

Пригода для "Підземель і драконів" 5 редакції українською

Цитадель Вічного Морозу

Зі свого замерзлого трону могутній воєначальник утримує в страху навколишні землі. Та чи відомо йому, що він мертвий?



ШЛЯКБИТРАФ
локалізаційна спілка



У мерзлоті

За декілька десятків миль від Лібвика в підніжжі гір перебуває стара покинута цитадель, збудована хтозна коли та ким. Місцеві, як водиться, вважають її проклятою, розповідають страшилки про привидів і скелетів, та нікому не радять туди носа сунути. У Лібвику там не тоне навіть Цитаделлю Вічного Морозу, адже сніг там не тоне навіть улітку, коли все навколо зеленіє. Розповідають про древнього воєначальника, котрий навіть після смерті продовжує сіяти страх і ненависть зі своєї вічно мерзлої місцини. Подейкують, що за життя цей воєначальник звався Торвалр Черношолом і був одним із героїв королівства карликів, яке існувало на цих землях. Та після смерті, відродившись як мстивий мертвяк, він поволі сходить із розуму, втрачаючи залишки глузду. І тепер ним керує лиш ненависть до усього живого.

Звичайно, більш освічені жителі Лібвика заперечують ці оповіді, наводячи у приклад той факт, що цитадель розташована в низовині посеред двох узгір'їв і саме тому там ніколи не тоне сніг. А щодо Черношолома, то хіба його хто коли-небудь бачив на власні очі, кажуть вони.

Все це тривало до того часу, доки до Лібвика не повернувся гурт пригодників, ще й із доволі незвичним мечем...

Вічний Мороз та Слава

Ця пригода задумана як продовження "Шукачів Слави", тому рекомендовано грати в них по черзі. Якщо ж ви не бажаєте грати в попередню пригоду, просто візьміть звідти характеристики меча (Слави), або вигадайте власні. Чи можете й не надавати особливого значення мечу, замінивши його на що-небудь інше у вашій версії.

- **Рекомендований рівень:** 7
- **Складність:** висока
- **Кількість гравців:** 4
- **Приблизна тривалість:** 2-4 години

Хуртовини й заметілі

Якщо хочете продовжити цю пригоду після завершення подій "Шукачів Слави", можете зробити це так: до Лібвика прибуває вершник із сусіднього міста, котре ближче до гір і, відповідно, до Цитаделі. Він розповідає, що на місто напали мертвяки: вони прийшли з гір, озброєні якнайкраще і винищують усе, що можуть. Багато з них повторюють одну фразу по колу: "Слава належить Черношолому", але ніхто не знає, що це повинно означати. На горизонті з'являються могутні заметілі, хуртовини, починає сніжити більше, ніж зазвичай. І все це долинає з боку гір. Звідти, де, за оповідями, спить Торвалр Черношолом. Що ж, кажуть люди, схоже, він прокинувся.

Пригодникам належить вирушити в похід до Цитаделі Вічного Морозу та дізнатися, скільки правди в оповідях про Черношолома. І, якщо потрібно, покласти йому край.

Похід буде непростим, адже погодні умови жахливі. Гурту пригодників до снаги буде хіба що зменшити негативний вплив на їхнє пересування, але не уникнути його. Від Лібвика до Цитаделі потрібно здолати 25 миль шляху. За кожні 5 миль попросіть гравців зробити перевірку відповідної навички або протидію з тих, які наведені нижче.

Подорож до Цитаделі

Подія	Протидія	Перевірка	МС
Мерзлота під снігом	Спритність		15
Підйом на схил		Атлетика	17
Орієнтація		Вживання	14
Сильна заметіль	Тілобудова		18
Виття снігових вовків	Мудрість		17

