



Пять монет

Десятичасовое приключение для персонажей 5 уровня

Горинов Никита
Автор приключения

Версия: v1.2

Пять монет — 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

Введение

Добро пожаловать в приключение «Пять монет».

Авторское приключение в авторском мире.

Это приключение предназначено для персонажей 5 уровня и оптимизировано для трёх персонажей 5 уровня. Приключение можно подстроить для другого количества игроков других уровней, для этого нужно только изменить состав противников в боях.

Это приключение начинается в лесу.

Подготовка приключения

Перед проведением этого приключения для группы игроков, как Мастер, вы должны подготовиться:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия *Базовых правил D&D* или *Книги игрока*.
- Прочитайте приключение, сделайте заметки о том, что вы хотели бы выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, о способе изобразить НИП или тактику, которую вы хотели бы использовать в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести изменения, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам следующую информацию о персонаже:

- Имя персонажа и его уровень
 - Расу и класс персонажа
- Пассивную Мудрость (Восприятие) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Убедитесь, что у всех игроков есть официальные журналы приключений для их персонажей (или возьмите их у организаторов). Игрок заполняет название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI (если он есть).

Кроме того, игрок заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце сессии. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного журнала приключений.

Если у вас есть время или необходимость, вы можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если вы видите волшебные предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на *Руководство игрока Лиги Искателей Приключений D&D*.

Если игроки хотят потратить дни простоя и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить свое занятие и потратить дни прямо сейчас. Кроме того, они могут сделать это в конце приключения или эпизода. Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Не стесняйтесь зачитывать описание приключения, чтобы помочь игрокам понять, с чем они могут столкнуться.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие настроить его для большой/маленькой группы и персонажей большего/меньшего уровня.

Практически всегда это касается только боевых сцен. Эти корректировки не являются обязательными, и вы не обязаны следовать им — они являются рекомендациями, предоставленными для руководства и удобства.

Это приключение оптимизировано для трёх персонажей 5 уровня. Чтобы выяснить, нужно ли вам корректировать приключение, выполните следующие действия:

- Сложите суммарные уровни всех персонажей.
- Разделите общую сумму на количество персонажей.
 - Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону.

Теперь вы определили **средний уровень отряда (СУО)** для приключения. Чтобы определить **силу отряда** для этого приключения, обратитесь к следующей таблице.

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабый
3–4 персонажа, СУО равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО больше	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО больше	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО больше	Очень сильный

Средняя сила отряда указывает на отсутствие необходимости корректировать приключение. Каждая врезка отдельно указывает, следует ли что-то менять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, вам не нужно вносить никакие изменения.

Проведение приключения

Будучи Мастером подземелий на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы помогаете направлять повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте этому золотому правилу Мастера:

Принимайте решения, которые усиливают удовольствие от приключения, когда это возможно.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

Вы наделены властью. Вы принимаете решения о том, как группа взаимодействует с НИП и окружением в рамках этого приключения. Нет ничего страшного в том, чтобы вносить значительные изменения или заниматься импровизацией, пока вы сохраняете первоначальный дух написанного.

Создавайте вызовы своим игрокам. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков, попробуйте почувствовать (или спросите), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждый должен иметь возможность проявить себя.

Следите за временем. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.

Приключение должно развиваться. Когда игра начинает увязать, не стесняйтесь давать намеки и подсказки своим игрокам, чтобы они могли попытаться решить головоломки, участвовать в боях и отыгрыше, не слишком расстраиваясь из-за недостатка информации. Это дает игрокам «маленькие победы» для превращения догадок в правильные решения. *Руководство мастера* содержит больше информации об искусстве проведения игры D&D.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум с небольшой городок можно найти услуги заклинателей. Персонажи должны иметь возможность добраться до поселения, чтобы получить эти услуги.

Обычно доступные услуги заклинателей включают в себя лечащие и восстанавливающие заклинания, а также заклинания для получения информации. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Количество заклинаний, доступных в качестве услуги, ограничено **максимум тремя в день**, если не сказано иного.

Услуги заклинателей

Заклинание	Стоимость
<i>Лечение ран</i> (1-й уровень)	10 зм
<i>Опознание</i>	20 зм
<i>Малое восстановление</i>	40 зм
<i>Молебен лечения</i> (2-й уровень)	40 зм
<i>Снятие проклятия</i>	90 зм
<i>Разговор с мертвыми</i>	90 зм
<i>Предсказание</i>	210 зм
<i>Высшее восстановление</i>	450 зм
<i>Оживление</i>	1 250 зм
<i>Воскрешение*</i>	3 000 зм
<i>Истинное воскрешение*</i>	50 000 зм

* Эти заклинания требуют дополнительных затрат времени простоя (150 для *воскрешения* и 350 для *истинного воскрешения*). Эта стоимость может быть уменьшена на 50 дней для каждого ранга фракции выше 1, которым обладает персонаж. Это время простоя тратится на общественные работы для церкви, которая предоставила запрашиваемое заклинание. Предыстория послушника НЕ уменьшает стоимость в зм или днях простоя любого из этих заклинаний.

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Оплачивается только базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

оплачивает отряд в конце сессии. Другие персонажи не обязаны тратить свои средства, чтобы вернуть мертвого члена отряда.

Смерть и восстановление

Иногда случаются неприятности, и персонажи умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. Кроме того, каждый день простоя, потраченный после *оживления*, уменьшает штраф за броски атаки, спасброски и проверки характеристик на 1, в дополнение к любым другим преимуществам, которые может обеспечить активность во время простоя.

Создание нового персонажа 5-го уровня. Если мертвый персонаж не желает или не может использовать ни один из прочих вариантов, игрок создает нового персонажа. Новый персонаж не имеет никаких предметов или наград, которыми обладал мертвый персонаж.

Мёртвый персонаж платит за *оживление*. Если тело персонажа можно восстановить (оно не лишено каких-либо жизненно важных органов и в основном цело), и игрок хотел бы, чтобы персонаж был возвращен к жизни, отряд может вернуть тело обратно в цивилизованные места и из средств мертвого персонажа оплатить заклинание *оживление*. В такой ситуации заклинание *оживление* будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает *оживление*. То же что и предыдущий пункт, за исключением того, что часть или все 1250 зм за заклинание *оживление*

Оглавление

Введение.....	1
Подготовка приключения.....	1
Перед игрой.....	1
Изменение сложности приключения.....	1
Определение силы отряда.....	2
Проведение приключения.....	2
Услуги заклинателей.....	2
Услуги заклинателей.....	2
Предыстория послушника.....	3
Смерть и восстановление.....	3
Смерть.....	3
Предыстория приключения.....	7
Обзор приключения.....	7
Зацепки приключения.....	7
Детали для предыстории персонажей.....	7
Введение.....	8
Награды.....	8
Опыт.....	8
Боевые награды.....	8
Часть 1. Главная угроза.....	9
Таблица содержимого сундука.....	9
Награды.....	10
Опыт.....	10
Небоевые награды.....	10
Адамантиновый доспех [Adamantine armor].....	10
Латы Рыцарского Братства [Plate of Knight’s Fellowship].....	10
Мифрильная кольчужная рубаша Ванрака [Vanrak’s Mithral Shirt].....	10
Мифрильный доспех [Mithral armor].....	10
Щит часового [Sentinel shield].....	10
Щит-бумеранг [Boomerang Shield].....	10
Крылатые боеприпасы [Winged Ammunition].....	11
Опрокидывающий боеприпас [Walloping Ammunition].....	11
Рассекатель [Hew].....	11
Оружие предупреждения [Weapon of warning].....	11
Кольцо правды [Ring of Truth Telling].....	11
Жезл возмездия [Rod of Retribution].....	11
Часть 2. Поиск решения.....	12
Награды.....	16
Опыт.....	16
Небоевые награды.....	16
Часть 3. Забытая гробница покойного Короля.....	17
Награды.....	22
Опыт.....	22
Боевые награды.....	22
Небоевые награды.....	22
Сокровища.....	22
Обычный свиток (заговор).....	22
Обычный свиток (1 уровень).....	22
Зелье преимущества [Potion of Advantage].....	22
Жемчужина силы [Pearl of power].....	22
Гроза свежевателей [Flayer Slayer].....	22

Часть 4. Замок загадок.....	23
Первая комната:.....	23
Вторая комната:.....	24
Третья комната:.....	24
Четвёртая комната:.....	24
Пятая комната:.....	24
Шестая комната:.....	25
Ловушки:.....	25
Награда.....	26
Опыт.....	26
Небоевые награды.....	26
Зелье псионической стойкости [Potion of Psionic Fortitude].....	26
Часть 5. Поиск виновного.....	27
Награда.....	29
Опыт.....	29
Небоевые награды.....	29
Бусина силы.....	29
Часть 6. Поиск сокровищ.....	30
Награды.....	33
Опыт.....	33
Боевые награды.....	33
Часть 7. Спасение вора.....	34
Награды.....	36
Опыт.....	36
Боевые награды.....	36
Небоевые награды.....	36
Часть 8. Финал.....	37
Приложение. Статистика НИП/монстров.....	39
Троль [Troll].....	39
Отвратительные конечности.....	39
Взрослый латунный дракон [Adult brass dragon].....	40
Легендарные действия.....	40
Действия логова.....	40
Свежеватель разума [Mind flayer].....	41
Фламф [Flumph].....	41
Скелет [Skeleton].....	42
Скелет дварфа [Dwarf skeleton].....	42
Скелет минотавра [Minotaur skeleton].....	43
Блуждающий огонёк [Will-o'-wisp].....	43
Гигантский паук [Giant spider].....	44
Чёрная слизь [Black pudding].....	44
Локата [Locathah].....	45
Мерфолк [Merfolk].....	45
Мерроу [Merrow].....	46
Сахуагин [Sahuagin].....	46
Сахуагин-чемпион [Sahuagin Champion].....	47
Жрица сахуагинов [Sahuagin priestess].....	47
Страж [Guard].....	48
Мастер-вор [Master thief].....	48
Ветеран [Veteran].....	49
Рыцарь [Knight].....	49
Кованный солдат [Warforged Soldier].....	50
Чемпион [Champion] - Кутеодер.....	50
Пожиратель интеллекта [Intellect devourer].....	51

Рой ядовитых змей [Swarm of poisonous snakes].....	52
Приложение Карты.....	53
Общая карта королевства «Спектрум».....	53
Пещера Тролля.....	54
Подземелье главной угрозы.....	55
Город королевство Рэксон.....	56
Первый этаж.....	57
Первый этаж с нумерацией комнат.....	58
Второй этаж.....	59
Второй этаж с нумерацией комнат.....	60
Встреча в море.....	61
Затонувший корабль.....	62
Подводная пещера.....	63
Подводная битва.....	64
Тюрьма.....	65
Погоня днём.....	66
Погоня вечером.....	67
Лес.....	68

Предыстория приключения

В небольшом королевстве Спектрум жизнь течёт тихо и размеренно, все занимаются своими делами, вторая война с орками окончена, по итогам которой с ними был заключён мирный договор. Но угроза всему королевству притаилась в тени и начинает свой грязный ритуал.

