



В ПОИСКАХ УГЕМОРТА

Мрачные тайны леса Шилмиста



4-часовое приключение для персонажей 2-3 уровня

Автор

DUNGEON MICHAEL

Версия: 1.0



В поисках Угеморта — это неофициальный фан-контент, разрешенный политикой в отношении фан-контента. Не утвержден и не поддерживается Wizards. Часть использованных материалов является интеллектуальной собственностью Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Не для перепродажи. Разрешается печатать и изготавливать копии этого документа только для личного использования.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ 2

Изменение сложности столкновений	2
Предыстория приключения	2
Обзор приключения	2
Предпосылки приключения	3

Часть 1: Риатавин и окрестности 4

Воришка	4
Развитие событий	5

Часть 2: Лес Теней 6

Танец деревьев	6
Развитие событий	7

Часть 3: Башня Угеморта 8

Смотровая площадка	8
Памятник-гнездо (головоломка)	8
Шарики	8
Воронята	8
Решение головоломки	8
Результат	9
Уровень 1: Людская	9
Уровень 2: Библиотека и лаборатория	9
Уровень 3: Спальня	9
Уровень 4: Склад	10
Погреб	10
Угеморт	10
Финальная битва	11
Завершение	11
На службу к Угеморту	11
Обман нанимателя	11
Раскрытие Угеморта	11
Опыт	12
Ценности	12
Зелье лазания	12
Зелье лечения	12
Зелье силы ледяного великана	12
Волшебная палочка снарядов	12
Сюжетные награды	12

Раздаточный материал 1. Письмо леди Алуаны 13

Приложение А. Неигровые персонажи 14

Приложение В. Характеристики существ 15

Тью-веркрыса [Wererat]	15
Рой крыс [Swarm of Rats]	15
Ветвистая зараза [Twig blight]	15

Вьющаяся зараза [Vine blight]	16
Игольчатая зараза [Needle blight]	16
Скелет [Skeleton]	16
Зомби [Zombie]	17
Мимик [Mimic]	17
Полу-вайда	17

Приложение С. Башня Угеморта 19

ВСТУПЛЕНИЕ

«В поисках Угеморта» — приключение для D&D 5-ой редакции. Оно начинается в таверне «Ревущая мантукора» небольшого промыслового городка Риатавин [Riatavin] на северо-востоке Тетира [Tethyr] и по ходу сюжета переносится ещё чуть севернее, в лес Шилмиста [Shilmista].

Приключение разработано для **3-6** игроков **2-3** уровня. Его можно адаптировать и для групп с другим числом персонажей или уровнями, самостоятельно изменив боевые столкновения по рекомендациям из *Руководства Мастера подземелий (Dungeon Master's Guide)*.

Это приключение является вторым в серии приключений кампании «Якоря Хаоса».

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЙ

В этом приключении используется упрощённый вариант подсчёта сложности столкновений в игре. Всего выделено 4 уровня сложности. Вы можете определить необходимый уровень сложности по таблице ниже, сложив уровни персонажей ваших игроков. Например для 2-х персонажей второго уровня и 2-х персонажей третьего уровня их сумма уровней равна:

$$2 \times 2 + 2 \times 3 = 10.$$

Сверимся с таблицей и определим, что им подойдёт 3-й уровень сложности.

Уровни сложности для группы

#	Сила группы	Сумма уровней
1	Очень слабая группа	меньше или равна 6
2	Слабая группа	от 7 до 9
3	Средняя группа	от 10 до 12
4	Сильная группа	больше 12

Все боевые столкновения в приключении будут содержать врезки с рекомендациями для изменения их сложности в соответствии с силой группы. Вы сами можете решить, следовать этим рекомендациям или же выбрать более сложные (или более лёгкие) настройки столкновения. Для удобства каждый вариант столкновения дополнен информацией с суммарным количеством получаемого за него опыта.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В академии волшебников Чёрные Башни большие перемены. Ректор академии, знатный и уважаемый волшебник **Адориан Толгрип**, он же член совета города Дарромара [Darromar], бесследно исчез после нескольких внеочередных проверок и обысков в академии со стороны королевских служб.

Подразделение по борьбе с запрещённой магией королевской тайной службы в качестве зацепки поднимает связи Адориана Толгрипа и обращает внимание на странное совпадение: один волшебник, **Крекар Угеморт**, сбежал из Школы волшебных наук одновременно с событиями первого приключения *Крепость Изенклүфт*. Это весьма туманная зацепка, но проверить её не помешает. Однако следы Угеморта ведут в лес Шилмиста, известного также как Лес Теней, о котором ходят дурные слухи, и в сомнительную экспедицию решено отправить наёмных искателей приключений, а не людей королевской службы.

Агент королевской тайной службы подразделения по борьбе с запрещённой магией (это может быть как **Леди Алуана**, так и любой другой агент) вербует наёмников, скрываясь под маской безымянного нанимателя.

Тем временем, разыскиваемый Крекар Угеморт обживает давно заброшенную башню в недрах Леса Теней. Причины его бегства из академии волшебников действительно переплетаются с теми изысканиями, что проводил **Леогорн Белантер** совместно с Адорианом Толгрипом. Однако, в отличие от Леогорна, он видит в этом не интерес, а предпосылки к глобальной катастрофе: Стихийный Хаос поглотит Материальный план, а появляющиеся то тут, то там менгиры - предвестники этой беды.

Менгиры, словно иглы, вонзаются в тело Материального плана, и их активация, по мнению Крекара, запустит механизм постепенного поглощения этого мира Стихийным Хаосом. Крекар не хочет этого допустить, и копит силы, чтобы дать отпор порождениям Стихийного Хаоса.

Именно из-за расхождения во взглядах на сущность менгиров Адориан Толгрип и поссорился со своим давним другом Крекаром, отчего последний и покинул академию волшебников.

А где-то совсем недалеко, Хозяйка Леса Теней, возмущённая новым соседством, готовит Угеморту очередную пакость, чтобы раз и навсегда изгнать его из своей вотчины...

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение состоит из трёх частей.

Часть 1: Риатавин и окрестности. Персонажи встречаются с нанимателем, после чего их обворовывает юный беспризорник, на самом деле являющийся веркрысой.

Часть 2: Лес Теней. Герои пробираются по лесу. Поначалу довольно светлому и приятному, но чем глубже они заходят, тем более странные вещи начинают происходить вокруг.

Часть 3: Башня Угеморта. Группа выходит к башне, спрятавшейся в глубине Леса Теней. Разгадав головоломку, они попадают внутрь, где встречают сначала нежить, а потом и Угеморта, после чего получают возможность спасти его от лесного чудища, пробравшегося в башню по их следам.

Предпосылки приключения

Некий таинственный наниматель, скрывающийся под маской, ищет наёмников на одно очень непростое дело.

Его (или её?) интересует один волшебник, Крекар Угеморт, который около недели назад исчез из академии волшебников Чёрные Башни. Крекар был хорошим другом Адориана Толгрипа, последнего ректора академии, ныне сбежавшего из под следствия. Наниматель цепляется за бывшие связи Адориана, надеясь тем самым найти и его самого.

Многого наниматель не просит, лишь только проверить сведения о местоположении пропавшего волшебника Крекара Угеморта. По непроверенной информации, Угеморт может скрываться в глубине леса Шилмиста, известного также как Лес Теней, о котором ходят дурные слухи. Но если получится пообщаться с беглецом, то за любую полезную информацию об Адориане Толгрипе, которой тот сможет поделиться, наниматель заплатит двойную цену.

Друзья закона. Если у персонажей есть сюжетная награда *Друзья закона*, их приглашает сама леди Алуана через посыльного, см. **Раздаточный материал 1. Письмо леди Алуаны.**

Часть 1: Риатавин и окрестности

Ориентировочное время: 30 минут

Приключение начинается ранним предзвездным утром в таверне «Ревущая мантикора» крупного торгового и промыслового города Риатавин. Не смотря на ранний час, в таверне как всегда полно народа. Герои и их наниматель ютятся за отдельным столом недалеко от выхода.

Описать таверну можно следующим образом:

- Не смотря на то, что помещение очень просторное, столы поставлены достаточно тесно и за ними слишком много народа.
- Здесь также видны проходы в другие комнаты, поменьше. Кажется, это что-то вроде отдельных комнат для важных гостей. Периодически туда тоже кто-то заходит.
- По залу носятся несколько официантов. Они очень быстры и расторопны и стараются обслужить как можно больше людей в кратчайшие сроки.
- За стойкой с серьёзным видом стоит широкоплечий дварф, хозяин таверны.
- Интерьер таверны очень разномастный, видно что мебель закупалась в разных местах и в разное время.

Таинственный наниматель сидит в маске, скрывающей лицо, с надвинутым на лоб капюшоном. Голос его словно бы изменён какой-то магией, а просторная одежда не даёт точно определить пол и даже расу собеседника.

Отыгрыш таинственного нанимателя

Всё что можно сказать об этом незнакомце, это то, что его одежда не из дешёвых. Она складно скроена и прошита серебряными нитями. Рукава и окантовка капюшона оторочены искусными абстрактными узорами. Тёмно-серая маска тоже украшена изящными серебряными линиями. И хотя тембр и высота голоса незнакомца изменены заклинанием, можно заметить что говорит он резко, отрывисто, словно бы приказным тоном.

