятельно найти проход на второй этаж.



Минор



Лиза



Витторио



Адлер

«В помощь мастеру в контингент рас Публичного дома входят в основном люди, но есть и колоритные представители, такие как; полуорчиха Лиза, Эльфийка Минор, Драконорождённый Маркус и Тифлинг Адлер.

Не стесняйтесь отыгрывать откровенный и даже извивый характер NPC для большего погружения. Возможно игроки будут заинтересованы в более «потаённых желаниях» или же будут сдержаны. Даже тогда, когда их любимый костюм или мех будет случайно испорчен пролитым вином, придайте этой картине красок так, чтобы в этом читалась некая интрига.

Разговоры о грядущем S'embrasser dans le noir

Пока герои находятся в Публичном доме или им были интересны события города, они могут узнать о напряжённой обстановке, вызванной интригами с заговорами среди аристократии – назревает революция. Ниже приведены примеры диалогов;

«Поговаривают господин Фарсель продал за гроши свой бизнес, лишь бы поскорее уехать из этого города.

А ведь у него была столь прекрасная кукольная мастерская»

Диалог

«Вы слышали новость. Говорят, Утром завтрашнего дня простые граждане собираются устроить бунт на площади, неподалёку от

Собора Сен-Жан. Видимо реставрацию южных статуй снова Перенесут, на более мирное время

Диалог



«Как только город будет охвачен пламенем - ничего уже не будет как прежде. Чтобы вырваться из-под гнёта, нам придётся на время позабыть о счастье.

Диалог



Часть 2: Неустойчивые эмоции

Оглядев первый этаж публичного дома наши герои находят подъём на второй этаж, на котором расположились комнаты для гостей.

Пройдя по коридору они заходят в номер, номер которого был указан в письме. Постучавшись в комнату они получили дозволение войти. Войдя внутрь, сидя на роскошном диване, взглядом их встречает та самая колдунья – **Вирджиния д'Эстре**. Это была теневая фея, с чёрными длинными волосами и красными глазами. На ней были чёрные одеяния, а на плече виднелась татуировка в виде фрески с изображением древних эльфийских знаков (их можно распознать точно, только пройдя проверку Анализа или Истории со сложностью 17. Значение: «Любовь и Предательство»).

«Много времени утекло с нашей последней встречи. Я рада встретиться с вами вновь»

Диалог Вирджинии при встрече героев

Как только герои войдут внутрь, она приглашает их присесть на пару диванчиков по сторонам от неё. Комната была оформлена в тех же тонах. На стенах красовались картины с изображением лесов, охотничьих угодий и монархов прошлого. Имелся личный бар с различными напитками, такими как шампанское, виски и вино. У окна стоял пустой мольберт. Также были видны проходы в ещё несколько комнат (спальня и кладовая). Она давно обосновалась здесь.

После того как герои расположатся в комнате, она перейдёт к главному;

«Я собрала вас здесь, дабы взыскать с вас долг за спасение в трудную минуту. Однако я надеялась, что придут и другие. Моя сила начала угасать и я больше не могу сдерживать древнее зло, что притаилось в этом городе. Вы должны оборвать его корни, пока оно не пробудилось ото сна и не вернуло свои силы»

Диалог Вирджинии



Вирджиния

колдунья



После вступительного диалога Вирджинии, та расскажет, что герои должны будут отправиться на рассвете в катакомбы, что находятся под собором Сен-Жан, в некий «Алый зал».

Используя магию иллюзий, она спроецирует маршрут и поведает, что в данном соборе пробудилась нежить и героям стоит быть осторожнее, после чего передаст одному из героев флакон со святой водой.

После объяснения цели героев, игроки могут расспросить её о некоторых деталях задания. Мастер в свою очередь на своё усмотрение сообщает те или иные детали, из своего соображения, но не противореча истории и моментам (событиям) истории.