См. Приложение – Карты, общая карта королевства Спектрум.

На севере расположен город Спектрум, где сидит вся правящая элита. Ниже расположены три деревни — Правка, Середа и Левка, которые управляются назначенными из города наместниками и платят налоги.

С гор Гуалоу стекают родники, которые переходят в реку Крик, которая выливается в море Воды Верри (в честь человека, которым первым его переплыл).

За лесами стоит степь и расположен лагерь орков. После двух кровопролитных войн с ними заключён мирный договор, согласно которому с орками ведётся торговля и уплата налога за вход в пустыню и выход из оной. За поселением орков расположена Пустыня Дракар.

Обзор приключения

Приключение состоит из 9 частей: завязка, встреча главной угрозы, поиск способа победы над главной угрозой, 5 небольших приключений и финал.

В завязке герои встречаются выполняя тривиальную задачу, но в процессе выполнения находят куда большее зло, которое необходимо остановить — илликиды готовят ритуал для создания иллитилича.

Чтобы остановить иллитидов нужен специальный артефакт, который может ловить молнии. Такой пойманной молнией необходимо уничтожить филиактерий иллитилича до его полного превращения.

Для получения артефакта приключенцам нужно собрать 5 древних монет, которые они и получают в процессе небольших приключений.

В финале приключенцы уже 6 уровня получают артефакт, ловят молнию и идут на финальный бой с иллитидами.

Зацепки приключения

Зацепка 1. В крайний дом деревни Правка вломилось чудище (позже станет известно, что это тролль), которое, после краткой борьбы с жильцами дома, утащило людей в лес. Герой должен найти чудовище и уничтожить, чтобы защитить свою деревню.

Зацепка 2. Высокомерная дворянка по имени Полрея из города Спектрум, ищет группу искателей приключений, чтобы разыскать пропавшего пса, недавно замеченного на опушке ближнего леса.

Зацепка 3. Персонаж выехал на охоту за оленем в лес. По следам вышел к пещере тролля и охота неожиданно стала интереснее.

Зацепка 4. *Хорошо подойдёт для друида или следопыта.* В лесу, который персонажу друиду или следопыту поручил оберегать совет старших друидов, завёлся какой-то монстр, который жрёт всех подряд, ломает всё на своём пути и совершает прочие пакости. Этого монстра нужно нейтрализовать/прогнать (на выбор от мировоззрения). Персонаж пошёл по следу этого монстра, вышел к небольшой пещере и устроил слежку. Просидел с рассвета до полудня, но монстра пока не видел.

Детали для предыстории персонажей

Здесь предоставлена информация которую крайне желательно выдать в предыстории или внедрить в предысторию персонажей.

- 1) Кому-то из персонажей внедрите трагическое прошлое, в котором его пытал Иллитид, но персонаж смог сбежать. При этом не убив иллитидов.
- 2) Кому-то из персонажей дайте следующую информацию в предыстории:

Довольно давно был один безумец, который хотел поймать молнию, чтобы она стала его личной. Изобрёл он для этого особый артефакт — Сумку поимки молний, но артефакт был утерян в веках.

- 3) Советуется познакомить кого-то из персонажей с местным аристократом предпринимателем — эльфом Дэрэтом Ятраном или его сыном Ривонном Ятраном.

Введение

Группа по раздельности, или вместе, или частично вместе выдвигается в лес, находя монстра (Тролля) в его логове. Происходит сражение с Троллем, в конце боя Тролль проламывает землю и группа устремляется в пропасть.

Вам понадобятся карта Пещера Тролля из Приложения Карты и стат блок Тролля из Приложения Статистика НИП/монстров.

Прочтите следующее при подходе персонажей к пещере Тролля:

Идя по следу двух огромных босых когтистых лап вы выходите к небольшой пещере. Вы чувствуете чувствуйте терпимый запах крови и тухлого мяса. Перед входом в пещеру вы видите засохшую лужу крови, которая тянется в сторону входа в логово монстра. Рядом с лужей разбросаны чьи-то кишки, обглоданные кости, рога и другие ошметки.

См. Приложение – Карты, Пещера Тролля.

Проверка природы со сложностью 15 даёт знать, что монстр большой двуногий великан с огромными когтями. Кто-то вроде Тролля, Эттина или Огра.

При результате проверки природы 20 становится точно ясно, что противник — Тролль.

При заходе в пещеру прочтите следующее:

Резкий запах гниющего мяса и крови ударяет вам нос так, что вы едва способны не зажать его руками. Перед собой вы видите несколько обглоданных трупов людей, оленя и собаки, все их внутренности разбросаны по пещере и уже невозможно разобрать какой кусок кому принадлежит. В углу лежат тюки с сеном, которые, видимо, использовались для сна. Он от брызг крови, после недавнего пиршества, тюки местами стали полностью красные.

Осмотрев трупы людей, на них можно найти одежду, на которой будет бирка «Правка». Такую бирку пришивают на одежду всех жителей Правки, чтобы всегда можно было отличить своих.

Так же, среди различных останков, можно найти собачий ошейник с подвеской, на которой написано - «Тотошка».

При встрече с Троллем начнётся боевая сцена. Для Тролля крайне желательно использовать особенность *отвратительные конечности*.

В конце боя Тролль в ярости бьёт кулаками по земле, от чего земля трескается и проваливается. Группа летит вниз. Тролль падения не переживает.

Посмотрите на остаточные очки здоровья персонажей и опишите их падение в глубокую яму. перед приземлением позвольте персонажам описать как они пытаются избежать урона от паде-

ния, попросите их сделать соответствующие проверки. Те персонажи что не прошли проверки получают больше урона. Нанесите персонажам дробящий урон от падения так, чтобы у персонажей осталось половина или меньше очков здоровья. Ваша задача не убить персонажей, но сделать их ранеными, чтобы они не могли начать очередной бой прямо сейчас.



Награды

Опыт

Сложите весь **боевой опыт**, полученный за поверженных противников, и разделите на количество персонажей, присутствующих в бою.

Боевые награды

Название противника	Опыт за ед.
Тролль	1800

Часть 1. Главная угроза.

Иллитид собирается стать иллитиличом. Ещё 4 иллитида стоят рядом и проводят ритуал. До превращения ритуал не прервать. Единственный вариант, как его можно остановить - сразу после превращения, пока иллитилич не набрал полную силу и не успел скормить своему филиактеру всю страну, уничтожить его филиактерий. В подземье обитает фламф, который будет скрываться до нужного времени. Фламф находит группу и говорит, что прочитал мысли иллитида, когда кормился его псионикой. Филиактерий можно уничтожить пойманной молнией. Далее группа должна узнать про артефакт — Сумку поимки молний. Данная информация должна быть внедрена в предыстории одного из персонажей. Вам понадобятся карта Подземелье главной угрозы из Приложения Карты.

Когда группа упадёт в подземелье прочтите следующее:

Глубоко в сокрытых глубинах, под покровом непроницаемой тьмы, раскинулось загадочное тёмное подземелье. Воздух вокруг пропитан мистической энергией. Блеклые синие и фиолетовые свечи флюоресцентных грибов, словно магический огонь, проникают сквозь тусклые тени, освещая мрачные коридоры.

Когда группа будет открывать дверь в ближайшую комнату прочтите следующее:

Ты осторожно дёргаешь ржавую ручку древней деревянной двери, которая осталась такой же крепкой, как в годы былой славы. На удивление ты обнаруживаешь, что дверь без малейших усилий открывается. Взгляд твой тут же устремляется внутрь, обнаруживая облицованную каменными плитами комнату, словно вырезанную из самой скалы.

Покрытые пылью и тайной, стены этого помещения свидетельствуют о его давней истории.

Комнату украшают странные, на вид железные фонари. От них исходит магический фиолетовый свет, словно они сами обладают сверхъестественными способностями. Но при этом огня в них не горит, в их навершии встроены маленькие фиолетовые камни, от которых и исходит это свечение.

В комнатах есть сундуки, разложите в них немного наград для группы (немного монет и безделушек). В один сундук положите один предмет из таблицы содержимого сундука. При желании вы можете дополнить таблицу самостоятельно или изменить её по своему усмотрению. Вид доспехов и оружия, если таковой не указан, выбирайте исходя из нужд группы. Вы можете выбрать снаряжение самостоятельно, а можете кинуть кость к12.

Таблица содержимого сундука

к12	Результат
1	Адамантиновый доспех
2	Латы Рыцарского Братства
3	Мифрильная кольчужная рубашка Ванрака
4	Мифрильный доспех
5	Щит часового
6	Щит-бумеранг
7	Крылатые боеприпасы
8	Опрокидывающий боеприпас
9	Рассекатель
10	Оружие предупреждения
11	Кольцо правды
12	Жезл возмездия

Описание предметов смотри ниже в разделе Награды.

Группа иллитидов находится в верхнем зале, рядом у постаментов из черепов. Когда группа увидит иллитидов прочтите следующее:

На каменном постаменте, освещённые лишь двумя магическими фонарями, собрались четыре загадочных существа. По своей природе они напоминают моллюсков, но их тела облачены в обличье людей. Их лицо, покрытое щупальцами, и тонкие длинные конечности заканчивающиеся когтями, добавляют им зловещности и инородности.

Четверо таких существ стоят вокруг пятого. Пятое создание, лежащее между двумя огромными черепами, выделяется своей величественностью. Его глаза закрыты, он будто впал в глубокую медитацию или кому. Непонятные слова, которыми они обмениваются, звучат как пугающая музыка, раскрывающая непостижимые тайны вселенной. Они двигают своими руками и щупальцами на голове, создавая вокруг себя особое магическое пространство. Каждый жест, движение и звук, проходящие сквозь него, становятся основой какого-то ритуала.