Цитата: «Мне нужны точные сведения, а не догадки»

В ходе разговора наниматель может сообщить следующую информацию:

- Его главная цель - Адориан Толгрип, ректор академии волшебников Чёрные Башни.
- Адориан скорее всего сбежал из Дарромара, так как нарушил какие-то королевские указы, но лучше если наниматель найдёт его раньше, чем королевские службы.
- Адориан как-то связан с «неприятным случаем», произошедшим не так давно в крепости Изенклуфт.
- Помимо крепости Изенклуфт, есть и другие «подобные места», о которых Адориану может быть известно.
- До происшествия Адориан тесно контактировал с Крекаром Угемортом, одним из преподавателей его академии.
- Буквально за пару дней до происшествия в Изенклуфте Крекар исчез.
- После происшествия и нескольких обысков в школе исчез и сам Адориан.

- По «непроверенной информации», Крекар может скрываться в древней башне, затерянной в недрах Леса Теней.
- В глубине Леса Теней есть область полумёртвых, загадочно искривлённых деревьев, словно замерших в диком танце. О месте этом ходят всякие «сомнительные» слухи, и обычный народ туда соваться не решается.
- Задача наёмников: найти башню и проверить, действительно ли в ней скрывается Угеморт. За это он готов заплатить 50 зм каждому (успешная проверка Убеждения [Persuasion] со Сл 12 позволяет повысить эту сумму до 75 зм на каждого).
- Если они не только найдут Крекара, но и смогут узнать у него что-нибудь об Адориане, то наниматель увеличит награду вдвое.

Воришка

В момент, когда наниматель раздаёт персонажам предоплату, отсчитывая каждому по 25 золотых монет, или незадолго до этого, к героям подходит невзрачного вида мальчишка лет 12-ти, его имя — **Тью**.

Отыгрыш Тью

Лицо и руки мальчика покрыты слоем красноватой дорожной пыли, одежда рваная, в заплатках. Он очень худой, лицо продолговатое и печальное. Тонкий нос постоянно подёргивается, будто мальчик вот-вот чихнёт. Говорит он канюча, растягивая гласные.

Цитата: «Дя-я-ядь, а дя-я-ядь! Дай два медяка-а-а!»

Тью обращается к самому доброму на вид герою, прося денег. Если герой даёт, Тью куда-то уходит, но вскоре опять подходит с аналогичной просьбой. Он может делать так бесконечно, каждый раз прося всё большую сумму. Как только герой отказывает ему, Тью, вроде бы собираясь уйти с обиженной миной, подгадывает удобный момент и выхватывает или срывает кошель или другую ценную вещь у героя. Так как стол, за которым сидят герои, находится возле самого выхода, то в тот же момент Тью выскакивает на улицу.

Если герои бросаются в погоню, то им придётся преследовать беглеца по узким извилистым улочкам. Тью знает все лазейки, но и герои тоже не должны отставать.

Погоня

В данном приключении подразумевается нарративная погоня, без бросков инициативы и подсчета пройденных персонажами футов. Пускай персонажи делают заявки вне правил тактического режима. Они постоянно будут висеть у Тью на хвосте, дайте им ощущение, что они вот-вот его поймут, но пускай каждый раз он ускользает и всё время опережает их на полшага. Для большего разнообразия вы можете использовать одну или несколько ситуаций из таблицы **Осложнение погони** ниже. Если осложнение требует проверку или спасбросок, их Сл равна 10.

Осложнения погони

к8 Осложнение

- 1 Ваш путь преграждает праздная толпа. Тью ловко лавирует между людьми, в то время как вам приходится расталкивать их, выслушивая громкие возмущения.
- 2 Кто-то неудачно припарковал телегу с сеном поперек вашего пути. Тью легко минует её, поднырнув между колесами. А как вы собираетесь преодолеть это препятствие?
- 3 Вы бежите под уклон по каменной мостовой. Впереди разбитая бочка плавает в огромной луже разлитого масла, медленно струящегося по склону. Тью поскальзывается и падает, но быстро группируется — и вот он катится вниз по мостовой с ещё большей скоростью. Совершите спасбросок Ловкости, при провале вы падаете и бесконтрольно катитесь вниз, сбивая прохожих.
- 4 Вы натываетесь на свору собак, дерущихся за еду. Они в страхе расступаются перед Тью, но вас не пропускают. Совершите наиболее подходящую проверку (это может быть Акробатика, Запугивание, Уход за животными или любая другая проверка, которую Мастер посчитает уместной), чтобы оторваться от стаи. При провале вы получаете колющий урон 1к4 от укусов.
- 5 Ваш путь преграждает развешенное на веревках белье, дырявый забор или любое другое подобное препятствие. Тью, благодаря своему росту и комплекции, без труда преодолевает эти препятствия. Вам же потребуется совершить подходящую проверку, чтобы пробить, поднырнуть или перепрыгнуть препятствие и продолжить бег. При провале вы застреваете в препятствии на незначительное время.
- 6 Ваш путь преграждает нищий. Совершите подходящую проверку на свой выбор, чтобы отвязаться от него. Вы автоматически преуспеваете, если бросите нищему монетку. В противном случае, он задержит вас на незначительное время.
- 7 Вы бежите по узкой улочке, и почти настигаете мальчишку, когда на ваши головы из окна второго этажа выливается ушат мерзко пахнущих нечистот. Совершите спасбросок Телосложения, при провале вы становитесь *отравлены* на 1 час и вас рвёт прямо на залитую помоями мостовую. Это задерживает вас на незначительное время.
- 8 Сонный стражник пытается остановить вашу группу. Совершите проверку Убеждения, Запугивания или Обмана (в зависимости от того, что вы хотите ему ответить, не сбавляя шага). При провале, он задержит вас для выяснения всех интересующих его обстоятельств. В этом случае Тью скроется из виду, но вы сможете отыскать его следы при успешной проверке Выживания или Расследования.

Состояние: отравленный

Отравленное существо совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

Вскоре погоня достигает восточных окраин города, где паренёк останавливается, вероятно решив, что это наиболее подходящее место, чтобы разобраться с преследователями. Превратившись в **веркрысу**, Тью атакует персонажей.

Обратите внимание: Тью-веркрыса имеет следующие изменения в статблоке:

- **Короткий меч** (1к6) заменён на **кинжал** (1к4);
- **Ручной арбалет** (1к6, колющий) заменён на **пращу** (1к4, дробящий).

Полные характеристики Тью смотрите в **Приложении В. Характеристики существ**.

Уровень сложности столкновения

#	Противники	Суммарный опыт
1	1 веркрыса [Wererat] (22 хита)	450
2	1 веркрыса	450
3	1 веркрыса (22 хита) + 1 рой крыс [Swarm of Rats]	500
4	1 веркрыса + 1 рой крыс	500

Одержав победу и вернув украденное, герои замечают, что солнце уже поднимается над горизонтом, на востоке среди холмов первые работяги уже спускаются в карьеры, а на севере виднеется опушка того самого леса, куда им предстоит идти.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если герои не преследуют воришку, или если они победили его и вернули украденные монеты, переходите ко второй части приключения.



Часть 2: ЛЕС ТЕНЕЙ

Ориентировочное время: 1 час

До опушки леса Шилмиста герои добираются быстро и без приключений. Но интересующая персонажей область полумёртвых, загадочно искривлённых деревьев, находится где-то в глубине этого лесного массива, и героям предстоит пройти около двух-трёх часов, прежде чем они попадут туда. Обычный лес и окружение можно описать так:

- Погода стоит безоблачная всё вокруг выглядит светлым и приветливым.
- Лес состоит из смешанных пород: берёза, орешник, клён, сосны, местами встречаются дубравы.
- Здесь множество небольших тропок и тропинок, но неизвестно, какая приведёт в нужное место.
- Лес наполнен звуками природы: стрекотанием насекомых, пением птиц, изредка — голосами млекопитающих.
- Иногда из кустарников на дорогу выбегают небольшие зверьки — белки, зайцы, мыши — и тут же бросаются враспынную, завидев вас.

Как уже говорилось выше, переход по лесу занимает 2-3 часа. Чтобы герои не заскучали, можно добавить несколько безобидных случайных событий (например, по одному событию за каждый час перехода), выбирая их случайно или на своё усмотрение из следующей таблицы:

к12 Событие

- 1 Персонажи наткнулись на лагерь лесорубов, но он пустует. Все следы говорят о том, что его покидали в спешке: вещи разбросаны, на кострище лежит опрокинутая тренога, рядом с ней — перевернутый котелок, с остатками какой-то иссохшей от времени пищи. Палатки повалены, а некоторые даже придавлены срубленными брёвнами.
- 2 На кустах персонажи замечают обрывки одежды. Чуть дальше — ещё одни. Обрывки эти ведут в чащу леса и там след теряется.
- 3 Навстречу персонажам по тропинке идёт человек с добычей: белки, зайцы, лисица. Испуганно, но вежливо здороваются. Он ставит в этом лесу силки, чтобы прокормить семью.
- 4 Персонажи видят перед собой широкую полосу пригнутых к земле деревьев. словно гигантский каменный шар прокатился по ним и исчез также внезапно как и появился.
- 5 Когда группа идёт через лес, неожиданно на тропу перед ними падает странная фигура. При осмотре это оказывается чучело в форме человека, грубо сделанное из деревянных ветвей и листьев. непонятно, сколько оно провисело наверху и почему упало именно сейчас.
- 6 Кто-то из персонажей внезапно чувствует, как воздух вокруг него стал заметно теплее. словно он на секунду вошёл в теплое морское течение. ощущение быстро прошло, и куда бы герой ни двигался, повторно он уже этого не чувствует.