При встрече с героями колдунья испытывает волнения. Она не может напрямую рассказать о том, что желает спасти возлюбленного, так как её судьба предопределена её покровительницей и ей велено молчать. Но она может дать намёк на некоторые моменты для более успешного прохождения. Если персонажи задают весьма важные или весомые вопросы, рекомендуемая сложность проверок 15.

Получив ответы на желаемые вопросы или несколько ранее она также передаст героям ключи и объявит, что герои могут переночевать в комнате №9 на втором этаже, а услуги *S'embrasser dans le noir* будут для них бесплатны на эту ночь.



*«Le coeur qui soupire n'a pas
ce qu'il désire».*

*«Сердце вздыхает по тому,
кого желает».*

Покинув комнату Вирджинии игроки получают свободу действий до рассвета. Они могут воспользоваться «инструментами», что предлагают текущие события.

Позвольте им влиться в атмосферу романтики и провести приятно этот вечер. Однако слишком заигрываться не стоит



*«L'amour couvre toutes les fautes.
Любовь покрывает все грехи.»*

Часть 3: Катакомбы Сен-Жан



Завершив отдых в номере публичного дома после путешествия герои отправляются в указанное Вирджинией место. Проходя или проезжая по улицам города, они замечают, как простые граждане один за другим собираются в разных уголках города, в том числе и на площади собора Сен-Жан. Путь имеет несколько вариантов;

***-Отказав пьяному мужчине на входе в публичный дом** тем вечером, тот натравил на героев полицию, что намерена задержать их. В таком случае герои могут дать бой на улице против четверых полицейских или же сбежать. Также, догадываясь о грядущем событии, они могут скрытно покинуть Публичный дом через запасной выход и также дойти до собора проулками, если будут в этом заинтересованы.*

-Проходя пешком до назначенного маршрута,** они наткнутся на застрявшую повозку некого господина Фарселя и его семью (сын, дочь, жена и две прислуги). Сломалось колесо. Герои могут помочь господину починить повозку или предпринять иные действия, дабы помочь ему продолжить путь. В благодарность он может довести героев до собора Сен-Жан и/или одарит их особым предметом - **Амулет здоровья.

***-Можно узнать к Вирджинии при расспросе о пути в катакомбы.** Добравшись на площадь герои могут проникнуть в катакомбы через тайный проход, что расположился на в канализационных путях, неподалёку от восточной стороны собора. Герои должны стерпеть зловония канализации (сл. Проверки телосложения 16) и после спуститься далее в катакомбы под городом.*

Разговоры о грядущем

Улицы Флёрезон

Пока герои направляться к собору Сен-Жан, а после и находятся возле его стен, они могут узнать следующие, из диалогов жителей города;



«Помнится, Собор Сен-Жан построен на месте церкви первой династии королей, которые почитались как хранители мистических тайн. И не поймите неправильно, думаю они и заложили колдовские корни, спрятавшись за ликом святых»

Диалог

«Неужели случилось что-то страшное. Двери церкви не могут быть закрыты Без воли божьей, так почему же ни один Жрец не откликается на наш зов?»

Диалог



«О любовь...

Где же была его верность?

Обещай мне, что меня обманули

Я потеряна, но прошу, принеси ему любовь

Для меня всё было так, как было раньше

Для меня всё было так, как было раньше.

О, или позволь мне умереть сейчас

Тогда мне больше не будет больно

Это не повредит мне»

Напевала девушка на улицах, играя на Виоле.

Её голос можно услышать, но нельзя понять откуда она поёт.

Строки из Lamento Della Ninfa / Oh Love



Добравшись до собора они упрутся в собирающуюся толпу и закрытые двери собора. Священники по какой-то причине в этот день не открыли дверей и прихожане, что пришли на молитву, не могли попасть внутрь. Однако местные власти ещё не прибыли на место.

Если герои не попали в собор через потайной ход, они должны отыскать путь внутрь. Их несколько: силой выбить двери (сл. проверки 18) или же зайти с южной стороны и взобраться через строительные леса (собор частично реставрируют, что позволяет пройти внутрь через второй этаж, а там по лестнице вниз, в главный зал).