Опис подій

- **Мерзлота під снігом.** Гурт натрапляє на широкий шмат шляху, вкритий міцним льодом. При невдачі гравець зазнає одного з таких пошкоджень: рука (-2 до кидків атаки до довгого відпочинку); нога (-10 фт. швидкості); голова (завада на перевірках інтелекту до короткого відпочинку).
- **Підйом на схил.** Навіть якби не лід, здійснитися було б важко, а так то й поготів. При невдачі гравець зазнає 3к4 дробильних ушкоджень, падаючи зі схилу. При повторних перевірках МС зменшується на 1.
- **Орієнтація.** Знайти вірний напрямок у хуртовині не так вже й легко. При невдачі гравець отримує 1 рівень виснаження, безцільно блукаючи навколо. При повторних перевірках МС зменшується на 1.
- **Сильна заметіль.** Здіймається така заметіль, яку важко навіть описати словами. При невдачі гравець зазнає 1к12+2 холодних ушкоджень.
- **Виття снігових вовків.** Коли вони збираються навколо, нічого доброго це не віщує. При невдачі гравець зазнає 1к6 психічних ушкоджень і має заваду на протидіях мудрості до довгого відпочинку.

Чорна душа, чорний шолом

Цитадель Вічного Морозу здавна була домівкою Торвалра Чорношолома, ще до його "переродження". Разом із ним там перебувають і залишки батальйону, котрим він керував за життя, тепер також мертвяки. У своїй параної Торвалр усюди розставив стражів і пастки, адже, на його думку, вороги невпинно намагаються дістатися до нього.

Тому, дізнавшись про те, що його меч віднайдено, Торвалр більше не стримувався. Він мав повернути Славу собі за будь-яку ціну. Хтось розповідає, що він сам і викував меч колись давно в могутніх кузнях карликів. Інші кажуть, Торвалр убив попереднього власника й відібрав Славу. Відомо лиш те, що правду дізнатися майже неможливо.

Зали Цитаделі

Гурту пригодників доведеться здолати ворогів у декількох сутичках в Цитаделі Вічного Морозу, перш ніж вони дістануться до Торвалра і його тронної зали.

Обідня зала

Безліч розкиданих столів, камін, в якому палає щось на кшталт крижаного вогню, і загалом неабиякий гармидер. Складається враження, що колись дуже давно тут відбулося щось страшне і з того часу нічого не рухав.

Якщо в обідній залі створюється будь-яке закляття 2-го рівня або вищого, з каміну виривається куля крижаного вогню в напрямку заклинача. При невдалій протидії тілобудови МС 14 заклинач зазнає 2к8 холодних ушкоджень.

Коли гурт заходить трішки глибше до зали, вони помічають, що за декількома столами лежать скелети-мертвяки, котрі зараз швидко підіймаються. Починається бій.

- 1 чарівник Батальйону проклятих
- 3 воїни Батальйону проклятих
- 2 арбалетники Батальйону проклятих

Казарми

Довга, холодна, встелена каменем зала. В ній безліч невеликих прямокутних столів, усе влаштоване чітко й охайно. З плином часу деякі меблі почали руйнуватись, але більшість досі виглядають непогано. На частині столів лежать щити, усі однакового вигляду. Загалом є п'ять щитів.

За декілька секунд зі стін казарм починає сочитися густий крижаний туман. Він повільно заповнює залу (10 фт./раунд). Істота, яка потрапляє до туману, зазнає 15 (4к6+3) холодних ушкоджень і здійснює протидію тілобудови МС 13. При невдачі ціль отримує один рівень виснаження.

Аби припинити наплив крижаного туману, гравцям потрібно дослідити щити. На внутрішній стороні кожного з них є руна карлицькою мовою, що позначає цифру від 1 до 5. Якщо розкласти щити на сусідніх столах в послідовності, крижаний туман зникає, щити починають сяяти яскравим білим світлом, а тоді теж зникають без сліду.

Прохід

Цей прохід з'єднує казарми зі зброярнею. Стіни навколо вкриті кригою, а в певних місцях навіть тонким шаром льоду. Коли гурт заходить за першу скелю, з однієї зі стін виринає привид жінки у старому порваному платті та неймовірно кричить. З боку зброярні з'являються вояки Батальйону і нападають на пригодників.