к12 Событие

- 7 Герои слышат приближающийся шум, хруст и скрип ломающихся деревьев, словно на них надвигается что-то большое. Внезапно шум прекращается.
- 8 Кто-то из героев слышит зловещий шёпот в своей голове: «Бегите, глупцы!»
- 9 Персонажи слышат многоголосый неразборчивый шёпот, периодически появляющийся с разных сторон и также внезапно замолкающий. Это может повториться несколько раз.
- 10 Сухое дерево шумно падает поперёк дороги.
- 11 Гном-философ одиноко сидит на уютной полянке, разглядывая выходящих над цветком насекомых. Он попивает что-то из большой жестяной фляги (очень сильно переслащённый чёрный чай), целиком погружённый в свои мысли.
- 12 Двое мальчишек с деревянными мечами и в шлемах из бересты в страхе спасаются от исхудавшего хромого волка. Завидев персонажей, волк трусливо убегает.

ТАНЕЦ ДЕРЕВЬЕВ

Через пару-тройку часов герои замечают, что лес начинает меняться. Описать окружение можно так:

- Деревья скрючены и изогнуты в невероятных позах, словно они бились в сумасшедшей агонии и так и застыли.
- Очень много сухих и мёртвых деревьев, живые же имеют листья грязно жёлтого, красного и коричневого цветов.
- Сухие и такие же скрюченные кустарники так и норовят зацепить путников своими колючками.
- Кажется, что небо затянуло плотной серой дымкой, не дающей пробиться солнечному свету. Из-за этого в лесу хоть и не темно, но очень мрачно.
- Хотя почва сухая и совсем не болотистая, иногда встречаются лужицы какой-то изредка булькающей жижи, источающей режущий нос сернистый аромат.

Первый час герои будут плутать по недружелюбному лесу без особых приключений, и на это время можно использовать одно или два случайных событий из списка ниже, чтобы постепенно нагнетать атмосферу:

кб	Событие
1	Персонажи замечают силуэт какой-то худощавой фигуры, согнувшейся над очередной лужицей жижи. При ближайшем рассмотрении это оказываются перекрученные друг с другом узловатые деревца.
2	Резкий пронзительный звук, похожий на крик обезьяны, раздается высоко в ветвях деревьев над головами персонажей.
3	Персонажи замечают скелет какого-то несчастного путника, по плечи закопанного в землю. Рядом с ним стоит небольшой чайничек. В чайничке ещё осталось немного воды.
4	Один или несколько персонажей замечают, как за спинами группы промелькнула чья-то огромных размеров тень. Но поиски не приносят результатов.
5	Разорванный алый плащ свисает с ветви дерева, рядом валяется опрокинутая корзина с провиантом.
6	Крохотные разноцветные огоньки вьются в воздухе и при приближении персонажей формируют для них светящийся тоннель, словно приглашая идти дальше.

Примерно через час герои выходят на полянку с одиноко стоящим колодцем, в окружении сухих кустарников. Описать полянку можно следующим образом:

- Полянка небольшая, у самого её края стоит каменный колодец.
- Колодец с трёх сторон плотно обступил кустарник и даже склонил несколько веток внутрь, словно он тоже хочет напиться из него воды.
- На поляне множество следов, разбросаны ветки, вытоптана и без того редкая и сухая трава, словно здесь когда-то происходила потасовка.
- Никаких других признаков недавней потасовки здесь нет: ни тел, ни вещей, ни обрывков одежды.

Как только герои подходят к колодцу, кустарники и другая растительность оживают и нападают на них.

Уровень сложности столкновения

#	Противники	Суммарный опыт
1	1 вьющаяся зараза [Vine Blight] + 2 ветвистые заразы [Twig Blight]	150
2	1 вьющаяся зараза + 1 игольчатая зараза [Needle Blight] + 3 ветвистые заразы	225
3	2 вьющиеся заразы + 4 ветвистые заразы	300
4	2 вьющиеся заразы + 2 игольчатые заразы + 3 ветвистые заразы	375

После победы над заразами, герои замечают, что дымка, препятствующая солнцу, слегка поредела и лес осветили скудные солнечные лучи. Герои продолжают путь, чтобы вскоре выйти к спрятанной посреди леса башне Угеморта.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Когда персонажи одержат победу над заразами или как-то по-другому минуют их, переходите к третьей части приключения.

Часть 3: Башня Угеморта

Ориентировочное время: 2,5 часа

Вскоре герои выходят к башне, спрятавшейся в лесной чаще. И неудивительно что её сложно найти — башней это сооружение назвать трудно. То ли за века, то ли под воздействием какой-то магии, но башня почти целиком погружена под землю. Видимая её часть — сооружение цилиндрической формы всего около трёх метров в высоту, с зубчатой смотровой площадкой и островерхим навесом над ней. Башню можно описать следующим образом:

- До зубчатой вершины башни не более 3-х метров (10 футов).
- Сверху смотровую площадку прикрывает от непогоды островерхий навес на деревянных сваях.
- Башня сделана из серого кирпича, который кажется нетронутым временем, видимо из-за воздействия охранных заклинаний.
- Если обойти башню по кругу, то можно заметить что у неё нет ни окон, ни дверей.
- Забраться на верх башни (на смотровую площадку), кажется, не составит никакого труда для существа среднего размера.

Полную схему расположения этажей башни смотрите в Приложении С. Башня Угеморта.

Смотровая площадка

Смотровая площадка находится всего лишь около 3-х метров над землёй. Окружающие деревья явно выше и никакого обзора сейчас с этой площадки нет и в помине. Взрослому человеку довольно просто, подпрыгнув, зацепиться за край зубцов и забраться на площадку, где он увидит примерно следующее:

- Площадка идеально круглая.
- Зубчатое ограждение площадки высотой всего 1,5 метра (5 футов), нижняя же часть ограждения не превышает и половины от этого значения.
- Площадка защищена от дождей конусообразным навесом, который достаточно хорошо сохранился.
- Навес поддерживает центральная балка, установленная в центре площадки, а также несколько балок пониже, расположенных вдоль зубчатого ограждения.
- Возле центральной балки можно заметить довольно интересное каменное сооружение, похожее на небольшой памятник в виде гнезда с воронятами.
- Никаких люков и дверей на площадке не видно.

Памятник-гнездо (головоломка)

Каменное сооружение, изображающее воронье гнездо в двукратно увеличенном размере. В гнезде сидят 4 каменных воронёнка, с открытыми кверху ртами. В самой середине гнезда, в углублении, лежат 7 разноцветных стеклянных шариков. Подробное описание объектов ниже:

Шарики

Каждый шарик на вид и на ощупь кажется стеклянным, но внутри него находится в постоянном дви-

жении некий туман, определённого цвета. Шарики не разбиваются ни при каких условиях. Также они отличаются друг от друга по весу. Если у героев есть весы, то они могут отсортировать шарики по весу и определить, что самый лёгкий из них — фиолетовый — весит всего 2 грамма (0,07 унции). Каждый последующий шарик тяжелее предыдущего на это же значение. Если весов нет, вы можете сказать игрокам, какой шарик тяжелее какого, но не сообщать точное значение их веса.

Характеристики шариков

Цвет	Вес
Голубой	6 г
Жёлтый	10 г
Зелёный	8 г
Красный	14 г
Оранжевый	12 г
Синий	4 г
Фиолетовый	2 г

Воронята

Все воронята сидят в одинаковых позах, уставив вверх широко раскрытые клювы. Если подносить стеклянные шарики из гнезда близко к клюву, то клюв будет открываться и закрываться. Если кинуть шарик в открытый клюв, будет слышно как он катится куда-то вниз по каменному горлышку в течении пары секунд. Отличаются воронята только цветом глаз, которые изготовлены из разных драгоценных или полудрагоценных камней размером с зёрнышко.

- Красные глаза из прозрачного камня (гранат);
- Красно-коричневые глаза из непрозрачного камня (сердолик);
- Тёмно-зелёные глаза из непрозрачного камня со светлыми полосами (малахит);
- Насыщенные оливково-зелёные глаза из прозрачного камня (хризолит).

Решение головоломки

Героями необходимо догадаться и скормить нужные шарики нужным воронятам, неважно в какой последовательности.

Основная цель: разделить общий вес 7-ми шариков поровну между всеми 4-мя воронятами.