Пробравшись в собор они обнаружат, что там никого нет и далее они должны пройти в катакомбы. Есть также несколько вариантов.

***-Возле статуи божества домена Жизни есть потайной люк,** найти который можно только при проверке мудрости (внимательность) со сложностью 16 или 14 если колдунья говорила им об этом способе.*

***-Проломив пол у подножия статуи божества** (такой вариант - тоже вариант. Проверка силы 18).*

***-Амулет здоровья** можно возложить в руку статуи, если персонажи пройдут проверку мудрости (внимательности) со сложностью 15 при поиске входа. В руку статуи будет паз под амулет. Вложив его в руку статуя оживёт и использует магию телепортации на героев, переместив тех практически в конец катакомб, к покоям злодея.*

***- «Без усложнений».** Если игроки потратили много времени в публичном доме, позвольте им просто пройти внутрь, найдя спуск как отдельное помещение или придумайте особый способ, что поможет одному из ваших персонажей стать более значимым. Например: Жрец может придать молитву богу и тем самым тот откроет для тех магией тайны проход в полу. Или ваш заклинатель почувствует потоки магии и применив одно из заклинаний (например: обнаружение магии или видение невидимого) найдёт проход сквозь иллюзию в стене.*

После спуска в катакомбы герои далее продвигаются вглубь, где натыкаются на подземный город. Сеть извилистых туннелей и лабиринтов появилась под Флёрезоном еще в Средневековье, а в дальнейшем лишь развивалась, становясь все более запутанной. Здесь царит атмосфера тишины и покоя, кажется, что в этих темных подземных коридорах до сих пор витает дух смерти.

Дополнительные подробности, которые герои могли узнать при изучении катакомб, прогулки по городу, узнав некоторые подробности через проверку истории со сложностью 14 или в процессе мастер может использовать эти детали при повествовании, для создания атмосферы повествования.



Большая часть катакомб затоплена, ввиду того, что город был изначально построен на реке. Однако с течением времени местное правительство предпочло забыть об этом факторе, ввиду дороговизны реконструкции некоторых маршрутов катакомб. Халатность привела к прорыву речных вод в тоннели и частичному их заполнению.

В конце прошлого века чудовищная перегруженность кладбищ (в некоторых могилах находилось до 1500 останков различных эпох) заставила власти города вывозить продезинфицированные кости в заброшенные каменоломни, расположенные под городскими улицами.

Катакомбы продолжали расти, к 17 столетию некоторые улицы и кварталы оказались практически над бездной. Однако место не было полностью решено жизни. Те, кто не мог позволить себе жизнь на поверхности, хищники и падальщики, чье существование в тайне поддерживалось некоторыми организациями с поверхности.



Постепенно продвигаясь по катакомбам, герои попадают в окружение врагов. Разумных монстров, что желают утолить свой голод.

Есть несколько вариантов развития событий:

-Вступить в бой, перебив всех противников и продолжить путь.

-Вступить в бой, но сохранить жизнь одному или нескольким из них. Тогда те, в свою очередь предупредят о возможностях «злодея» и ответят на некоторые вопросы.

-Вступить в бой, но сохранить им жизнь. В таком случае они отступят, и их предводитель пойдёт на контакт. При достаточно лояльном отношении он также выдаст информацию о злодее и грядущих событиях, а именно началу революции, причиной которой также выступает воскрешение злодея, которого многие по ошибке считают освободителем.

-Переговоры. Пройдя проверку харизмы герои смогут избежать боя и вступить в диалог с существами. Те не будут у них агрессивно настроены и, возможно, подскажут путь к «злодею» и способ одолеть его, не затягивая сражение.

Так или иначе герои смогут продолжить свой путь к покоям «злодея».



Часть 4: У могилы

Пробравшись по полузатопленным проходам в катакомбах, герои добираются до массивных железных дверей, на которых выгравированы два рычащих льва. Открывая эти двери герои попадают в «Алый зал».