- 1 банші Батальйону проклятих
- 4 воїни Батальйону проклятих
- 2 арбалетники Батальйону проклятих

Зброярня

Велика зала, в якій повно скринь та бочок, а також стійок з різноманітною зброєю. На північному боці зали видно стіл із відкритою книгою і жезл, що світиться тьмяним жовтуватим світлом. По всій зброярні розкидані тіла вояків Батальйону, яких гурт зустрічав раніше, але вони просто нерухомо лежать, ніяк не реагуючи.

Дослідивши цю залу, гравці можуть знайти найрізноманітнішу зброю всіх видів та типів, але жодна не є чарівною, хоча й збереглася на диво добре. Коли будь-яка жива істота підійде до книги та жезла на відстань 10 фт., то жезл перестане світитись, а книга сама закриється. Якщо будь-яким способом перенести жезл на 30 фт. від книги, доки книга відкрита, то жезл гасне, а книга лишається відкритою.

У книзі карлицькою мовою описаний процес бойових навичок карликів Батальйону проклятих ще з часів, коли вони не були купкою мстивих мертвяків. Прочитавши запис у книзі, пригодники отримують +1 РЗ до кінця пригоди, але пробуджують навколишніх мертвяків. Ті підіймаються і нападають.

- 5 воїнів Батальйону проклятих
- 1 чарівник Батальйону проклятих

Покої Чорношолома

Красива, охайна кімната, де колись очевидно спочивав сам Торвалр Чорношолом ще за життя. Зараз вона виглядає законсервованою та мертвою. Все вкрите товстим шаром пилу. Квіти застигли в останньому смертному подиху. Атмосфера неприємна, тривожна.

Увійшовши глибше до покоїв, пригодники бачать над ліжком привид карлика, який висить у вертикальному положенні. Він помічає гурт і починає повторювати "Слава належить мені..." щодекілька секунд. Якщо гравець, котрий володіє Славою, наблизиться на 5 фт. до привида, той зникає і залишає після себе невеличку скриню. Скриня зачинена (спритність рук МС 16 щоб відчинити), в ній є сувій Прикликати відхильника і зілля значного зіцнення.

Тронна зала

Саме тут пригодники знайдуть воєначальника Батальйону проклятих, Торвалра Чорношолома. Увійшовши, вони бачать широку, пишну залу, сповнену світлом і сяйвом кришталю. У дальній стіні, за тронном, на якому сидить Торвалр, видніється ряд із шести камінів. Колись у них був вогонь і затишок, та зараз лиш попіл і відчай. Дорога до трону встелена дорогими килимами, а з боків облаштовані фонтани, вода в котрих на диво чиста. Усе в цій залі навіює відчуття стерильності, немов невдала спроба зупинити час. Коли Торвалр бачить гурт, він встає з трону. Разом із ним з-за фонтанів, з-за колон з'являється декілька вояків Батальйону. Якби вони не були мертвяками, можна було б присягнути, що вони посміхаються.

Торвалр Черношолом

Середній мертв'як (карлик), нейтральний злий

Рівень захисту 20

Одиниці здоров'я 145 (25к10 + 20)

Швидкість 25 фт.

СИЛ	СПР	ТІЛ	ІНТ	МУД	ХАР
19(+4)	11(+0)	21(+5)	8(-1)	12(+1)	6(-2)

Імунітет до станів приголомшення, отруєння, сліпоты, причарування, виснаження, страх

Слабкість до ушкоджень осяйні

Опір до ушкоджень некротичні; дробильні, проколювальні та рубальні від немагічних атак

Імунітет до ушкоджень психічні, холодні

Відчуття темнозір 60 фт., пасивне сприйняття 12

Мови загальна, карлицька

Виклик 11 (7500 ОД)

Прокляття Черношолома. Торвалр ненавидить усе живе, усе, що дихає. Двічі до короткого відпочинку він може використати додаткову дію, аби проклясти істоту, яку бачить, на відстані до 30 фт. Ціль повинна здійснити протидію харизми МС 16. При невдачі ціль потрапляє під вплив Прокляття Черношолома. На початку кожного свого ходу проклята ціль здійснює протидію харизми МС 16, при невдачі отримуючи один рівень виснаження. Після двох успішних протидій прокляття розвіюється.