Так как веса шариков представляют собой последовательность из 7-ми чётных чисел, начиная с 2-х, то вычислить общий вес можно по формуле суммы n первых чётных натуральных чисел: $n \times (n + 1)$:

$$7 \times (7 + 1) = 56 \text{ г}$$

Следовательно, каждому из воронят должно достаться по $56 / 4 = 14$ г шариков (14, 12 + 2, 10 + 4 и 8 + 6).

При этом неважно, какому именно из воронят какие шарики достанутся, главное правильно распределить вес.

Альтернативный путь

Цвет глаз — это дополнительная подсказка, основанная на смешении цветов шариков. Правда, в отличие от варианта с

весом шариков, эта подсказка даёт только одну правильную комбинацию:

- Красные глаза = красный шарик (14 г);
- Красно-коричневые глаза = фиолетовый (2 г) + оранжевый (12 г) шарики;
- Тёмно-зелёные глаза = жёлтый (10 г) + синий (4 г) шарики;
- Оливково-зелёные глаза = голубой (6 г) + зелёный (8 г) шарики.

Если игроки слишком долго мучаются с задачей, можно сообщить, что внутри гнезда они замечают неброскую фразу, стилизованную под переплетение веток:

«Детям поровну — счастье ворону»

Это должно намекнуть на равное разделение шариков между воронятами.

РЕЗУЛЬТАТ

При успешном решении задачи, памятник-гнездо начинает медленно вращаться вокруг своей оси, словно бы всасывая в себя часть каменной кладки пола. Пол в этом месте движется к центру, открывая проход, ведущий вниз, у самого края смотровой площадки.

УРОВЕНЬ 1: ЛЮДСКАЯ

Спускаясь на уровень ниже, герои попадают в небольшое помещение с четырьмя закрытыми дверями вдоль северной стены, одна из которых является проходом на нижний этаж, а остальные три ведут в отдельные комнаты. Помещение освещается тусклым магическим светом, идущим от зеленовато-жёлтых камней, расположенных на уровне потолка по всем периметру стены (каждый последующий уровень башни имеет такое же освещение, если не указано иного). Двери не заперты, но за каждой из первых трёх скрываются слуги Угеморта: **скелеты** и **зомби**.

Если хотя бы одна из трёх дверей открывается или если персонажи сильно шумят на этаже, завязывается бой.

Уровень сложности столкновения

#	Противники	Суммарный опыт
1	3 скелета [Skeleton] + 1 зомби [Zombie]	200
2	4 скелета + 2 зомби	300
3	4 скелета + 3 зомби	350
4	4 скелета + 4 зомби	400

После победы над нежитью, герои могут осмотреть комнаты. Вот что они могут увидеть:

- Все три комнаты выглядят примерно одинаково.
- В каждой комнате на полу лежит трухлявый матрас, а рядом с ним ворох каких-то грязных тряпок.
- В комнатах, где были скелеты, имеются наспех сколоченные оружейные стенды. Но никакого оружия на нём нет (если скелетов не убили раньше, чем они успели взять оружие, в противном случае там то оружие, что должно быть у скелетов).
- В комнате, где были только зомби, оружейного

стенда нет, но есть тумбочка с непригодными письменными принадлежностями (истлевшее перо и чернильница с засохшими чернилами).

УРОВЕНЬ 2: БИБЛИОТЕКА И ЛАБОРАТОРИЯ

Этот уровень представляет собой круглый замкнутый коридор, огибающий единственную на этом этаже комнату, круглой формы и со входом со стороны южной стены. Во всю длину коридора вдоль стен стоят книжные шкафы со всевозможной литературой, от фивольных пьес до научных трактатов. В этой библиотеке нет книг, которые могут пригодиться персонажам, но при успешной проверке Восприятия [Perception] здесь можно найти следующее (здесь и далее находки складываются):

Сл проверки	Находка
5	Вышитый шёлковый носовой платок (25 зм)
10	Коробочка с фигурками птиц из чёрного камня (125 зм)

Круглая комната — это лаборатория. Вдоль северной её половины стоит протяженный полукруглый стол, на котором царит ужасный беспорядок: вперемешку стоят различные полные, пустые и полупустые склян-ки, сложные приборы непонятного назначения, ворох черновых пергаментов с невнятными схемами и тому подобное. Если герои хотят обыскать лабораторию, то при успешной проверке Восприятия [Perception] они могут найти кое-что полезное:

Сл проверки	Находка
8	Зелье лечения (выглядит как красная жидкость, сверкающая при встряхивании)
10	Зелье лазания (выглядит как трёхцветная жидкость: коричневый, серебряный и серый слои напоминают рисунок на камне и не смешиваются между собой, как бы вы ни трясли пузырёк)
12	Свиток заклинания опознание
14	Свиток заклинания видение невидимого
16	Зелье силы ледяного великана (выглядит как прозрачная жидкость, в которой плавают обрезки светло-синих огромных ногтей)

Описание магических предметов, выделенных курсивом, можно найти в разделе **Награды**.

На этом этаже также есть дверь, ведущая на уровень ниже.

УРОВЕНЬ 3: СПАЛЬНЯ

На этом уровне располагается богато оформленная спальная комната: с большим цветастым ковром по центру, кроватью с шёлковым балдахином у восточной стены, а также с изящными тумбочкой, письменным столиком и стулом, всё из ценных пород дерева.

В спальне тоже никого нет. Если герои хотят её обыскать, то при успешной проверке Восприятия [Perception] они могут найти:

Сл проверки Находка

6	Набор костяных трубочек (10 зм)
8	Серебряная ложка с выгравированной на ручке буквой «К» (10 зм)
10	Гравированные игральные кости (25 зм)
12	Шёлковое одеяние в зелёно-чёрных тонах (25 зм)
14	Большой золотой браслет (250 зм)
16	Волшебная палочка снарядов (есть 4 из 7-ми зарядов)

На этом этаже также есть дверь, ведущая на уровень ниже.

УРОВЕНЬ 4: СКЛАД

Последний уровень башни представляет из себя большой склад, небрежно разделённых деревянными перегородками на несколько комнат.

На складе можно обнаружить много различного провианта, от сырой моркови, до сушёных летучих мышей. Часть склада используется также как столовая, где можно и приготовить еду, и поесть за длинным прямоугольным столом на восемь персон. Однако выглядит всё это достаточно невзрачно, склад есть склад.

В небольшой юго-западной комнатке склада есть решётчатый люк, ведущий в какое-то подобие погреба. Люк закрыт на замок, для открытия которого требуется владение воровскими инструментами и успешная проверка Ловкости со Сл 12. Если персонажи откроют замок и решат спуститься в погреб, переходите к разделу **Погреб** ниже.

ПОГРЕБ

Для того, чтобы попасть в погреб требуется владение воровскими инструментами и успешная проверка Ловкости со Сл 12 чтобы сломать замок, на решетчатом люке. В погреб ведёт 10-тифутовая вертикальная лестница.

В отличие от других помещений, здесь нет никакого освещения, за исключением света, проникающего через решетку. Размеры погреба всего 10 на 10 футов.

Это место некогда было темницей, что заметно по остаткам проржавевших и позеленевших от времени цепей на стенах. Но сейчас здесь вдоль стен небрежно разбросаны какие-то безделушки, тряпки, свалена стопками медная посуда.

В одном из углов стоит сундук настолько полный, что его незакрытая до конца крышка позволяет увидеть блеск монет через образовавшуюся щель.

Если к сундуку подходят ближе, чем на 5 футов, то он превращается в **мимика** (450 опыта) и тут же атакует. В этом случае все персонажи считаются захваченными врасплох из-за способности мимика **обманчивая внешность**, если до этого они не выказывали подозрения, что сундук может быть опасен.



Если вы захвачены врасплох

Если вы захвачены врасплох, вы не можете перемещаться и совершать действия в первом ходу сражения, и пока этот ход не окончится, вы не можете совершать реакции.

В этом бою нет деления по сложности столкновения, но вы можете корректировать хиты мимика в рамках стандартного диапазона, если бой кажется слишком простым или, наоборот, слишком опасным.

УГЕМОРТ

В самой дальней от входа комнате, среди продуктовых полок (или даже на полках) прячется Угеморт под эффектом заклинания *невидимость*. Он не издаёт никаких звуков и обнаружить его обычными методами невозможно. Возможно он попытается заговорить с героями посредством заклинания *сообщение* сразу, как увидит их.

Отыгрыш Угеморта

Крекар Угеморт — кенку, вороноподобный гуманоид с клювом и второй парой лап вместо крыльев. Одет он в неброскую серо-чёрную мантию. Разговаривает Крекар весьма странно, словно попугай, пародирующий чьи то слова и интонации (всё из-за того, что кенку не могут полноценно говорить, только копировать уже кем-то сказанную речь). При разговоре он постоянно отсылается к различным книгам и справочникам, желая найти там инструкцию как поступать в той или иной ситуации. В какой-то момент он может даже убежать в библиотеку и начать рыться в книжных шкафах, прежде чем продолжит разговор.

Цитата: «Здесь. Безопасно! Надо полагать?»