В огромном помещении, что залито алым светом магии и сквозь витражные окна которого проникают лучи некого света, передними предстаёт восседающий на троне падший «злодей».

В момент, когда герои придут, возле него будет стоять некая фигура, в колдовском плаще. Возложив красную розу в руки злодея, та обернётся в сторону героев и произнесёт следующие слова;

A Knight's Return

Возвращение рыцаря

После его слов злодей очнётся и используя заклинание «**Вспышка мечей**», пронзает тело колдуна, после чего поднимается с трона и откидывает того в сторону. Исходящая от злодея тьма окутывает пространство вокруг, после чего из теней появляются мертвецы. Двери позади них захлопываются и запечатываются магией из-за чего героям не остаётся ничего другого, как вступить в бой.



Процесс боя

В течении первой фазы боя со злодеем, чьё истинное имя **Хэнсон Фервор**, герои, что наделены магией (основные магические классы, такие как Волшебник, Жрец, Чародей, Друид и Колдун, а также при наличии Изобретатель или Кровавый охотник) будут видеть отрывки воспоминаний из прошлого. Каждый ход игроки проходят проверку Истории со сложностью 15;

-**Чистая 20 или 19** – игроки получают временные Хиты в размере 1d6 и восстанавливают одну ячейку заклинания первого уровня.

-**Успех** – игроки узнают один из отрывков предыстории.

-**14-10** – теряют концентрацию на заклинании, но восстанавливают 1d4 здоровья, так как их окутывает магия.

-**9 и менее** – игроки теряют концентрацию на заклинание и одну ячейку заклинаний.

-**Критическая 1** – игроки теряют 1 ячейку заклинания и игрока, не прошедшего проверку, накрывает эффект дикой магии (смотрите по таблице дикой магии чародея).

Сам же Хэнсон в начале боя не будет принимать особо участия, без на то необходимости. Вместо этого возникшая из тьмы нежить, а именно четыре пепельных зомби и два пса смерти первыми ринутся в бой. Псы будут атаковать дальних врагов, а зомби ближайших.

Спустя два хода боя или же после того, как один из героев нанесёт урон Хенсону, тот вступит в бой и колдун возле него воскреснет на помощь тому в виде Дэтлока.

После победы над четырьмя из его приспешников или потери тем более 50% здоровья, Хэнсон высвобождает из себя всплеск энергии, вызвав разрушение «Алого зала», что находился под поместьем знатных господ. В это время в поместье проводился бол, так как время было уже вечерние. Часть гостей, что была на поверхности, провалиться под землю. Энергии хватило на то, чтобы снести несколько этажей за раз.

Используя умерших после падения, двое питаются тёмной энергией Хенсона, превратившись в чумных зомби.

В течении второй фазы, Хэнсон станет вести более агрессивный стиль боя, в течении которого игроки более не смогут видеть отрывки воспоминаний злодея. После смерти Хенсона нежить умрёт вместе с ним.

По окончанию боя герои получают возможность действовать ещё некоторое время, пока конструкция на поверхности не обвалиться и не замурует «Алый зал».



Так или иначе итогом боя станет победа над злодеем и в зависимости от решения и компетенции игроков предполагаются следующие варианты концовок:

-После победы герои наносят **последний удар**, обрывая жизнь Хенсона. Выполнив порученное им задание они возвращаются в публичный дом, **однако**, Вирджиния оказывается мертва. Также, тьма из тела Хенсона не исчезнет без следа и станет катализатором для революции.

-После победы герои **поднимают таинственную Розу**. Тот, кто её поднял, узнаёт тайну связи колдуньи и Хенсона, а в его руке вместо Розы появляется древний свиток запечатывания. Один из героев может пожертвовать собой и заменить Вирджинию, запечатав Хенсона вновь на сто лет и повторить судьбу Вирджинии, покуда не наступит срок. Вернувшись в публичный дом одни также узнают о смерти колдуньи, но всё же, в награду получают приличную сумму денег.