Как только группа увидит иллитидов к ним подлетит Фламф, чтобы помочь выбраться.

Когда группу встретит Фламф прочтите следующее:

Пронзительный звук “Эй, вы, бегите скорее, пока они вас не заметили” раздаётся внутри ваших голов. Вы замечаете, как к вам приближается непонятное существо. Его облик отдаленно напоминает медузу. Существо перемещается по воздуху, создавая потоки оного, что сопровождается звуками “фламф”. Его тонкие щупальца колышутся в воздухе, будто под водой. От этого существа исходит слабый зелёный свет. По его глазам, которые висят на стебельках, как у улиток, сложно понять его намерения, но выглядит он безобидно и даже дружелюбно.

Группа должна последовать за фламфом. Попросите группу сделать проверки скрытности, чтобы иллитиды не заметили их. Но поскольку

иллитиды полностью сосредоточены на ритуале, сложность проверки ставьте не более 10 (или меньше в случае проблем со скрытностью в отряде). Если иллитиды заметят и нападут на группу, то лучше всего отыграть небольшую погоню, в процессе которой Фламф выведет группу из под-земья.



Награды

Опыт

За **небоевой опыт** награды указываются на каждого персонажа. Дайте всем персонажам в отряде награды за небоевой опыт, если не указано иное.

Небоевые награды

Задачи или достижения	Опыт на перс.
Выбраться скрытно	500
Выбраться замеченным	250

Адамантиновый доспех [Adamantine armor]

Доспех (средний или тяжёлый, кроме шкурного), необычный

Эти доспехи усилены адамантином, одним из самых прочных из существующих веществ. Пока вы носите эти доспехи, все критические попадания по вам считаются обычными попаданиями.

Латы Рыцарского Братства [Plate of Knight's Fellowship]

Доспех (Латы), необычный (требуется настройка)

Этот блестящий комплект серебряных и золотых пластинчатых доспехов никогда не тускнеет. Пока вы носите эти доспехи, вы можете использовать бонусное действие, чтобы призвать на помощь дух воина. Телесная форма духа проявляется в свободном пространстве по вашему выбору в

пределах 30 футов от вас и использует блок характеристик рыцаря [knight]. Дух исчезает, когда его хиты опускаются до 0 или через 1 минуту, в зависимости от того, что наступит раньше.

Дух — союзник вас и ваших спутников. В бою дух имеет такую же инициативу, как и вы, и ходит сразу после вас. Дух подчиняется вашим командам (от вас не требуется никаких действий); если вы не отдаете никаких команд, дух выполняет действие «Уклонение» и использует свое движение, чтобы избежать опасности.

После того, как это бонусное действие будет использовано, его нельзя будет использовать снова до следующего рассвета.

Мифрильная кольчужная рубашка Ванрака [Vanrak's Mithral Shirt]

Доспех (кольчужная рубашка), необычный

Мифрил это лёгкий и гибкий металл. Сделанная из него кольчужная рубашка может носиться под обычной одеждой. Если в обычном исполнении доспех накладывает помеху на проверки Ловкости (Скрытность) или имеет требования к Силе, то в версии из мифрила он не обладает этими недостатками.

Пока вы носите этот доспех, вы обладаете тёмным зрением на 60 футов.

Мифрильный доспех [Mithral armor]

Доспех (средний или тяжёлый, кроме шкурного), необычный

Мифрил это лёгкий и гибкий металл. Сделанная из мифрила кольчужная рубашка или кираса может носиться под обычной одеждой. Если в обычном исполнении доспех накладывает помеху на проверки Ловкости (Скрытность) или имеет требования к Силе, то в версии из мифрила он не обладает этими недостатками.

Щит часового [Sentinel shield]

Доспех (щит), необычный

Пока вы держите этот щит, вы совершаете с преимуществом проверки инициативы и проверки Мудрости (Восприятие). Сам щит украшен символом глаза.

Щит-бумеранг [Boomerang Shield]

Доспех (щит), необычный

С помощью этого магического щита вы можете совершать дальнобойные атаки оружием. Он имеет нормальную дистанцию в 20 футов и максимальную дистанцию в 60 футов, и для броска атаки он использует вашу Силу или Ловкость (на ваш выбор). Если вы владеете щитом, вы владеете атаками, совершаемыми с использованием этого щита. При попадании он наносит 1к6 рубящего

урона. Если вы бросите щит, он снова появится в вашей руке сразу после того, как попадет в цель или промахнется.

Крылатые боеприпасы [Winged Ammunition]

Доспех (щит), необычный

Ваши дальнобойные атаки оружием, совершённые с использованием этого боеприпаса, игнорируют укрытие на половину и укрытие на три четверти. Кроме того, ваши дальнобойные атаки оружием не получают помеху на броски атаки максимальной дистанции, совершённые с использованием этого боеприпаса.

Опрокидывающий боеприпас [Walloping Ammunition]

Оружие (любые боеприпасы), обычное

Этот боеприпас содержит в себе скрытый сильный удар. Существо, в которое попал такой боеприпас, должно преуспеть в спасброске Силы Сл 10, иначе будет сбито с ног.

Рассекатель [Hew]

Оружие (боевой топор), необычное

На навершии топора дварфийскими рунами написано «Рассекатель», и ржавчина на нём обманчива. Рассекатель — это боевой топор +1, который наносит максимальный урон, если владелец атакует растение или деревянный предмет. Создателем топора был дварф-кузнец, который враждовал с дриадами из леса, в котором он рубил дрова. Тот, кто несёт этот топор, чувствует тревогу, когда идёт через лес.

Оружие предупреждения [Weapon of warning]

Оружие (любое), необычное (требуется настройка)

Это магическое оружие предупреждает вас об опасности. Пока это оружие находится у вас, вы совершаете с преимуществом проверки инициативы. Кроме того, вы и все ваши спутники в пределах 30 футов не можете быть захвачены врасплох, кроме случаев, когда недееспособны из-за чего угодно кроме немагического сна. Это оружие с помощью магии будит вас и ваших спутников, если кто-то из вас спит, когда начинается сражение.

Кольцо правды [Ring of Truth Telling]

Кольцо, необычное (требуется настройка)

Надев это кольцо, вы получаете преимущество на

проверки Мудрости (Проницательность) для определения, говорит ли кто-то правду или нет.

Жезл возмездия [Rod of Retribution]

Жезл, необычный (требуется настройка)

Этот адамантовый жезл увенчан светящимся кристаллическим глазом. Жезл имеет 3 заряда и восстанавливает все свои израсходованные заряды ежедневно на рассвете.

Когда существо, которое вы видите в пределах 60 футов, наносит вам урон, пока вы держите этот жезл, вы можете реакцией израсходовать 1 заряд жезла и заставить существо совершить спасбросок Ловкости Сл 13. Существо получает 2к10 урона электричеством при провале или вдвое меньше урона при успехе.

Часть 2. Поиск решения.

Группа должна найти того, кто может помочь найти нужный артефакт.

Если в группе есть персонаж, состоящий в какой-то фракции (Изумрудный Анклав, Альянс Лордов, Зентарим, Арфисты, Орднев Латной Перчатки и т. п.), то пусть информацию о нужном человеке сообщит ему фракция.

Если в группе таких персонажей нет, то отыграйте поиск информации по городу среды опытных приключенцев, путешественников, торговцев и мудрецов города Спектрум и деревень.

Для большей мотивации персонажу, который не хочет искать артефакт можно дать задание на его поиск от фракции, если персонаж в таковых состоит.

Далее представлены описания деревень и города, которые могут посетить группа в поисках информации. Вы можете прочитать эти описания своим игрокам, а можете на их основе создать свои описания.

Описание деревни Правка:

В деревне, расположенной у густого леса, уютно сосуществуют люди, полуэльфы, эльфы, дварфы и гномы. Здесь каждый народ живет по своим обычаям, но с готовностью помогает другим. Управление деревней осуществляет агент из соседнего города, назначенный центральными властями. Он следит за порядком и заботится о благополучии всех обитателей, стремясь сохранить равновесие и гармонию между разными расами, а также собирает налоги. Все жители деревни признательны за его труд и надежды положены на его мудрость и миролюбие.

Описание деревни Левка:

В деревне Левка, окруженной с одной стороны лесом, а с другой - рекой, торжествует напряженная атмосфера. Всего несколько зданий грустно теряются на пустыре, а люди несут в себе предрассудки. Эльфы, полуэльфы, драконорожденные, полуорки, хоббиты и тифлинги испытывают недоброжелательность деревенского населения. Однако, отношения с дварфами и гномами сложились лучше, потому что их полезность признана. На подходе к деревне вы замечаете оборонительный часток, а у открытого входа стоит пара деревенских паренков с вилами.

Описание деревни Середа:

Выходя из недр леса и из тени могучих деревьев, на берегу живописной реки Крик расположила деревня Середа. Старинные домики, со своими бревенчатыми стенами и яркими крышами, расположились рядом с маленькой таверной, где местные жители собираются,

чтобы разделить свои истории, а путники могут взять себе на ночь комнату с постелью.

Описание города Спектрум:

В городе сходятся различные расы: люди, эльфы, полуэльфы, полуорки, драконорожденные, гномы, дварфы, полурослики и тифлинги. Все они живут в маленьких домишках, расположенных по узким улочкам, создавая уютную атмосферу каменных стен.

Город делится на несколько районов, каждый из которых отличается своей архитектурой и особенностями. В уютном квартале живут полурослики. Они построили свои домики с учетом своего роста и размера, создавая маленькие уголки сказочной красоты.

В центре города расположены богатые особняки эльфов и полуэльфов, с их изысканными садами и причудливо украшенными фасадами. Здесь элита города собирается на балах и приемах, демонстрируя свою высокую позицию в обществе.

Полуорки, драконорожденные и тифлинги, хоть и проживают в меньшем количестве, имеют свои укромные уголки. Их домики скрыты в тени высоких стен, чтобы они могли чувствовать себя безопасно и незаметно.

Гномы и дварфы, знаменитые кузнецы и строители, преобразили одну из частей города в мастерскую. Здесь пылают печи, звенят молоты, а воздух наполнен тяжелым ароматом металла и древесных стружек.