В разговоре, Крекар может дать следующую информацию:

- Адориан Толгрип увлёкся опасным экспериментом, который, по мнению Крекара, может угрожать существующему мирозданию.
- В королевстве Тетир и в других, более отдалённых, местах Фаэруна то тут то там начали появляться магические камни — менгиры.
- Крекар и Адориан всегда были в дружеских отношениях, но разногласия по поводу природы и причин появления менгиров сильно их рассорили.

- Крекар видит в менгирах предпосылки к глобальной катастрофе: Стихийный Хаос поглотит Материальный план. А Адориан считает эти менгиры даром богов, которые даровали людям дополнительные источники магической силы, а науке — почву для их изучения.
- Первым, более года назад, был обнаружен менгир в Омларандинских горах, когда десятки людей и дварфов в одночасье сгорели заживо. Всё потому, что местный волшебник решил провести несколько экспериментов над этим неизвестно откуда появившимся камнем. Именно это событие повлекло за собой ужесточение контроля за магией в королевстве.
- Адориана это не остановило, он наплевал на новые запреты «лишь мешающие науке!» и продолжил искать и изучать информацию о менгирах. Тут то и произошла ссора, и Крекар покинул академию волшебников Чёрные Башни;
- Он тоже углубился в изучение природы менгиров, но с другой целью: помешать Стихийному Хаосу проникнуть на Материальный план;
- «Ордам Хаоса не будет конца, и не хватит живых, чтобы им противостоять!», именно поэтому Крекар в данный момент готовит армию мертвецов, чтобы сдерживать волны Хаоса хотя бы первое время.

Если герои будут атаковать Крекара, тот всем силами пытается выйти из боя и сбежать: становится невидимым, использует левитацию и т.п. Если герои заканчивают переговоры мирно, Крекар предлагает им поступить к нему на службу, в кампанию по спасению мира.

ФИНАЛЬНАЯ БИТВА

Не зависимо от того, какой путь выбрали герои, в помещение в самый последний момент врывается существо, похожее на гуманоида, обросшего лианами и ветвями. Это **полу-вайда** (450 опыта).

Полу-вайда агрессивна ко всем, включая Угеморта (если тот ещё не сбежал). Выглядит она как человек (женщина-жрица), сквозь одежду и тяжёлые доспехи которого проросли дубовые ветви и ствол, превратив своего носителя в подобие ходячего дерева. С полу-вайдой невозможно договориться. Она лишь постоянно повторяет фразы в духе: «Незванные гости! Хозяйка не любит гостей! Хозяйка приказала убить!», но не реагирует на речь других существ.

Как только появляется вайда, Крекар Угеморт становится невидимым и прячется, он не участвует в бою.

Здесь также нет деления по сложности столкновения, но, как и в случае с мимиком, вы можете корректировать хиты полу-вайды в рамках стандартного диапазона.

ЗАВЕРШЕНИЕ

Узнав всю необходимую информацию, персонажи могут либо вернуться к нанимателю за наградой, либо перейти на сторону Угеморта и не возвращаться. Они также могут вернуться, но обмануть нанимателя.

НА СЛУЖБУ К УГЕМОРТУ

Если персонажи решают не возвращаться к нанимателю, они теряют сюжетную награду **Друзья закона**. Одновременно с этим они получают сюжетную награду **Помощники Угеморта**.

ОБМАН НАНИМАТЕЛЯ

Если персонажи возвращаются к нанимателю за наградой, но хотят его обмануть, скрыв местоположение Угеморта, все, кто находятся в зоне видимости нанимателя, должны совершить совместную проверку Обмана [Deception] со Сл 12.

Групповые проверки

Если несколько существ пытаются выполнить что-то как единая группа, Мастер может попросить совершить групповую проверку характеристики. В такой ситуации умелые персонажи смогут прикрыть слабые стороны неумелых.

Для совершения групповой проверки характеристики все в группе совершают проверку характеристики. Если как минимум половина группы достигла успеха, преуспевает вся группа. В противном случае вся группа проваливает проверку.

При успехе группа получает оставшуюся сумму обещанной награды (**25 зм** или **50 зм** каждому), а также сюжетную награду **Помощники Угеморта**.

РАСКРЫТИЕ УГЕМОРТА

Если персонажи решают рассказать обо всём без утайки, они получают оставшуюся сумму обещанной награды (**25 зм** или **50 зм** каждому), а также сюжетную награду **Друзья закона**. Если у них уже была эта сюжетная награда, она заменяется на награду **Агенты королевства**.

НАГРАДЫ

По завершению приключения персонажи вознаграждаются опытом, ценностями и, если применимо, сюжетными наградами.

Опыт

Сложите весь боевой опыт, полученный за побеждённых противников, и разделите на количество персонажей, участвовавших в бою. Смотрите столбец **суммарный опыт** в таблицах сложности столкновений, в которых участвовали персонажи, а также опыт, указанный в скобках после упоминания одиночных противников.

За небоевой опыт награды перечислены ниже в расчёте на одного персонажа. Наградите всех персонажей в группе небоевым опытом, если не указано иное.

Небоевой опыт

Достижение	Опыт на персонажа
Разгадка головоломки «гнезда»	200
Завершение приключения	50

Итоговая награда на каждого персонажа должна находиться в диапазоне **от 600 до 800 опыта**. Если суммарный опыт по каким-то причинам выходит за эти рамки, измените размер награды небоевым опытом так, чтобы итоговый результат удовлетворял этим лимитам.

Ценности

Персонажи получают только те ценности из списка, которые сумели найти в процессе приключения. Они делят их между собой поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Найденные ценности

Предмет	Стоимость, зм
Вышитый шёлковый носовой платок	10
Набор костяных трубочек	10
Серебряная ложка с выгравированной на ручке буквой «К»	25
Гравированные игральные кости	25
Шёлковое одеяние в зелёно-чёрных тонах	25
Коробочка с фигурками птиц из чёрного камня	125
Большой золотой браслет	250

Зелье лазания

Зелье, обычное

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете на 1 час скорость лазания, равную вашей скорости ходьбы. В течение этого времени вы совершаете с преимуществом проверки Силы (Атлетика), совершённые,

чтобы лезть. Зелье представляет собой трёхцветную жидкость. Коричневый, серебряный и серый слои структурой напоминают рисунок на камне и не смешиваются между собой, как бы вы ни трясли пузырёк.

Зелье лечения

Зелье, обычное

Вы восстанавливаете 2к4 + 2 хита, когда выпиваете это зелье, которое представляет собой красную жидкость, сверкающую при встряхивании.

Зелье силы ледяного великана

Зелье, редкое

Когда вы выпиваете это зелье, значение вашей Силы становится равным 23 на один час. Зелье не оказывает на вас никакого эффекта в том случае, если значение вашей Силы уже равно этому значению или превосходит его.

В прозрачной жидкости этого зелья плавают обрезки ногтей ледяного великана.

Волшебная палочка снарядов

Волшебная палочка, необычная

У этой волшебной палочки 4 заряда из 7-ми. Если вы её держите, вы можете действием потратить 1 или несколько зарядов, чтобы наложить ей заклинание волшебная стрела. За 1 заряд вы накладываете это заклинание 1-го уровня. Вы можете увеличить уровень заклинания на 1 за каждый дополнительный используемый заряд. Палочка ежедневно восстанавливает 1к6 + 1 заряд на рассвете. Если вы истратили последний заряд в палочке, бросьте к20. Если выпадет «1», палочка рассыплется в пыль и уничтожится.

Сюжетные награды

Персонажи имеют возможность получить следующие сюжетные награды в ходе этого приключения. Эти награды будут влиять на сюжет и отношение к персонажам в последующих приключениях.

Друзья закона. Вы проявили себя законопослушными и сознательными гражданами королевства Тетир. Теперь у вас есть положительная репутация в подразделении по борьбе с запрещённой магией королевской тайной службы и лично у леди Алуаны.

Агенты королевства. Вы неоднократно доказали свою верность и исполнительность. Вам выдают специальный значок, предъявив который любым представителям королевских служб вы получаете преимущество на любые проверки Харизмы против них. Кроме того, вы можете запросить укрытие и помощь у представителей королевских служб. Эта помощь может выражаться во временном ночлеге, еде, и, при необходимости, лечении.

Помощники Угеморта. Крекар Угеморт готов предоставить вам бесплатное питание и проживание в своей башне. Кроме того, один раз в день он может бесплатно сотворить для вас одно любое заклинание из списка заклинаний волшебника не выше 2-го уровня.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 1. ПИСЬМО ЛЕДИ АЛУАНЫ

Вас находит очень юный, опрятно одетый паренёк и, уважительно протянув запечатанный королевским гербом конверт, спешно кланяется и удаляется. В конверте вы находите письмо на тонкой белоснежной бумаге с едва заметным ароматом лаванды. В письме текст следующего содержания:

Друзья, я искренне ценю помощь, которую вы оказали мне в крепости Узенкхурт. Благодаря вам, дело Адорианна Толурита успешно поступило в производство.

Не можете ли вы мне вновь с одним небольшим делом?