-Если герои расшифровали **тату на плече Вирджинии**, то тот кто возьмёт розу или вонзит клинок завершающим ударом в Хенсона, получит выбор, о котором ему лично скажет **Титания**, голосом в его разуме: отдать свою жизнь, позволив «**изменившемуся Хенсону**» воскреснуть в теле героя, и таким образом герой умрёт, или же убить его и в таком случае вся его злоба перейдёт на чудовищ и «революцию» (в таком случае революция начнётся раньше и герои выйдут на поле боя, а Вирджиния останется жива).

-Если герои успешно прошли **переговоры с монстрами** подземелья, то те расскажут, что атаковать нужно только Хенсона и когда тот окажется бессилён, те должны коснуться его лба и «воззвать к Бездне», дабы та поглотила тьму в нём. Это вернёт ему истинный облик. В таком случае Вирджиния и Хенсон смогут быть вместе, а герои получают свиток исполнения желания.



Эпилог

Так или иначе наши герои смогут уплатить долг колдунье и теперь им лишь остаётся наблюдать со стороны как разгорается пламя революции. Возможно им удалось спасти душу Хенсона и тем самым спасти возлюбленного Вирджинии. Или же они были слепы к вашим подсказкам и изменить судьбу оказалось невозможно. Независимо от результата мастер вынесет вердикт истории.



Рекомендуемая музыка

Для проведения игры

Fascination — Lies of P

Misty E'ra — Lies of P

Far East Princess — Lies of P

Joran's Woods — Michael Ghelfi & Filip Melvan

A Heart Full of Thorns — Filip Melvan

Belly of the Beast — Filip Melvan

Jorge Arriagad — Chez les Verdurin

Jorge Arriagada — Générique

Rok Nardin — Transcendence

Rok Nardin — Her Gaze

Blacksmith — The Empty World

Nameless Chaos — Lies of P

Ane Brun — Lamento Della Ninfa

Really Slow Motion — Vengeance

Противники

Пепельный Зомби.

Класс Доспеха 8

Хиты 22 (3к8 + 9)

Скорость 20 футов

СИЛ 13 (+1) ЛОВ 6 (-2) ТЕЛ 16 (+3)

ИНТ 3 (-4) МДР 6 (-2) ХАР 5 (-3)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение⁷ 60 футов, пассивное Восприятие 8

Опасность 1/4 (50 опыта)

Бонус мастерства +2

Пепельное облако. В первый раз, когда этот зомби получает урон, все живые существа в пределах 5 футов от него должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе они получают помеху к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1 минуту.

Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая действие эффекта при успехе.

Стойкость нежити. Если зомби получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются всего лишь до 1.

ДЕЙСТВИЯ

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Дробящий урон 4 (1к6 + 1).



Противники

Пёс смерти.

Класс Доспеха 10

Хиты 39 (6к8 + 12)

Скорость 40 футов

СИЛ 15 (+2) ЛОВ 14 (+2) ТЕЛ 14 (+2)

ИНТ 3 (-4) МДР 13 (+1) ХАР 6 (-2)

Навыки Внимательность +5, Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная

Внимательность 15

Опасность 1 (200 опыта)

Бонус мастерства +2

Две головы. Пёс совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), а также спасброски от состояний оглохший, испуганный, бессознательный, ослепленный, очарованный и ошеломлённый.

ДЕЙСТВИЯ

МУЛЬТИАТАКА. Распространитель чумы совершает две атаки

Ударом

Удар. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

Попадание: Коллющий урон 5 (1к6 + 2).



Противники

Дэтлок умертвие.

Класс Доспеха 12

Хиты 37 (6к8 + 12)

Скорость 30 футов

СИЛ 11 (+0) ЛОВ 14 (+2) ТЕЛ 16 (+3)

ИНТ 12 (+1) МДР 14 (+2) ХАР 16 (+3)

Навыки Магия +3, Внимательность +4

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная

Внимательность 14

Сопротивления к урону некротическая энергия; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Опасность 3 (700 опыта)

Бонус мастерства +2

Использование заклинаний: базовой характеристикой дэтлока является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: Доспех мага, Ядовитые брызги, Полёт

1раз в день каждое: Ужас, Туманный шаг

ДЕЙСТВИЯ.