Чорна душа. Коли Торвалр кричить, вороги втікають. Використавши додаткову дію, Черношолом може пронизливо закричати, вражаючи всіх істот у радіусі 100 фт., які можуть його чути. При невдалій протидії мудрості МС 13 істота стає наляканою на 1 хвилину або доки не зазнає ушкоджень. В кінці свого ходу істота повторює протидію (мудрість МС 13) і при успіху більше не є наляканою.

Чорний шолом. Нестримна лютя героя карликів. Одного разу до довгого відпочинку Торвалр може вкласти усю свою ненависть в удар, якщо цього ходу він завдав ушкоджень живій істоті. Додатково ціль зазнає бкб+8 некротичних ушкоджень.

Дії

Сокира Черношолома. Атака зброєю ближнього бою: +6 до влучання, сягання 5 фт., одна ціль. Влучання 5 (1к10) рубальних ушкоджень і 25 (4к10+5) холодних ушкоджень

Пронизливий погляд. Атака чарами дальнього бою: +5 до влучання, сягання 45 фт., одна ціль. Влучання 10 (2кб+4) психічних ушкоджень

Лютя Черношолома. Торвалрові очі палають білим полум'ям і навколо нього розлітається потужна хвиля холоду радіусом 15 фт. При невдалій протидії сили МС 18 ціль зазнає 8кб холодних ушкоджень і може пересуватись лиш до половини власної швидкості до кінця свого наступного ходу.

"Отже, ви таки завітали в мою домівку!"

"Пробачте, що не зміг прийняти краще, та це найбільше, що я зміг зробити для... ЗЛОДІШІІІВВВВ!!! ВИ ПОМРЕТЕ ЖАХЛИВОЮ СМЕРТЮ, А ТОДІ ПРИСДНАЄТЕСЬ ДО БАТАЛЬЙОНУ ПРОКЛЯТИХ!"



Батальйон проклятих

Вояки, котрі продовжили служити Торвалру навіть після смерті, звуть себе Батальйоном проклятих. Їхня відданість Чорношолому безмежна й непохитна, а їхня зброя — завжди гостра. Не один воїн загинув, уважаючи проклятих лиш старими напівзгнилими скелетами. Цитадель Вічного Морозу перебуває в надійних руках проклятих.

Воїн Батальйону проклятих

Середній мертвяк (карлик), нейтральний злий

Рівень захисту 19

Одиниці здоров'я 42 (8к8+10)

Швидкість 25 фт.

СИЛ	СПР	ТІЛ	ІНТ	МУД	ХАР
14(+2)	12(+1)	15(+2)	4(-3)	10(+0)	3(-3)

Імунітет до станів сліпота, виснаження, отруєння

Відчуття пасивне сприйняття 11

Мови загальна, карлицька

Виклик 3 (750 ОД)

Слава належить Чорношолому. Злодії мають бути покарані. Якщо воїн Батальйону проклятих атакують Славою, він може використати реакцію, аби спробувати відібрати меч. При невдалій протидії спритності МС 11 він відбирає Славу у власника і використовує всю свою швидкість, аби віднести меча Торвалру.

Дії

Меч проклятих. Атака зброєю ближнього бою:

+6 до влучання, сягання 5 фт., одна ціль.

Влучання 5 (1к6+2) рубальних ушкоджень і 5 (1к6+2) некротичних ушкоджень



Арбалетник Батальйону проклятих

Середній мертвяк (карлик), нейтральний злий

Рівень захисту 15

Одиниці здоров'я 42 (8к8+10)

Швидкість 25 фт.

СИЛ	СПР	ТІЛ	ІНТ	МУД	ХАР
12(+1)	16(+3)	15(+2)	4(-3)	10(+0)	3(-3)

Імунітет до станів сліпота, виснаження, отруєння

Відчуття пасивне сприйняття 11

Мови загальна, карлицька

Виклик 3 (750 ОД)

Зір проклятих. Не уникнути погляду зла. Завдавши ушкоджень ворожій істоті, Арбалетник Батальйону проклятих може використати додаткову дію, аби вселити в розум цілі безмірний страх. При невдалій протидії мудрості МС 11 ціль стає наляканою до кінця свого наступного ходу.