Если согласны, отправляйтесь в Риктавин, в таверну в "Резущая мантискора". Утром третьего дня, до рассвета, вы встретите человека в серебряной маске. Он будет в поисках наёмников — предложите ему свою помощь, на золото он не покусится.

В наших интересах, чтобы он получил то, что ищет.

—
*Желаю удачи,
Леди А.*

Приложение А. Неигровые персонажи

Ниже представлена сводка неигровых персонажей, встречающихся в приключении:

Таинственный наниматель. Человек, скрывающий свою личность под дорогими одеждами и тёмно-серой маской.

Тью. Мальчик лет двенадцати, риатавинский попрошайка, вор и веркрыса.

Крекар Угеморт. Кенку-волшебник, бывший преподаватель магии школы некромантии в академии волшебников «Чёрные башни».

Приложение В. Характеристики существ

В этом приложении описаны характеристики монстров и неигровых персонажей, встречающихся в приключении.

Тью-веркрыса [WERERAT]

Средний гуманоид (перевертыш), хаотично-злой
Класс брони 12
Хиты 33 (6к8 + 6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Иммунитет к урону колющий, рубящий, дробящий
Навыки Скрытность +4, Восприятие +2
Чувства тёмное зрение 60 футов (только в облике крысы) пассивное Восприятие 10
Языки Общий (не может говорить в облике крысы)
Опасность 2 (450 опыта)

Перевертыш. Веркрыса может действием превратиться в гигантскую крысу, гибрид крысы и гуманоида, или же принять свой истинный облик гуманоида. Все её статистики кроме размера остаются одинаковыми во всех обликах. Все несомое и носимое ей снаряжение не превращается. Она принимает свой истинный облик, если умирает.
Тонкий нюх. Веркрыса совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака (только в облике гуманоида или гибрида). Веркрыса совершает две атаки, только одна из которых может быть укусом.
Укус (только в облике крысы или гибрида). Рукопашная атака: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4 + 2). Если цель — гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе станет проклятой ликантропией веркрысы.
Кинжал (только в облике гуманоида или гибрида). Рукопашная атака: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4 + 2).
Праща (только в облике гуманоида или гибрида). Дальнобойная атака: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 4 (1к4 + 2).

Рой крыс [SWARM OF RATS]

Средний рой крохотных зверей
Класс брони 10
Хиты 24 (7к8 - 7)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Сопrotивление урону колющий, рубящий, дробящий
Иммунитет к состоянию сбивание с ног, паралич, ошеломление, очарование, опутанность, окаменение, испуг, захват
Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10
Опасность 1/4 (50 опыта)

Тонкий нюх. Рой совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.
Рой. Рой может занимать пространство другого существа и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для крохотных крыс. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

ДЕЙСТВИЯ

Укусы. Рукопашная атака: +2 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в пространстве роя. Попадание: колющий урон 7 (2к6), или колющий урон 3 (1к6), если у роя половина хитов или меньше.

Ветвистая зараза [TWIG BLIGHT]

Маленькое растение, нейтрально-злое
Класс брони 13 (природная броня)
Хиты 4 (1к6 + 1)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Уязвимость к урону огонь
Иммунитет к состоянию глухота, ослепление
Навыки Скрытность +3
Чувства слепое зрение 60 футов (слепо за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 9
Языки Общий (понимает, но не говорит)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Обманчивая внешность. Это создание напоминает мёртвый кустарник. Пока оно остаётся неподвижным

среди другой растительности, оно может скрываться, оставаясь на виду.

ДЕЙСТВИЯ

Когти. Рукопашная атака: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 3 (1к4 + 1).

Вьющаяся зараза [VINE BLIGHT]

Среднее растение, нейтрально-злое

Класс брони 13 (природная броня)

Хиты 26 (4к8 + 8)

Скорость 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Иммунитет к состоянию ослепление, глухота

Навыки Скрытность +1

Чувства слепое зрение 60 футов (слепо за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Обманчивая внешность. Пока зараза остается без движения, она неотличима от клубка лиан.

ДЕЙСТВИЯ

Сжимание. Рукопашная атака: +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 9 (2к6 + 2), и если размер цели не больше большого, она становится схваченной (Сл высвобождения 12). Пока цель схвачена, она опутана, и зараза не может сжимать другую цель.

Опутывающие растения (перезарядка 5–6). Цепкие корни и плети вырастают в 15-футовом радиусе вокруг заразы, засыхая через 1 минуту. В течение этого времени эта область является труднопроходимой местностью для существ, не являющихся растениями. Кроме того, все существа на выбор заразы, находящиеся в этой местности, когда растения только появляются, должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 12, иначе станут опутанными. Любое существо может действием совершить проверку Силы со Сл 12, освобождая себя или другое опутанное существо при успехе.

Игольчатая зараза [NEEDLE BLIGHT]

Среднее растение, нейтрально-злое

Класс брони 12 (природная броня)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 11 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Иммунитет к состоянию ослепление, глухота

Чувства слепое зрение 60 футов (слепо за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 9

Языки Общий (понимает, но не говорит)

Опасность 1/4 (50 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Когти. Рукопашная атака: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (2к4 + 1).

Иглы. Дальнобойная атака: +3 к попаданию, дистанция 30/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 8 (2к6 + 1).

Скелет [SKELETON]

Средняя нежить, законно-нейтральный

Класс брони 13 (обломки доспехов)

Хиты 13 (2к8 + 4)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Иммунитет к урону яд

Уязвимость к урону дробящий

Иммунитет к состоянию истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки понимает языки, известные при жизни, но не говорит

Опасность 1/4 (50 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Короткий меч. Рукопашная атака: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6 + 2).

Короткий лук. Дальнобойная атака: +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6 + 2).

Зомби [ZOMBIE]

Средняя нежить, нейтральная

Класс брони 8

Хиты 22 (3к8 + 9)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Спасброски МДР +0

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное
Восприятие 8

Языки понимает языки, известные при жизни,
но не говорит

Опасность 1/4 (50 опыта)

Стойкость нежити. Если зомби получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения со 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: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 4 (1к6 + 1).

Мимик [MIMIC]

Средний монстр (перевертыш), нейтральный

Класс брони 12 (природная броня)

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 15 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (-3)	13 (+1)	8 (-1)

Иммунитет к урону кислота

Иммунитет к состоянию сбивание с ног

Навыки Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное
Восприятие 11

Опасность 2 (450 опыта)

Перевертыш. Мимик может действием превратиться в любой предмет, или принять свой истинный, бесформенный облик. Во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми. Все несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Клейкий (только в облике предмета). Мимик приклеивается ко всему, что его касается. Существо с размером не больше Огромного, к которому приклеился мимик, становится схваченным им (Сл высвобождения 13). Проверки характеристик для высвобождения из этого захвата совершаются с помехой.

Обманчивая внешность (только в облике предмета). Пока мимик остается без движения, он неотличим от обычного предмета.

Борец. Мимик совершает с преимуществом броски атаки по всем существам, схваченным им.

ДЕЙСТВИЯ

Ложноножка. Рукопашная атака: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 7 (1к8 + 3). Если мимик находится в облике предмета, цель попадает под действие его особенности клейкий.

Укус. Рукопашная атака: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к8 + 3) плюс урон кислотой 4 (1к8).

ПОЛУ-ВАЙДА

Среднее растение (человек), законно-нейтральное

Класс брони 18 (природная броня, щит)

Хиты 35 (5к8 + 15)

Скорость 30 фт., лазая 15 фт. (может лазать только по деревьям и другим растениям)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	8 (-1)

Уязвимость к урону огонь

Сопротивление урону дробящий

Чувства чувство вибрации 120 фт., пассивное
Восприятие 12

Языки Общий, Сильван

Опасность 2 (450 опыта)

Магическая дубинка. В руках полу-вайды её дубинка магическая и наносит дополнительно 2 (1к4) урона (включено в атаки).

Растительный камуфляж. Полу-вайда имеет преимущество на проверки Ловкости (Скрытность), которые она делает в любой местности, достаточно укрытой растительностью.