Удар. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 9 (2к6 + 2) урона некротической энергией.

Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе её максимальное значение хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не закончит продолжительный отдых.



Противники

Зомби распространитель чумы.

Класс Доспеха 10

Хиты 78 (12к8 + 24)

Скорость 30 футов

СИЛ 16 (+3) ЛОВ 10 (-0) ТЕЛ 15 (+2)

ИНТ 3 (-4) МДР 5 (-3) ХАР 5 (-3)

Спасброски: Мдр +0

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление· Истощение, Отравление

Чувства тёмное зрение 60 футов,

Опасность 4 (1100 опыта)

Бонус мастерства +2

Стойкость нежити. Если зомби получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются всего лишь до 1.

ДЕЙСТВИЯ

МУЛЬТИАТАКА. Распространитель чумы совершает две атаки Ударом

Удар. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 6 (1к6 + 3) плюс урон некротической энергией 9 (2к8).

Вирулентные миазмы (1/день). Распространитель чумы выпускает токсичный газ сферой радиусом 30 футов, сосредоточенную вокруг себя. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 12, получив урон ядом 14 (4к6) при провале, или половину этого урона при успехе.



Противники

Хэнсон Фервор.

Класс Доспеха 17

Хиты 52 (5к8 + 16)

Скорость 30 футов

СИЛ 10 (+0) ЛОВ 14 (+2) ТЕЛ 18 (+4)

ИНТ 10 (+0) МДР 14 (+2) ХАР 12 (+2)

Спасброски: Мдр +5, Тел +6

Иммунитет к урону Яд, Некротический, Холод.

Иммунитет к состоянию Истощение, Очарование, Испуг.

Чувства Пассивная внимательность +12

Языки: Общий, Небесный, Инфернальный.

Опасность 5 (1800 опыта)

Бонус мастерства +3

Агония. Пока «Агония» находится в руках, вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урона, сделанным этим магическим оружием.

Всякий раз, когда вы наносите урон существу с помощью Агонии, это существо отмечается на 10 минут или до тех пор, пока вы не нанесете урон другому существу. Когда вы попадаете этим оружием по отмеченному таким образом существу, цель получает дополнительный колющий урон 1к6.

ДЕЙСТВИЯ

Цепь «Агония». Рукопашная атака +2 к попаданию. Попадание: дробящий урон 6 (1к6 + 3) плюс урон некротической энергией 8 (1к8+2)

Использование заклинаний: Хэнсон является магом 6-го уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл. спасброска 13, +5 к попаданию). Он знает следующие заклинания Жреца:

Неограниченно: Обессиливающий укол, Вспышка мечей

1 раз в два хода: Луч болезни, Глухота/слепота, Приказ

1 раз в четыре хода: Восставший труп, Псевдожизнь.



Поддержать автора

Разовые донаты можно направлять по номеру карты
5368 2902 6995 2539 «Банк ВТБ»

Все ссылки на «Подземелья и Драконы» и его материалы принадлежат
Wizards of the Coast.

Данный материал не является официальным продуктом и не
поддерживается или
одобряется Wizards of the Coast. Все торговые марки и авторские права,
связанные с

«Подземелья и Драконы», принадлежат их владельцам.
Вы можете его изменять с сохранением или добавлением смыслов, но
нельзя запрещать его
некоммерческую публикацию.

Изображения, использованные в этом приключении, не принадлежат
автору приключения.

Страница Пекарни Творцов
https://boosty.to/bakery_creators

При создании приключения использовались ресурсы сайтов:

<https://ttg.club>

<https://dnd.su>

Ссылка на автора
<https://vk.com/obito.clip>



На конкурс Пекарни Творцов
© 2024, Фадеев Даниил aka Obitoclip