Дії

Арбалет проклятих. Атака зброєю дальнього бою: +6 до влучання, сягання 75 фт., одна ціль.

Влучання 5 (1к6+2) проколювальних ушкоджень і 5 (1к6+2) некротичних ушкоджень



Чарівник Батальйону проклятих

Середній мертв'як (карлик), нейтральний злий

Рівень захисту 13

Одиниці здоров'я 37 (8к8+5)

Швидкість 25 фт.

СИЛ	СПР	ТІЛ	ІНТ	МУД	ХАР
8(-1)	12(+1)	15(+2)	14(+2)	10(+0)	3(-3)

Імунітет до станів сліпота, виснаження, отруєння

Відчуття пасивне сприйняття 11

Мови загальна, карлицька

Виклик 3 (750 ОД)

Прокляття морозу. Оточені вічною холоднечею чарівники проклятих. Будь-яка істота, що вперше потрапляє чи починає свій хід в радіусі 30 фт. від чарівника Батальйону проклятих, зазнає 1к10+3 холодних ушкоджень.

Вроджені чари. Здібність вроджених чарів чарівника Батальйону проклятих — інтелект (протиція чарам МС 15, +5 до влучання чарами). Проклятий чарівник може вроджено створювати такі закляття, не потребуючи матеріальних компонентів:

- За бажанням: огуда, крижаний ніж, нагріти метал
- 1/день кожне: снігова буря, телекінез

Дії

Посох проклятих. Атака зброєю дальнього бою: +5 до влучання, сягання 45 фт., одна ціль. Влучання 5 (1к6+2) силових ушкоджень і 5 (1к6+2) некротичних ушкоджень



Банші Батальйону проклятих

Середня мертвачка, хаотична зла

Рівень захисту 12

Одиниці здоров'я 32 (4к6+20)

Швидкість 45 фт.

СИЛ	СПР	ТІЛ	ІНТ	МУД	ХАР
1(-5)	12(+1)	14(+2)	13(+1)	12(+1)	17(+3)

Протидії МУД +2, ХАР +5

Опір до ушкоджень кислотні, вогняні, блискавкові, громові; дробильні, проколювальні та рубальні від немагічних атак

Імунітет до ушкоджень холодні, некротичні, отруйні

Імунітет до станів усі

Відчуття темнозір 60 фт., пасивне сприйняття 14

Мови загальна, карлицька

Виклик 3 (850 ОД)

Крик проклятих. Ніхто не заглушить плач за тими, кого замордував Батальйон. Якщо банші перебуває в межах 15 фт. від живої істоти, всі атаки проти неї виконуються з перевагою, але за кожне влучання нападнику завдається 1к8 психічних ушкоджень.

Нематеріальний рух. Банші може рухатися крізь інші істоти та об'єкти, немов це складна місцевість. Вона зазнає 5 (1к10) силових ушкоджень, якщо завершує хід всередині об'єкта.

Дії

Гнилий дотик. Атака чарами ближнього бою: +5 до влучання, сягання 5 фт., одна ціль.