Наряду с этим разнообразием рас, город заполняют рыночные площади, торговые лавки, где торговцы предлагают свои товары. Здесь можно найти все, что угодно — от магических зелий и артефактов до ремесленных изделий и свежих продуктов.

Несмотря на многообразие рас, жители города сосуществуют мирно и помогают друг другу. Все они зависят от надежной и мощной защиты, которую обеспечивают стражники и воины, стоящие на страже порядка и безопасности.

Этот город является уникальным местом, где магия сочетается с ремеслом, а жители разных рас находят общий язык в создании мира гармонии и взаимопонимания.

В результате поиска группа должна выйти на человека по имени Кутеодер. Встреча с ним будет назначена в таверне «Пьяный дракон».

Отыгрыш персонажа Кутеодер

Кутеодер — латунный дракон по имени Дуокерет, сменивший обличье на человеческое. Он иногда так делает для развлечения в городе.

Отыграйте Кутеодера как человека, который любит и умеет развлекаться и отдыхать. Можете угостить группу выпивкой, чтобы показать его добрые намерения и умение развлекаться.

Кутеодер должен будет направить группу в пустыню Драккар, где они должны будут найти пещеру его «друга/информатора». Кутеодер не будет говорить, к кому он направляет, но будет убе-

ждать, что не имеет злых намерений.
Частично речь Кутеодера может быть такой:

Я коллекционер подобных вещей и всегда нахожусь в поиске, а потому мне всегда нужны глаза и уши. И у меня, в силу моего хобби, которое уже стало профессией, есть информаторы. Я могу направить вас к одному из них, возможно он сможет вам помочь. Но мой информатор — затворник, живёт один в пещере в пустыне Дракар и вам ещё предстоит убедить его для работы с вами. Расскажите ему вашу историю, только не лгите ему, он очень не любит врунов.

Для попадания в пустыню группа должна будет пройти через поселение орков и оплатить им дань. Однако именно сейчас у орков проходит спортивное мероприятие, в котором участвуют все молодые орки поселения. Гостям будет предложено принять участие и при победе не платить дань. Но для участия необходимо заплатить входную ставку, в размере дани за проход.

Описание поселения орков:

Последние годы орки стали все более организованными и создали своё собственное поселение на границе двух горных хребтов.

Оно расположено так, что защищено от внешних угроз со всех сторон. Через это место проходит единственный доступный маршрут - узкая тропа, которая ведет к поселению из густого лесного массива.

Все здания в поселении построены из камня и дерева, которые были найдены в близлежащем лесу. Орки предпочитают строительство своих домов таким образом, чтобы они могли быстро закрыться и защищаться от врагов.

Среди этих строений есть несколько больших башен, где сидят на своём посту дозорные. Эти башни имеют высокие стены и могут быть использованы как оборонительные позиции при необходимости. Также в поселении есть множество складов для хранения оружия и других важных материалов.

Спортивные соревнования состоят из четырёх этапов:

- 1) Стрельба из лука в мишень
- 2) Армреслинг
- 3) Подкинь Фламфа (Bellowflumph)
- 4) Кулачный бой

Правила стрельбы из лука:

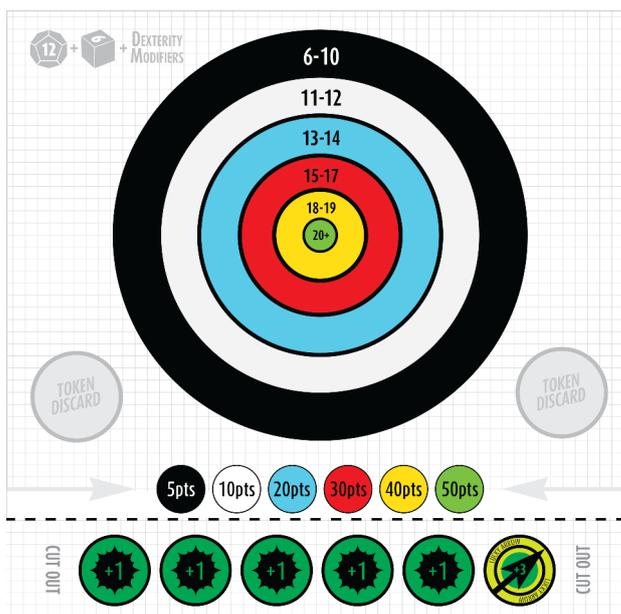
Подготовка: Решите сколько стрел выпустят участники (рекомендуется: 3 или 5). Каждый участник бросает инициативу по определению порядка своего хода. В начале хода участники получают количество жетонов +1, равное их модификатору Мудрости (до 5). Затем они выбрасывают 1012 и при выпадении 10, 11 или 12 получают жетон Счастливой Стрелы.

Игра: В свой ход участники выпускают определенное количество стрел. Чтобы выстрелить: бросьте d12+d6 и добавьте

любые модификаторы Ловкости. Найдите это число на мишени (6-20), туда попадет стрела (ниже 6 — промах). Добавьте соответствующее значение балла к своему результату. После того, как все участники выпустили свои стрелы, игра окончена. Побеждает тот, кто наберет наибольшее количество очков.

Жетоны: Участники могут сбросить любое количество своих жетонов +1 после броска, чтобы добавить их к своему результату. Участники с жетоном Счастливой Стрелы могут сбросить его перед броском, чтобы добавить +3 к своему результату.

Прочие влияния: Любые другие вещи, которые могут влиять на результат бросков (заклинания, окружающая среда, вдохновение, умения, предыстория, другие игроки и т. д.), остаются на усмотрение Мастера.



Правила армреслинга:

Подготовка: Участники выбирают цвет изображения: золотой или синий. Каждый из них получает количество жетонов +1, равное модификатору Телосложения (до 5) своего цвета. Участник с самым высоким навыком запугивания получает GRRR! жетон (если ничья, сбросьте жетон GRRR!). Поместите зеленый жетон отслеживания в верхнюю центральную зону арки.

Игра: Когда жетон отслеживания находится в верхней части арки (первая зона), каждый участник бросает d20 и добавляет модификатор Силы. Участник с наибольшим общим числом перемещает жетон отслеживания в следующую зону по направлению к своей победе.

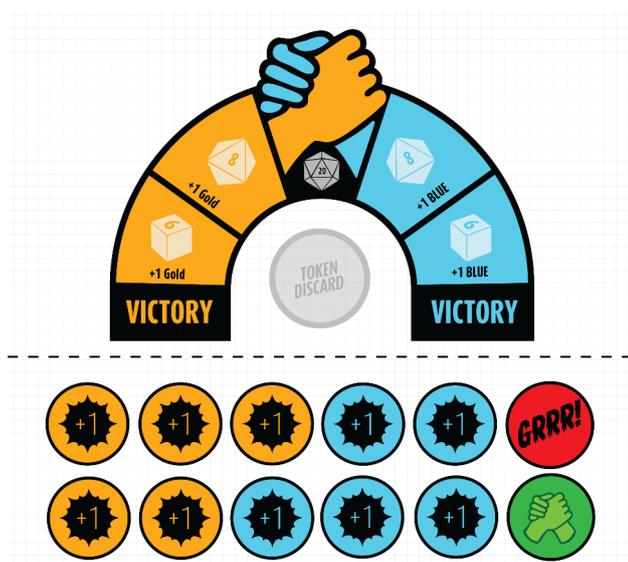
Во второй зоне игроки бросают d8, добавляют модификатор Силы и +1, если жетон находится в зоне их цвета. Игрок с наибольшим общим числом перемещает жетон на одну зону в сторону своей победы.

В третьей зоне игроки бросают d6, добавляют модификатор Силы и +1, если жетон находится в зоне их цвета. Когда жетон входит в зону победы, игрок побеждает.

Жетоны: Участники могут сбросить любое количество своих жетонов +1 после броска, чтобы добавить к их общему количеству. Конкурент с GRRR! Жетоном может сбросить его перед броском, чтобы кинуть бросок с преимуществом.

Прочие влияния: Любые другие вещи, которые могут влиять на результат бросков (заклинания, окружающая сре-

да, вдохновение, ярость, предыстория, другие игроки и т. д.), остаются на усмотрение Мастера.



Правила Подкинь Фламфа:

Соревнование на силу - ударить молотом по мехам и выпустить из верхушки трубы Фламфа!

Участнику предоставляется молот, и он должен нанести удары по мехам с как можно большей силой.

Каждый участник должен совершить проверку Силы. Если участник владеет молотом, он может добавить к проверке свой бонус мастерства. Можно совершать несколько проверок, но к каждой следующей будет накопительная сложность -2 к проверке, указывающая на то, что участник становится все более уставшим.

Побеждает участник с наибольшим количеством очков за проверку.



Ку-

лачный бой проходит как обычное сражение, но без использования магии, оружия и щитов, только безоружные удары (дробящий урон 1 + модификатор Силы).

При победе в 2 из 4 соревнований отдайте группе их ставку и заставьте заплатить дань ей же.

При победе в 3 из 4 соревнований отдайте группе их ставку и группа может не платить за проход.

При победе в 4 соревнованиях выдайте удвоенную ставку и группа может не платить за проход.

Если группа не выиграла все 4 соревнования, то сыграйте вручение приза орку, который победил во всех 4 соревнованиях. Главным призом в деревне является возможность выбора самки.

Узнайте у вашей группы заранее хочет ли она отыгрывать выживание. Если группа согласна, то сыграйте передвижение по пустыне Дракар с выживанием в ней. Если группа отказалась, то просто опишите передвижение по пустыне, без элементов выживания.

Элементы выживания(опционально):

Путь занимает два дня форсированного марша, если группа не собьётся с нужного направления и идёт пешком без скакунов и транспорта.

Блуждания

Группа выбирает одного "проводника", который должен сделать проверку Мудрости (Выживание) против Сл 10. Другие члены группы могут выполнить действие "Помощь" при этой проверке. Передвижение в быстром темпе накладывает штраф -5 на проверку, а в медленном темпе бонус +5. Если персонаж догадается ориентироваться по солнцу и звёздам, то он совершает проверку с преимуществом. Если проверка провалена, группа по ошибке идёт в неправильном направлении. Проводник может повторить проверку, после того как отряд потратит 1кб часов на повторный поиск пути.