Регенерация. Полу-вайда восстанавливает 3 хита в начале своего хода если находится в контакте с землей. Если она получает урон огнём, то эта черта не работает в начале следующего хода лесной вайды. Она умирает только если начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

Использование заклинаний. Полу-вайда является заклинателем 5 уровня. Её базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12,

+4 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания жреца:

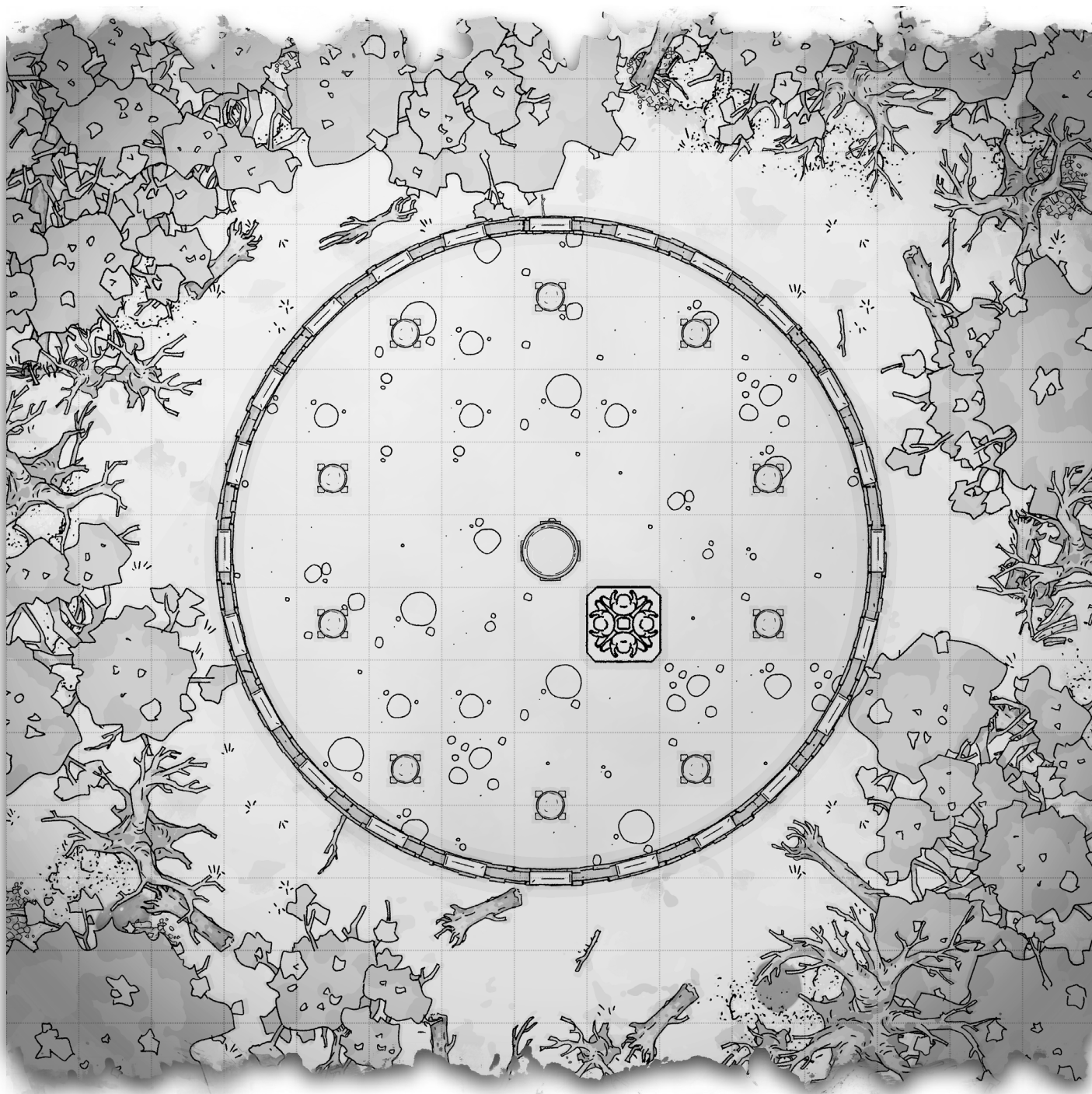
- Кантрипы (неограниченно): *пляшущие огоньки, священное пламя, терновый кнут*
- 1 уровень (4 ячейки): *ведьмин снаряд, лечение ран, разговор с животными*
- 2 уровень (3 ячейки): *животные чувства, шипы*
- 3 уровень (2 ячейки): *разговор с растениями, рост растений*

ДЕЙСТВИЯ

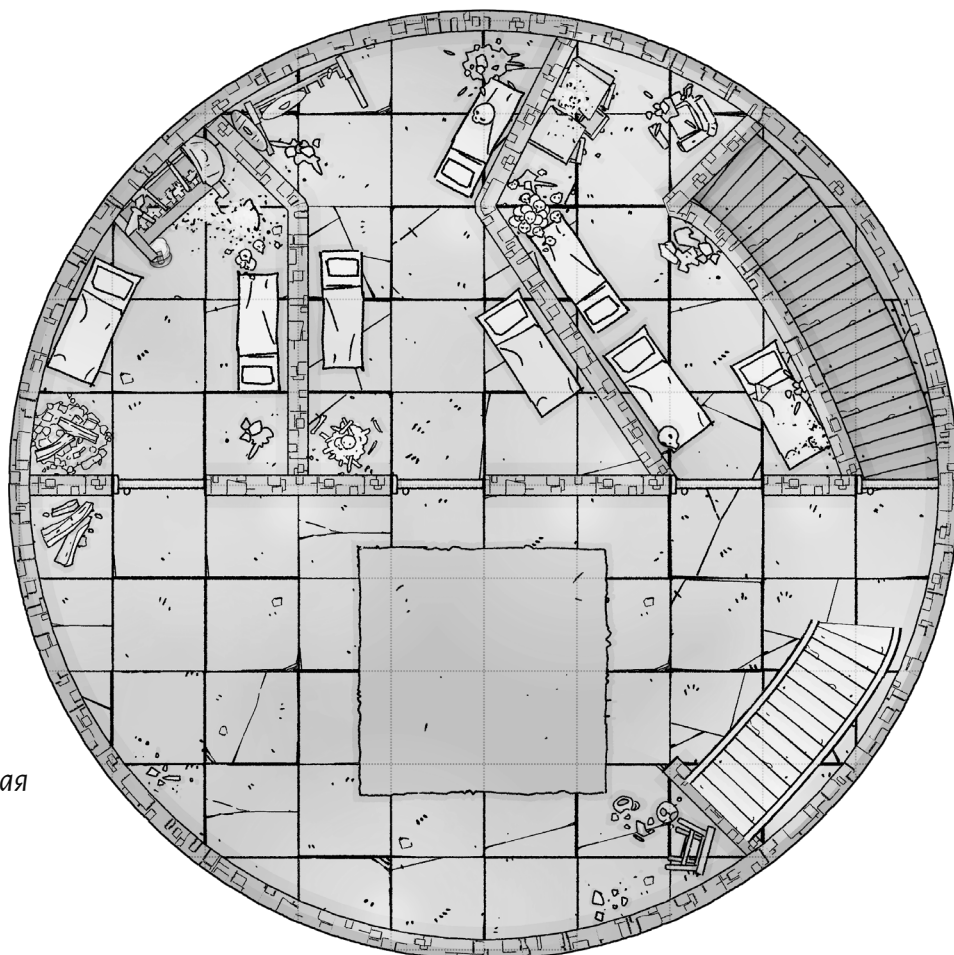
Мультиатака. Полу-вайда совершает две атаки дубиной.

Дубина. *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 6 (2к4 + 2).