Влучання 12 (3к6+3) некротичних ушкоджень

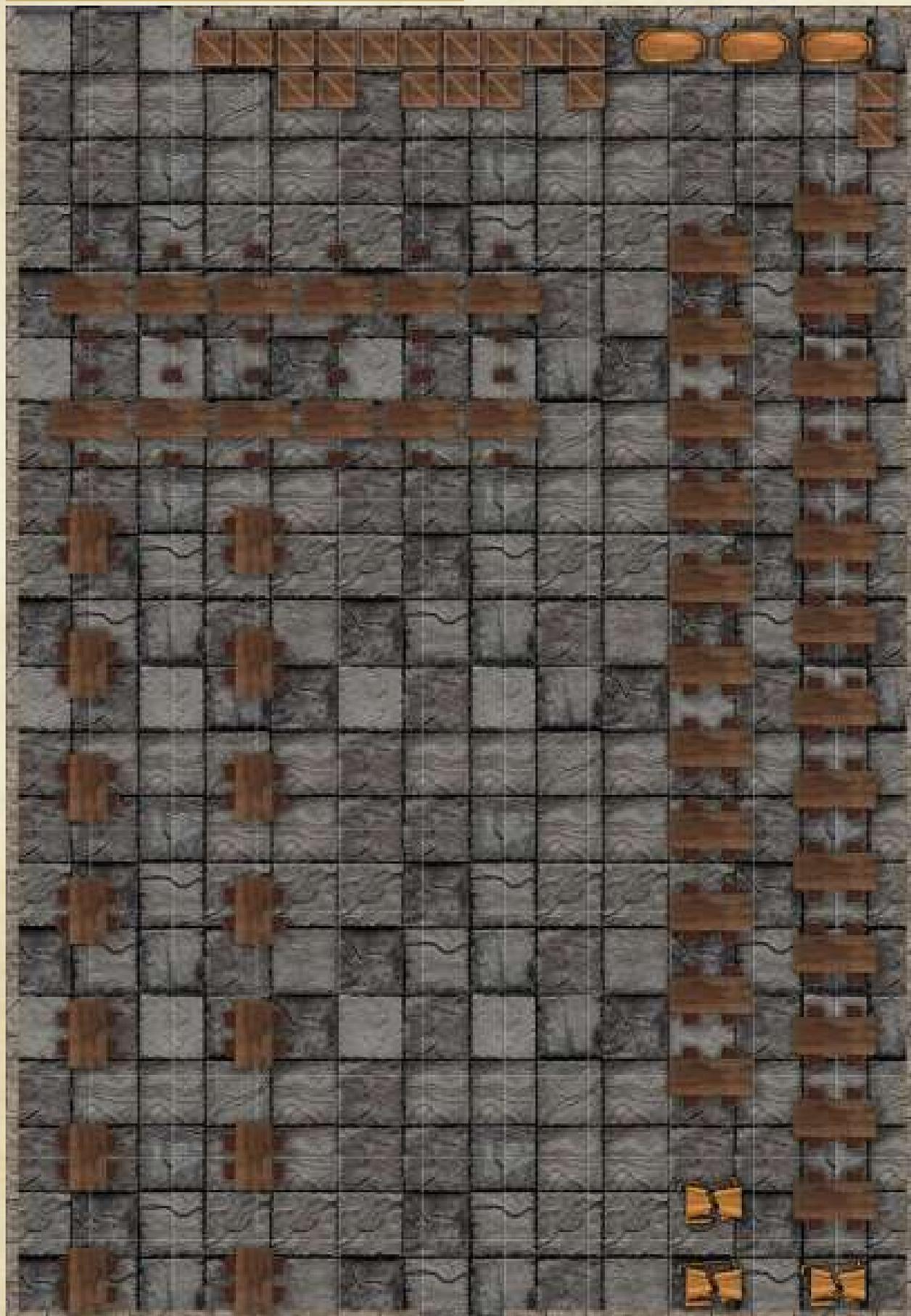
Ридання за полеглими (1/день). Банші кричить зловісним і сумним плачем, на кілька секунд заглушуючи всіх живих істот навколо. Цей плач змушує всіх вояків Батальйону проклятих в радіусі 120 фт., котрі мають 0 ОЗ, зібратися до купи і повстати з 1 ОЗ на тому ж місці. Всі живі істоти, які чують плач банші, повинні здійснити протидію тілобудови МС 13. При невдачі ОЗ цілі падає до одиниці.



Мапи

Обідня зала









Покої Черношолома



Тронна зала



Подяки

Дякую за те, що зацікавились цією пригодою. Приємної гри!

PDF створено в Homebrewery. (NaturalCrit).

Мапи створено в Illwinter's Floorplan Generator.

Обкладинку в Artbreeder.

Жетони істот із 5e.tools або саморобні.

Всім щастя-здоров'я.

З будь-яких питань прошу звертатися на пошту ШБТ або на мою (shahorr@gmail.com)