В пустыне температура днём поднимается до 40 градусов, а ночью опускается до -18 градусов. На рассвете и закате температура комфортная.

Чрезвычайная жара (днём)

При температуре выше 37 градусов существо, находящееся на жаре без доступа к питьевой воде, должно в конце каждого часа преуспевать в спасброске Телосложения, иначе оно получит одну степень истощения. Сл равна 5 для первого часа, и увеличивается на 1 за каждый дополнительный час.

Существа, носящие средние или тяжёлые доспехи, а также те, кто носит плотную одежду, совершают этот спасбросок с помехой.

Существа с сопротивлением или иммунитетом к урону огнём автоматически преуспевают в этом спасброске, равно как и существа, адаптировавшиеся к жаркому климату.

Чрезвычайный холод (ночью)

При температуре ниже -17 градусов существо, находящееся на холоде, должно в конце каждого часа преуспевать в

спасброске Телосложения со Сл 10, иначе оно получит одну степень истощения.

Существа с сопротивлением или иммунитетом к урону холодом автоматически преуспевают в этом спасброске, равно как и тепло одетые существа (толстые куртки, варежки, и так далее) с существами, адаптировавшимися к холодному климату.

Сильный ветер

Сильный ветер накладывает помеху к броскам дальнобойных атак оружием и проверкам Мудрости (Восприятие), полагающимся на слух. Сильный ветер также гасит открытое пламя, рассеивает туман и делает полёт без помощи магии практически невозможным. Летающее существо при сильном ветре должно приземляться в конце каждого своего хода, иначе оно падает.

Сильный ветер в пустыне может создать песчаную бурю, которая накладывает помеху к проверкам Мудрости (Восприятие), полагающимся на зрение.

Еда и вода

Персонажи, которые не едят и не пьют, получают эффекты истощения.

Истощение, вызванное отсутствием еды или воды, нельзя устранить, пока персонаж не съест или не выпьет полностью требуемое количество.

Еда

Персонажу нужен один фунт еды в день, но он может растянуть пищу, съев всего половину рациона [rations]. Полфунта еды в день считается как полдня без еды.

Персонаж может прожить без еды количество дней, равное 3 + модификатор Телосложения (минимум 1). В конце каждого дня после этого персонаж автоматически получает одну степень истощения.

День с полноценным питанием сбрасывает счётчик дней без еды до нуля.

Вода

Персонажу нужен 1 галлон (4 литра) воды в день, или 2 галлона (8 литров), если погода жаркая. Персонаж, выпивший за день только половину этого объёма, должен в конце дня преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе он получает одну степень истощения. Выпивший меньший объём воды получает в конце дня одну степень истощения автоматически.

И в том и в другом случае персонаж, уже имеющий как минимум одну степень истощения, получает сразу две степени.

Сбор еды

Персонажи могут добывать пищу и воду, если отряд путешествует в нормальном или медленном темпе. Добывающий еду персонаж совершает проверки Мудрости (Выживание), когда вы просите его это сделать. Сл проверок равна 15 в первый день пути и 20 во второй день.

Если сбором еды занимаются несколько персонажей, каждый совершает отдельную проверку.

При провале проверки персонаж ничего не находит. При успехе совершите бросок 1к6 + модификатор Мудрости персонажа, чтобы определить, сколько еды (в фунтах) он нашёл, а потом повторите этот же бросок для воды (в галлонах).

Через какое-то время группа найдёт пещеру, о которой им говорил Кутеодер, но перед входом в эту пещеру расположены зыбучие пески.

Если группа успешно выбралась, то к ним просто выйдет латунный дракон. Если у группы проблемы, то дракон выйдет, засунет лапу под песок и не даст утонуть группе. При этом группа будет обездвижена песком, но будет вести диалог.

Яма с зыбучим песком занимает пространство примерно в 10 квадратных футов и обычно имеет глубину 10 футов. Когда существо входит в эту область, оно погружается на 1к4 + 1 фут и становится опутанным. В начале каждого своего хода оно погружается ещё на 1к4 фута. Пока существо не погрузилось полностью в песок, оно может пытаться высвободиться, совершая действием проверку Силы Сл равна 10 плюс количество футов, на которое существо уже погрузилось в песок. Существо, полностью погрузившееся в песок, не может дышать (смотрите правила по удушью в Книге игрока).

Существо может вытянуть из зыбучего песка другое существо, находящееся в пределах его досягаемости, совершив действием проверку Силы. Сл равна 5 плюс количество футов, на которое цель уже погрузилась в песок.

Описание выхода латунного дракона (если группа сама выбралась из песка — поправьте части помеченные красным):

В момент когда казалось всё кончено из пещеры выходит огромный дракон. Его отполированная песком жёлто-коричневая чешуя ярко сверкает на солнце. Голова дракона окаймляется широкой защитной пластиной, отходящей от его лба и шипами, выступающими из его подбородка. Перепончатый гребень бежит вдоль всей его шеи, а его сужающиеся крылья простираются до самого кончика хвоста. Его крылья и перепонки, покрытые зелёными точками на краях, заметно темнее, чем его чешуя. А вместо глаз у него будто бы расплавленные металлические шары латуни.

Дракон погружает свою когтистую лапу в песок и вы чувствуете как ваши ноги в песке нашли опору. Лапа немного поднимается, но ровно настолько чтобы ваши головы оказались выше песка.

Отыгрыш персонажа Латунного дракона
Латунный дракон, по имени Дуокерет и возрастом около 700 лет, заинтересован группой, как в источнике хороших историй. И тем более как в создателе новой истории. Ему интересно помогать им, но при этом делая вид, что ему это безразлично. Однако с каждой встречей с группой он становится всё более и более открыто к ним дружелюбен.

В своей речи старайтесь использовать больше шипящих звуков и немного их тянуть.

Когда группа увидит дракона, после описания дракона, прочитайте следующее:

“Нусс, я слушаю. Кто вы такие, что сдесь делаете?”

Когда группа скажет про артефакт прочитайте следующее:

“Удивительной перипетии судеб у меня есть то, что вам нужно. Но я не могу отдать его просто так. Не знаю действует ли сейчас правило обмена, но я был воспитан на нём. Чтобы получить что-то от меня, вы должны дать мне что-то взамен. Но эта сумка очень могущественна и очень мне ценна, поэтому я сам выставлю вам условия обмена.”. Он прикрывает глаза и на пару секунд замирает тишина, лишь ветер гоняет песок. Он снова открывает глаза и смотрит на каждого из вас по очереди, будто заглядывая в душу каждому. “Пять монет минувших лет”. “Принесите мне пять уникальных монет падших королевств. Металл может накапливать, впитывать особую энергию тех мест, где он хранится. Монеты падших королевств пережили долгую и насыщенную историю, благодаря чему в них накопилось много подобной энергии. Поэтому они довольно ценны.”



Награды

Опыт

За **небоевой опыт** награды указываются на каждого персонажа. Дайте всем персонажам в отряде награды за небоевой опыт, если не указано иное.

Небоевые награды

Задачи или достижения	Опыт на перс.
Добраться до дракона	500
Победить в соревнованиях	250

Часть 3. Забытая гробница покойного Короля.

Дуокерет скажет где можно найти первую древнюю монету:

“В забытой гробнице лежит покойный король. И на пустых его глазницах лежат монеты.”

В пустыне Дракар, почти погребённая песками, стоит заброшенный город-коорлевство Рэксон. Его то и нужно найти группе.

Рэксон был порядка ста лет назад уничтожен личом и память о том забылась.

См. карту Город королевство Рэксон.

Ниже основной карты приложена карта с пронумерованными комнатами. Дальше будет указано что советуется расположить в этих комнатах. Вы можете изменять содержимое так, как вам покажется лучше для вашей группы и вашего стиля игры. Так же будет предложено раскрыть историю города через записки. Будет прописано где их предлагается расположить, а содержимое записок будет написано в конце главы.

Ниже дублируется карту с нумерацией комнат.

Этаж 1:

Комната 1:

Главный холл города Рэксон. Своды потолков поддерживают 4 колонны, на которых висят магические фонари, в наверху которых встроены светящиеся кристаллы. Пол усыпан костями, которые при приближении начинают подниматься.

Противники: 2 Скелета дварфа, 8 Скелетов

Предметы: 22 медные монеты, первая записка. Рекомендую заблокировать дверь из комнаты 1 в комнату 14, дабы группа была обязана идти через второй этаж. На карте эта дверь помечена красным символом W.

Комната 2:

Комната со множеством дверей и проходов. В центре стоят остатки древесины, бывшие когда-то столом и стульями. По углам валяются сложенные в кучи скелеты, которые подсвечиваются магическими фонарями.

Противники: 4 Скелета дварфа, 6 Скелетов

Предметы: 23 медных монеты, старый ключ.

Комната 3:

Маленькая комната, бывшая когда-то чем-то вроде мастерской. Об этом можно догадаться по инструментами и точильному камню расположенным в ней. Все инструменты ушли пришли в негодность, но на одной из полок лежит небольшая шкатулка, в которой спрятан браслет. Предметы: Маленький золотой браслет (25 зм.)

Комната 4:

Большая комната с остатками кровати, столов, стульев и очагов. Эта комната освещалась очагами, но они их уже давно никто не разжигал. Так что в комнате полная тьма.

Предметы: вторая записка.

Комната 5:

Длинный коридор с бойницами для обстрела врагов, входящих в город. У бойниц стоят трухлявые баллисты, которые разваливаются от одного касания. Но рядом с ними можно найти немного ещё рабочих боеприпасов, которые не успели израсходовать бывшие хозяева этого города.

Предметы: боеприпасы (стрелы, камни для пращи, болты).

Комната 6:

Бывшая кузня с двумя давно потухшими горнилами. В одном из них кто-то спрятал зелье. Полочки и столики заставлены различными истлевшими инструментами и поделками. Но среди них сохранилась одна статуэтка. В углу расположена крепкая запертая дверь.

Предметы: Маленькая деревянная статуэтка нарядного полурослика. В давно потухшем горниле спрятано зелье преимущества.

Комната 7:

Комната заперта. Раньше тут хранили инструменты и материалы. Дверь можно вскрыть с помощью воровским инструментов, пройдя проверку со сложностью 15. Можно открыть ключом, который найден в комнате 2. На полках и столиках лежал много обветшалого хлама, но можно заметить дорогую чашу.