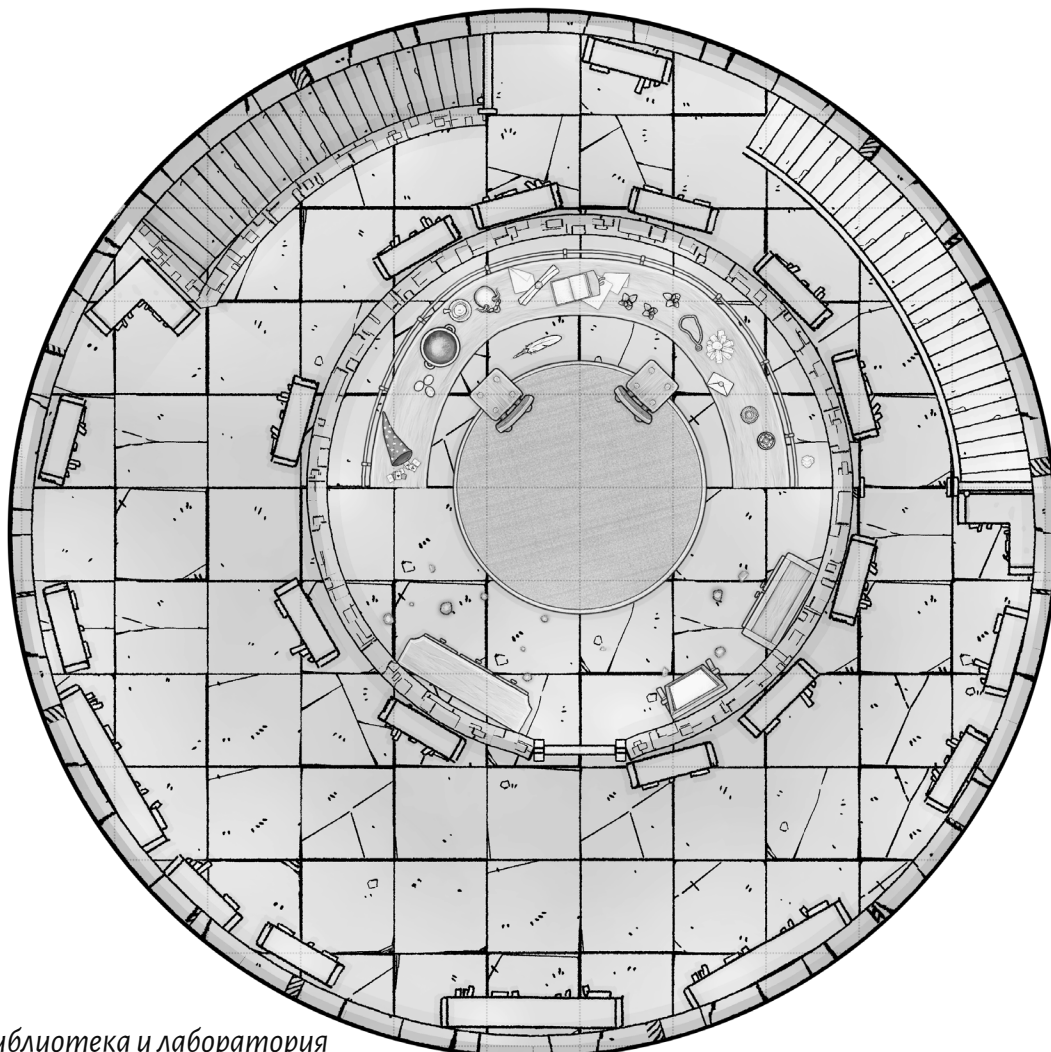
Приложение С. Башня Угеморта



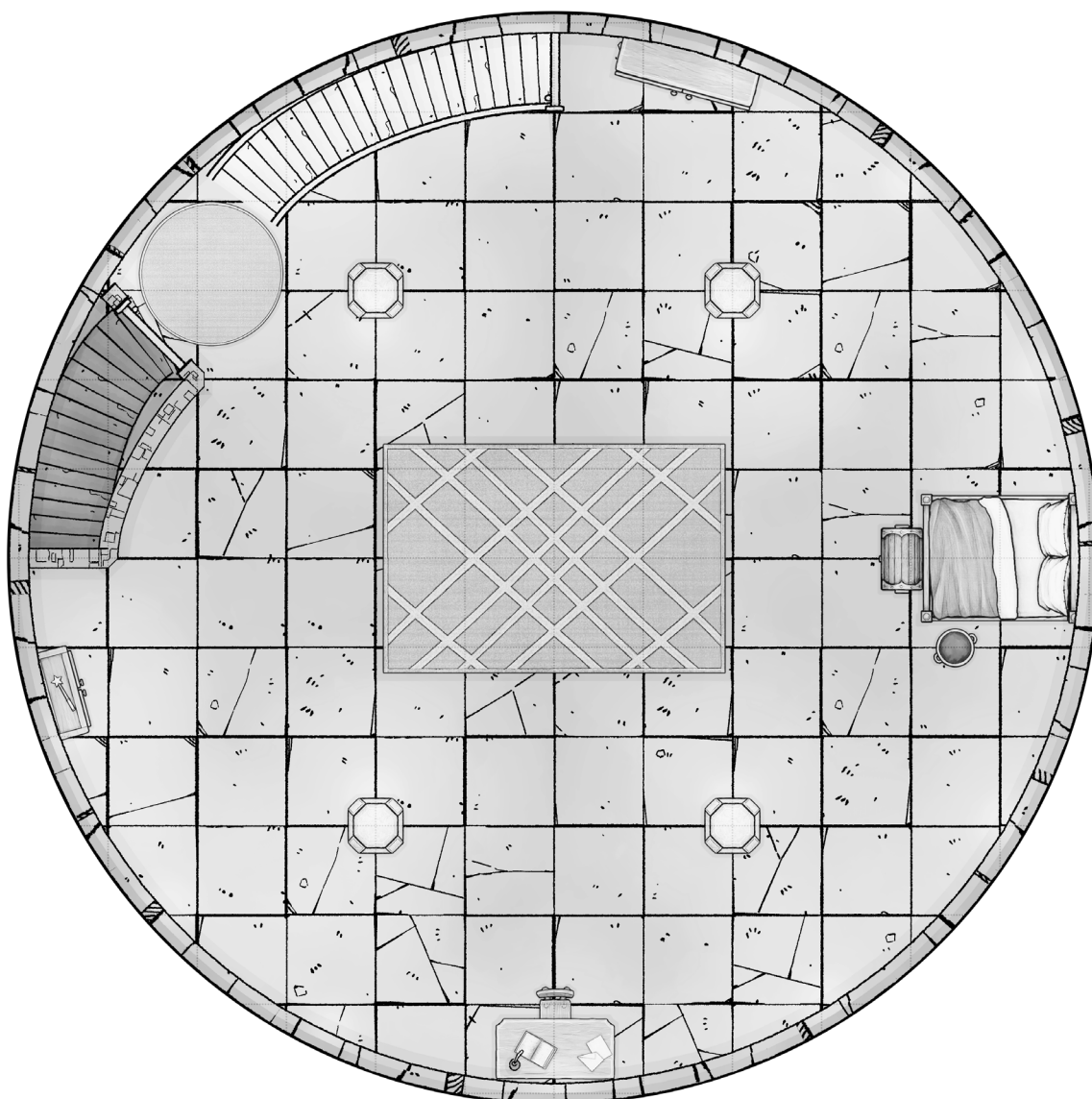
Смотровая площадка башни



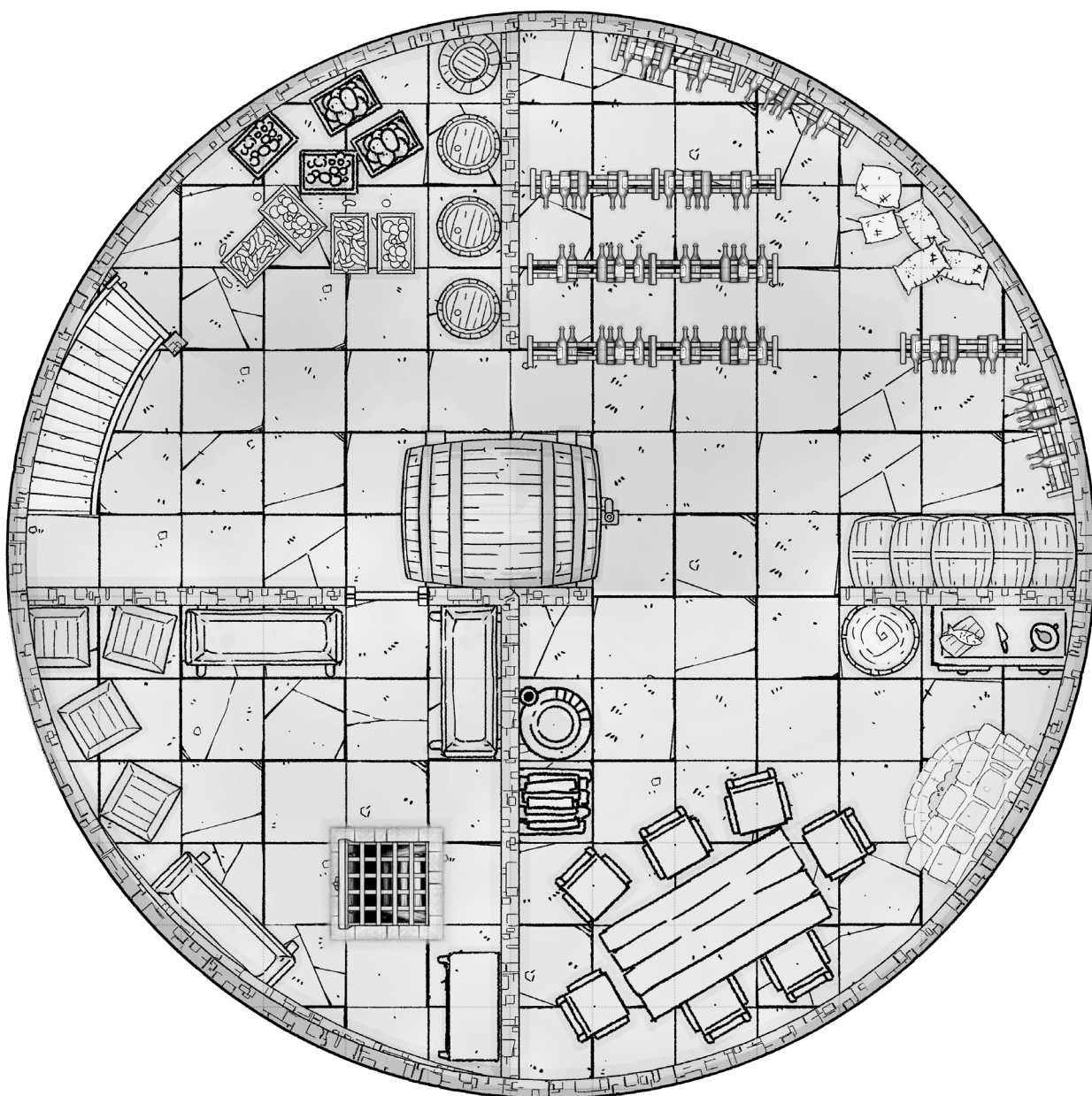
Уровень 1: Людская



Уровень 2: Библиотека и лаборатория



Уровень 3: Спальня



Уровень 4: Склад