Предметы: Медная чаша с серебряной филигранью (25 зм.)

Комната 8:

Длинный коридор с бойницами для обстрела врагов, входящих в город. У бойниц стоят трухлявые баллисты, которые разваливаются от одного касания. Но рядом с ними можно найти немного ещё рабочих боеприпасов, которые не успели израсходовать бывшие хозяева этого города.

Предметы: боеприпасы (стрелы, камни для пращи, болты).

Комната 9:

Почти полностью обвалившийся потолок создал из комнаты труднопроходимую местность. Почти ничего целого тут не осталось, но на трухлявом столе лежит записка.

Предметы: третья записка.

Комната 10:

Полностью пустая комната, но забаррикадировав дверь эта комната станет хорошим местом для отдыха.

Комната 11:

Потолок в этой комнате тоже рухнул. И, судя по количеству костей, рухнул он на прямо группу людей. Но скамеечки в углу комнаты выглядят довольно уютно и удобно.

Предметы: Покопавшись среди камней и костей можно найти Глазчатый агат с чередующимися кругами серого цвета (10 зм.)

Комната 12 и 13:

Комнатки с парой бойниц для обстрела врагов, которые зашли слишком далеко. У бойниц стоят трухлявые баллисты, которые разваливаются от одного касания. Но рядом с ними можно найти немного ещё рабочих боеприпасов, которые не успели израсходовать бывшие хозяева этого города.

Предметы: боеприпасы (стрелы, камни для пращи, болты).

Комната 14:

Небольшой зал, в центре которого стоит трон мёртвого короля. Мёртвый король, собственной персоной, всё ещё сидит на нём. Но только до того момента, пока группа не подойдёт к нему. Когда он встаёт, по обе стороны от него появляются блуждающие огоньки.

Противники: Скелет минотавра и 2 блуждающих огонька.

Предметы: На голове минотавра находится Корона короля с драгоценными камнями (1000 зм), в одной его пустой глазнице древняя монета, в другой Жемчужина Силы. Минотавр орудует большой секирой, которая украшена резными изображениями обезглавленных свежевателей разума. Эта секира является Грозой свежевателей.

Описание древней монеты:

Монета выполнена из золота с примесью меди, форма округлая, скорее ближе к овальной. На монете отчеканена большая каллиграфическая буква Р. На обратной стороне отпечатан рисунок рогов поверх секиры.
--

Комната 15:

Когда-то это была королевская столовая, сейчас от столовой остался лишь каменный стол, да пара, чудом уцелевших, тарелок. Но на столе лежит листок бумаги.

Предметы: четвёртая записка.

Комната 16:

Дверь в эту комнату заперта. Её можно взломать или выломать. Сложность для обеих проверок — 15. Внутри же бывшая кухня, где все столы, кувшины и кастрюли давно пусты, а очаги, раньше почти не гасшие, холодны как никогда. Но под одним из столов лежит скелет, у которого можно найти пару игральные кости.

Предметы: Пара гравированных игральные кости (25 зм.).



Этаж 2:

Комната 1:

Небольшая комната, в углу которой кто-то выкопал большой туннель. К счастью, туннель уже рухнул, так что кто-бы его не откопал, скорее всего, уже не тут. Комната заполнена костями, когда-то произошла настоящая бойня.

Противники: 6 Скелетов

Предметы: 7 серебряных монет и ключ (от комнаты 9).

Комната 2:

Большая спальня, с остатками кровати, обеденного и рабочего стола, стульев и даже ковра. На рабочем столе лежит свиток и чернильница, чернила в которой давно высохли.

Предметы: Обычный свиток (заговор)

Комната 3:

Королевская спальня. Эта комната сохранилась лучше всех. Видно, что комната соответствовала своему королю и раньше она была роскошной, но теперь от былой роскоши осталось совсем немного. На рабочем столе лежит записка.

Предметы: пятая записка.

Комната 4:

Тайная комната, спрятанная за очагом. Тут король когда-то хранил свои сокровища и ценные вещи. Но сейчас она почти пуста.

Предметы: Обычный свиток (1 уровень)

Комната 5:

Большой зал с четырьмя колоннами. На удивление, он абсолютно пуст.

Комната 6:

Небольшой коридор, в конце которого огромная дыра. Происхождение её не ясно. Возможно был обвал, возможно её кто-то вырыл. Но что бы это не было — сейчас комната пуста.

Комната 7:

Большой зал с не горящими очагами по центру и колоннами, поддерживающими потолок. Комната заполнена паутиной, местами лежат паучьи коконы, в которых давно изъеденные скелеты. На потолке висят Гигантские пауки, которые очень соскучились по свежему мясу.

Противники: 3 Гигантских паука.

Пол, покрыт паутиной. Смотри справку ниже.

Предметы: В коконах лежат скелеты, у которых можно найти 24 серебряных монеты.

Эти заполненные паутиной участки являются труднопроходимой местностью. Более того, существа, впервые за ход входящие в пространство с паутиной, или начинающие там ход, должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 12, иначе они станут опутанными паутиной. Опутанное существо может действием попытаться высвободиться, если преуспеет в проверке Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) со Сл 12.

Комната 8:

Раньше тут была спальня для прислуги. Но сейчас все кровати, ковры, столы и стулья истлели настолько, что одного касания достаточно чтобы они развалились в прах. Но на столе, прямо под фонарём лежит записка.

Предметы: шестая записка.

Комната 9:

Комната заперта, и может быть, не просто так. Но таблички, предупреждающей входящих о угрозах внутри, нет. Можно вскрыть с помощью вооружённых инструментов, пройдя проверку со сложностью 15. Можно открыть ключом, который найден в комнате 1. Мебель разломана и разбросана по углам, будто из неё хотели сделать баррикаду, но не успели.

Комната 10:

Спиралевидный коридор, выкопанный кем-то в поисках непонятно чего. В глубине дыры в конце коридора что-то блестит (сапфир), но когда группа отвлечётся на этот блеск сверху начнёт капать что-то чёрное и тягучее, капли будут обжигать любую плоть, древесины или металл. На группу нападает чёрная слизь.

Противники: Чёрная слизь.

Предметы: Бело-голубой сапфир (1 000 зм.)





Patreon | MORVOLD PRESS

Содержимое записок:

- 1) Этот кошмар начался когда к нам явился тот человек. Он не был похож на обычного человека, будто бы он уже был мёртв, но какая-то сила оживила его.
- 2) Мы узнали, что он лич. Он не смог договориться с нами сдать город и мы прогнали его взашей. Но позже он вернулся.
- 3) Эти отвратительные твари защищали его своими телами от наших баллист. Они будто и не чувствовали, как болты врезались в них. А вываливающиеся внутренние органы тащились за ними.
- 4) Наш король, Вилорог, шёл впереди со своей секирой, с которой он никогда не расставался. Он бодал и рубил но этого было мало.
- 5) Когда все поняли, что нам не победить, Вилорог вынул свой искусственный глаз, сжал его в руке, крикнул "Ранда" и бросил огненный шар во врага.
- 6) Здесь никому не выжить, это просто бойня. Скоро найдут и меня. Я наложил простенькие чары на эти бумаги, чтобы они не истлели и их не сожгли. Надеюсь их кто-то найдёт и королевство узнает как пал город Рэксон.

Ранда с языка бездны означает Сила.

Когда группа принесёт монету королевства Рэксон дракону Дуокерету, он расскажет следующую историю:

В древние времена, существовало небольшое королевство Рэксон. Оно было богатым и процветающим, но все изменилось сто лет назад. Лич - злобное существо, решило захватить власть в королевстве. Но королём Рэксона был могучий и отважный минотавр. Он не смирился с позорным порабощением своего народа и решил показать славу королевства. Собрав отважную армию, он сразился с личем в эпической битве. Верность и мощь минотавра не смогла преодолеть зло.

Так же Дуокерет предложит безопасно отдохнуть у него в пещере.

На вопросы где искать остальные монеты Дуокерет скажет, что не знает. Но их часто коллекционируют богатые и знатные люди. Дуокерете посоветует поискать в городе таких людей.

Награды

Опыт

Сложите весь **боевой опыт**, полученный за поверженных противников, и разделите на количество персонажей, присутствующих в бою. За **небоевой опыт** награды указываются на каждого персонажа. Дайте всем персонажам в отряде награды за боевой опыт, если не указано иное.

Боевые награды

Название противника	Опыт за ед.
Скелет	50
Скелет дварфа	100
Скелет минотавра	450
Блуждающий огонёк	450

Гигантский паук 200
Чёрная слизь 1100

Небоевые награды

Задачи или достижения **Опыт на перс.**
Сбор всех записок 250

Сокровища

Сокровища в награду

Название предмета	Стоимость
Маленький золотой браслет	25 зм
Медная чаша с серебряной филигранью	25 зм
Глазчатый агат с чередующимися кругами серого цвета	10 зм
Корона короля с драгоценными камнями	1000 зм
Пара гравированных игральные костей	25 зм
Бело-голубой сапфир	1000 зм

Обычный свиток (заговор)

Свиток, обычная

Обычный свиток (1 уровень)

Свиток, обычная

Зелье преимущества [Potion of Advantage]

Зелье, необычное

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете преимущество на одну проверку характеристики, бросок атаки или спасбросок по вашему выбору, которые вы совершаете в течение следующего часа.

Это зелье имеет вид мерцающего золотистого тумана, который движется и струится, как вода.

Жемчужина силы [Pearl of power]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка заклинателем)

Если эта жемчужина находится у вас, вы можете действием произнести командное слово и восстановить одну использованную ячейку заклинания.

Если уровень потраченной ячейки 4-го или больше, вы получите ячейку 3-го уровня. Вы не можете повторно использовать жемчужину до следующего рассвета.

Гроза свежавателей [Flayer Slayer]

Оружие (секира), редкое (требуется настройка)

Металлическое лезвие этой секиры украшено резными изображениями обезглавленных свежавателей разума. Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённых этой секирой.

Аберрация, по которой попали этой секирой получает дополнительный 1к12 рубящего урона. Если Аберрация в данный момент схватила существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 15 или отпустит каждое существо, которое она схватила.

Часть 4. Замок загадок.

Древний вампир, уставший от жизни, построил себе замок состоящий из ловушек и загадок.

Пройди их группа получит свой приз.

Эта часть играется без карты, только на словесном описании и показе парочки загадок.

Когда группа будет выходить из пустыни Дракар и перейдет лагерь орков, попросите ведущего группу через лес совершить проверку Выживания со Сл 20, чтобы найти правильный путь. Что-то будет мешать найти верный путь. Далее попросите каждого члена группы совершить спасбросок Мудрости со Сл 17. При провале персонаж жаждет всеми силами попасть на северо-запад (см. на карте за лесом деревни Левка пещеру, персонажи идут туда). Просите периодически совершать такие проверки персонажей, которые прошли проверку успешно. При провале они тоже начинают туда хотеть попасть любой ценой.

При успехе с первого раза всей группой, то оставьте эту часть и вернитесь к ней, когда группа будет вновь в лесу.

Когда группа будет подходить ближе к пещере опишите как краски и цвета вокруг них постепенно становятся блеклыми и на входе в пещеру всё становится в оттенках серого. Когда группа зайдёт дальше в пещеру перед ними возникнет стена из тени, которая расступится перед ними, пропуская вперёд.

Прочитайте следующий текст:

Высокая и стройная фигура одета в черный плащ, который опускается до земли. Его бледное лицо отражает крохи света, ещё оставшиеся в пещере, а глаза, как две яркие звезды, смотрят на вас из темных глубин. Он обвит серебристыми волосами, которые излучают магическую энергию. Но, несмотря на свою мрачность, он испускает поистине величественную ауру, олицетворяющую силу и загадочность.

Вампир представится как Симон Гравер и приглашит пройти ряд загадок и испытаний. Если группа не пройдет их, то погибнет. Если пройдет, то он обещает выдать любой выбранный приз: что-то древнее, богатство, оружие, доспехи, палочки, жезлы. Пусть каждый персонаж скажет что он хочет получить.

Далее вампир обратится в туман и улетит, а персонажи будут вынуждены проходить комнаты с загадками.

ПЕРВАЯ КОМНАТА:

Прочитайте следующий текст:

Вы входите в комнату и на первый взгляд она кажется пустой. Но когда ваш взгляд падает на пол, вы видите ровные ряды плиток с буквами. Внезапно вы замечаете на стене загадочную надпись. Она была написана ровным почерком, сами буквы красного цвета: **“Кругла она, но все же плоская на вид. Алтарь для волчьих всех владык. Самоцвет на бархате черном, жемчужина морей. Неизменна и стара, но всех новей.”**

При проверке внимательности со Сл 10 можно увидеть, что в стене есть маленькая трещинка, которая указывает на то, что стена раздвигается.

На полу вы замечаете квадраты, на которых начертаны буквы (каждая буква — отдельный квадрат):

С	Я	Т	Ж
Р	Е	У	Ч
Л	М	Ц	Г
Э	Н	К	И
З	О	Ь	А

В углу комнаты лежат три камня. Встав на квадрат с буквой герой почувствует как квадрат немного опускается, будто нажимная плита.

Для выбора ответа героям надо встать на квадраты и положить камни на дополнительные квадраты, если им таковые нужны. Правильный ответ: ЛУНА.

При неправильном ответе:

Эффект. Пространство над и возле нажимной пластины накрывает 15-футовым кубом огня. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15 и получить урон огнём 22 (4к10) при его провале или половину этого урона при успехе.

Контрмеры. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 обнаруживает присутствие пепла и слабых подпалин в зоне, которую затрагивает ловушка. Успешная проверка Интеллекта (Религия) Сл 15 позволяет вывести из строя ловушку, повредив важную руну, которая находится на периметре мозаики в пределах досягаемости; провал этой проверки активизирует ловушку. Успешное рассеивание магии [dispel magic] (Сл 15) наложенное на руну, разрушает ловушку.

Следующее срабатывание ловушки будет наносить уже урон холодом из другого угла комнаты. Далее урон электричеством и урон силовым полем.

Если группа пройдет эту комнату без получения урона, то положите в переходе между комнатами

одну из ловушек, указанных в конце части 4.

ВТОРАЯ КОМНАТА:

На стене висит глиняная табличка с надписью:

У меня нет ни плоти, ни перьев, ни чешуи, ни костей. Но пальцев полно на руках кистей. Кто я?

Рядом с табличкой в стену вмонтирована решётка, через которую можно просунуть одну руку. На той стороне решётке видно стрелку, которую можно крутить и четыре картинки расположенные сверху, снизу, справа, слева: Перчатки, Дерево, Кисточка, Осьминог.

Если персонаж просунет руку, повернёт стрелку на Перчатки и нажмёт на стрелку, то дверь в следующую комнату откроется.

Если ответ окажется неправильным, то сработает ловушка:

Когда ловушка активируется, игла высккивает в руку персонажу. Существо, находящееся в этой области, получает колющий урон 1 и урон ядом 11 (2к10), а также должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе оно станет отравленным на 1 час.

Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 20 позволяет персонажу понять наличие ловушки. Успешная проверка Ловкости Сл 20 с использованием воровских инструментов обезвреживает ловушку, вынимающая или блокируя иглу. Неудачная попытка тоже вызывает срабатывание ловушки.

Если группа пройдёт эту комнату без получения урона, то положите в переходе между комнатами одну из ловушек, указанных в конце части 4.

ТРЕТЬЯ КОМНАТА:

Прочтите описание комнаты:

В тусклом освещении комнаты высится одна единственная статуя. Ее мраморное лицо выражает странное ожидание, а руки держатся в таком положении, будто ожидают, что в них что-то положат. Рядом, на небольших постаментах, лежат органы. Нога, Сердце, легкие, Мозг, кости - все они выглядят свежими, словно только что извлечены из человеческого тела. Воздух в комнате наполнен запахом формалина и смерти. Мрачная атмосфера и загадочность окружают эту комнату, словно она стала пристанищем для некоего мистического ритуала.

Рядом написана загадка:

Хозяин сковал меня до моего рожденья. Не видел меня, но знает мое местонахождение. Всегда я с ним, до преклонных лет, Каждое его время нести дал обет. Удачи раба мне не избежать, до тех пор, пока хозяин не будет зарыт на футов пять.

Нужно в руки статуе положить нужный предмет — Кости.

При неправильном варианте: статуя открывает рот и начинает выпускать ядовитый газ. Комнату заполняет ядовитый газ. Каждое существо в комнате должно совершить спасбросок Телосложения Сл 20, получая 22 (4к10) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе.

ЧЕТВЁРТАЯ КОМНАТА:

В комнате шесть нажимных камней на стенах с рисунками: Король, яблоко, сокровищница, яйцо, солнце, жемчуг в устрице.

Загадка:

В мраморных стенах, белых как облака, обтянутый кожей мягче чем все шелка. В фонтане чистом как кристалл, яблоко из золота он поймал. Нет дверей в этой твердыне, но все крадут то золото и ныне.

Правильный ответ — Яйцо. От неправильного камня исходит 3к10 некротического урона.

Если группа пройдёт эту комнату без получения урона, то положите в переходе между комнатами одну из ловушек, указанных в конце части 4, если ловушки ещё не кончились. При желании вы можете добавить свои ловушки.

ПЯТАЯ КОМНАТА:

В небольшой комнате, окруженной темнотой, стоит одна единственная чаша. Ее изящные изгибы отразили свет факела, который горит неподалеку. Пол был покрыт толстым слоем земли, создавая ощущение природной простоты и связи с природой. В углу комнаты, слышится тихий шум, там бьёт маленький родник.

Загадка:

В моих объятьях все мертвецы, с меня берут пищу все простецы. Я - основа жизни всего что умрёт. Я - сцены смерти всего что живет.

В чашу нужно положить нужную стихию - Земля, как грунт. Если положить неправильный объект, то из чаши начинает брызгать кислота. Группа

должна совершить спасбросок ловкости со Сл 13 и получить 1к10 урона кислотой при успехе или 2к10 при провале.

Если группа пройдёт эту комнату без получения урона, то положите в переходе между комнатами одну из ловушек, указанных в конце части 4, если ловушки ещё не кончились. При желании вы можете добавить свои ловушки.

ШЕСТАЯ КОМНАТА:

В конце комнаты стоит дверь, на которой кирпичами выложено лицо. При подходе к ней лицо оживает, кирпичи начинают двигаться и дверь начинает говорить:

Готов сражаться готов умереть, Привязан к земле, но мать могла и лететь. На ее сломанных крыльях империя возведена, страна королевы, но короля никогда.

Нужно назвать правильный ответ — Муравей. При неправильном ответе дверь шире открывает рот и выпускает рой ядовитых змей, который нападает на группу.

ЛОВУШКИ:

Ловушка-яма.

Сл обнаружения ямы — 10. Тот, кто наступит на ткань, падает, утягивая ткань за собой, получая урон, зависящий от глубины ямы (обычно 10 футов, но может быть и глубже).

Яма с шипами. Это простая, скрытая или запирающаяся яма с деревянными или железными шипами на дне. Существо, упавшее в неё, получает колющий урон 11 (2к10) от шипов, а также обычный урон от падения. Есть и более опасные разновидности, когда шипы покрывают ядом. В этом случае тот, кто получает колющий урон от шипов, должен также совершить спасбросок Телосложения Сл 13, получая урон ядом 22 (4к10) при провале, или половину этого урона при успехе.

В этой ловушке используется натянутая верёвка, ломающая подставку, удерживающую кусок раскрошившегося потолка.

Верёвка находится в 7 сантиметрах над полом и натягивается между двумя опорами. Сл обнаружения верёвки — 10. Успешная проверка Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов обезвреживает ловушку.

Персонаж без воровских инструментов может совершить эту проверку с помехой, используя острое оружие или инструмент. При провале ловушка срабатывает.

Тот, кто исследует опоры, может с лёгкостью определить, что они едва держатся на месте. Персонаж может

действием толкнуть опору, вызывая срабатывание ловушки.

Потолок над верёвкой находится в плохом состоянии, и тот, кто видит его, может сказать, что есть риск его обрушения.

Когда ловушка срабатывает, потолок рушится. Все существа в области под шатким потолком должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, получая при провале дробящий урон 22 (4к10), или половину этого урона при успехе. После того как ловушка сработает, пол под ней заполняется обломками и становится труднопроходимой местностью.

Когда существо наступает на потайную нажимную плиту, из трубок в стене, находящихся под давлением или оснащённых пружинами, вылетают дротики с ядом на конце. На полу может быть несколько нажимных пластин, и каждая будет активировать свой набор дротиков.

Крохотные отверстия в стене закрываются пылью и паутиной, либо маскируются среди барельефов и фресок. Сл их обнаружения — 15. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15 позволит понять присутствие нажимных пластин по колебаниям уровня пола. Если поместить под нажимную плиту железный шип или другой тонкий предмет, это не даст ловушке активироваться. Если отверстия забить тканью или залить воском, это не даст дротикам вылететь.

Ловушка активируется когда на нажимной плите оказывается больше 20 фунтов веса, после чего вылетают четыре дротика. Каждый дротик совершает дальнобойную атаку с бонусом +8 против случайной цели в пределах 10 футов от нажимной пластины (видимость никак не мешает этому броску атаки). Если в этой области нет целей, дротики ни во что не попадают. Цель, по которой попали, получает колющий урон 2 (1к4) и должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, получая урон ядом 11 (2к10) при провале, или половину этого урона при успехе.

В конце отряд уже ждёт вампир с наградами на пьедесталах. Одна из наград (даже если группа не выбирала её) — древняя монета. В монеты с одной стороны впаян красный рубин, а с другой стороны на ней оттиск кустарника.

При запросе богатства — будет лежать мешочек с 500 зм.

При запросе оружия — выдайте персонажу оружие, которым он пользуется +1.

При запросе доспехов — выдайте персонажу лучший доспех, той категории доспехов, которые он носит. Если у него уже есть лучшие доспехи, то выдайте их +1.

При запросе палочки — выдайте персонажу волшебную палочку редкости обычный или необычный.

При запросе жезла — выдайте персонажу жезл редкости необычный.

Так же можно просто выбрать из таблицы «Таблица содержимого сундука» из Части 1.

Далее Вампир скажет:

А теперь вам пора домой, у вас ещё много дел впереди. Расслабьтесь, не сопротивляйтесь и не бойтесь меня. Я уже давно не пью людей и перешёл на свиную кровь.

Вся группа должна совершить спасбросок Телосложения со сложностью 20. При провале герой засыпает. При успехе вампир использует Очарование — персонажу нужно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 17, иначе станет очарованным.

В случае, если какой-то персонаж пройдёт все спасброски, то вампир похвалит его стойкость и даст ему Зелье псионической стойкости [Potion of Psionic Fortitude]. После чего вежливо попросит пройти за ним.

Далее вампир отнесёт уснувших и отведёт очарованных персонажей через тайный ход к выходу, где и очнётся вся группа.



Награда

Опыт

Небоевые награды

Задачи или достижения	Опыт на перс.
Пройти все испытания	1800

Зелье псионической стойкости [Potion of Psionic Fortitude]

Зелье, необычное

Когда вы выпиваете это зелье, в течение 1 часа вы совершаете с преимуществом спасброски, совершаемые для избегания или снятия с себя эффекта очарования или ошеломления.

Это чёрное зелье переливается мерцающими розовыми и фиолетовыми пятнами.

Часть 5. Поиск виновного.

Предварительно необходимо познакомить группу с местным аристократом предпринимателем — эльфом Дэрэтом Ятраном или его сыном Ривоном. Вы можете ввести это знакомство заранее, в предысторию одного из персонажей или вписать в предысторию одному из персонажей семейный бизнес, чтобы персонаж так же являлся местным аристократом. Либо же группа может встретить кого-то из них в местной таверне/на улице/в храме и т. п. и подружиться.

Группу приглашают на званый вечер к местному аристократу — Дэрэту Ятрана.

На этом званом вечере будет убит сын Дэрэта Ятрана. Задача группы будет найти убийцу среди гостей. У персонажей мастера есть мотив для убийства и полезные знания, которые могут помочь исключить кого-то из списка подозреваемых.

Далее прописан список персонажей мастера:

Дэрэт Ятрана — эльф, имеет небольшую сеть мастерских гномов, которые делают заводные игрушки, мелкие инструменты и подобное. Он однажды пришёл в город со своей командой гномов и начал стремительно занимать рынок.

Всегда одет в официальную, чистую одежду.

На вид он сильный и грациозный. При общении может быть скучным, монотонным или забывчивым. Знает воровской жаргон, но не спешит это раскрывать. При задумчивости может накручивает на палец волосы.

Привязанность - защита своих мастерских.

Знает: мотив Брока и Ральмевик Дайрнина.

У Дэрэта Ятрана есть сын - полуэльф (мать человек) - Ривон Ятрана. Он готовится унаследовать семейный бизнес. Званый вечер был задуман для объявления этой новости.

У **Ривона Ятрана** нет безымянного пальца левой руки. Парень образованный и сильный, но очень неуклюжий. Любит плотницкие работы.

При взаимодействии дружелюбен.

Привязанность — как и у отца - защита семейных мастерских.

Носит кольцо-печатку.

На званый вечер были приглашены многие другие аристократы города Спектрум.

Брок «Самоцвет» из клана **Раулнор**, гном. Имеет свою успешную ювелирную мастерскую.

Предпочитает делать самые важные и дорогие заказы

самостоятельно.

Мотив: Хочет переманить себе команду гномов из мастерских Ятрана.

Внешность: в поношенной не очень ухоженной одежде. Характеристики: мускулистый и крепкий. Рассеянный и забывчивый.

При разговоре с персонажами говорит странно расставляя слова в предложении.

При взаимодействии с персонажами будет интересоваться их деятельностью.

Слабость - завидует Дэрэту и Ривону из-за их команды гномов.

Знает: мотив Кепеска.

Кепеск «Щитогрыз» из клана **Кепешкмолик**, драконо-рождённый. Капитан частного охранного предприятия.

Сам уже давно занимается только руководством и бумагами, но ему это не нравится.

Мотив: как-то попал в заварушку с Ривоном, где Ривон лишился пальца и сбежал, бросив Кепеска. Кепеск там чуть не погиб.

У Кепеска нервный тик

Задумавшись может начать глядеть вдаль.

При взаимодействии любит поспорить.

Знания: знает мотив Чатхи Уутракт.

Шалвус Домине, человек. Имеют на двоих с женой сеть таверн "Пьяный дракон", "Пьяный трент", "Пьяный тролль", "Пьяный великан". Поднимались вдвоём с самых низов, сами работали в первой таверне.

Из особенностей внешности — красивая борода.

Образованный и крепкий.

Всегда громко говорит.

При взаимодействии может быть высокомерен.

Знания: знает мотив Шардон Репоречкин. Знает, что его жена не убийца, они были вместе.

С женой **Сефрис Домине** (от неё пахнет лавандой), у которой волосы по талию и приятный загар.

Мотив: Шалвус знает, что одна мастерская построена на месте, на котором не может стоять по закону. А Сефрис хочет закрыть эту мастерскую и открыть там таверну.

Стройная, убедительная.

Как и муж громко говорит.

При взаимодействии будет дружелюбна.

Знания: знает мотив Тхазар-Де Анкхалаб. Знает, что не её муж, они были вместе.

Шардон Репоречкин, полурослик с серьгой в левом ухе.

Производство пищевых продуктов. Съедает сам больше, чем продаёт. Мотив: Ривон знал о трупе в огороде.

Часто нервно дёргается.

При взаимодействии бывает груб.

Знает: мотив семейства Домине.

Слабость - Скрывает преступление (на одном из огородах закопан труп).

Тхазар-Де Анкхалаб, мужчина, полуорк (от него пахнет

сладкой ванилью). Производство роскошной одежды. Очень утончённый полуорк, будто бы он полуэльф. Мотив: Ривон систематически спорил с ним, что орки могут только сражаться. В официальной, чистой одежде. Манеры - Чрезвычайно чётко проговаривает слова При взаимодействии будет дружелюбен Знает: мотив Урта

Ральмевик Дайрнина, мужчина, полуэльф. Конкурент Дэрэт Ятрана, имеющий такой же бизнес. Ральмевик Дайрнина был в городе до прихода Дэрэта. Мотив: главный конкурент. Внешность: Невероятная красота Когда Ральмевик думает, что на него никто не смотрит - склонен тихо петь, насвистывать или что-то мычать Знает: мотив дворецкого. Привязанность: Защита сентиментального сувенира. Носит кольцо-печатку.

Чатхи Уутракт, женщина человек (от неё пахнет сиренью), волосы до груди. Продаёт магические артефакты. Ходят слухи, что завоевала рынок благодаря использованию этих же артефактов. Мотив: Ривон был на охоте с её мужем и муж там погиб. Она винит в смерти Ривона. Внешность: всё лицо в оспинах. Манеры: Ходит из угла в угол Знает: мотив Моким. При знакомстве с Чатхи группа получит её визитку с просьбой встретиться с ней и обсудить одну работёнку.

Урт Данебар, мужчина человек. Торговля экзотическим вином. Весь его бизнес держится на паре десятков человек. Мотив: переспал с его женой, после чего жена ушла и увела собаку. Внешность: очень прямая осанка, Знает: Мотив Перн.

Есть на вечере небольшое количество прислуги:

Служанка **Моким**. Волосы по плечи. Мотив: она была изнасилована Ривон Ятраном и носит его ребёнка. Внешность: Невероятная красота. Стройная и грациозная. Манеры: Накручивает на палец волосы Особенности взаимодействия: тихая Знает: что это не Перн, она была постоянно с ней.

Служанка **Перн**. Волосы короткие. Мотив: её Ривон Ятрана иногда бил. Внешность: Отсутствующий зуб, который ей выбил Ятрана Манеры: Постоянно шутит или каламбурит Взаимодействие Любопытна. Знания: Знает, что это не Моким, были всё время вме-

сте.

Дворецкий **Манфред Арчер**. Мотив: отсутствует, были хорошими друзьями с Ривоном Ятраном, т.к. служил их семье с детства Ривона. Внешность: Родинка на щеке Грамотный, сильный. Манеры: Кусает ногти Взаимодействие: Дружелюбен Знает: что это не Рельмевик. У Рельмевики были тайные планы с Ривоном, чтобы объединить их бизнесы. Но это произошло бы после передачи прав Ривону. Ривон и Рельмевик договорились об этом в тайне от отца и в подтверждение слов обменялись кольцами-печатками.

Так же на вечер был приглашён местный бард — полуорк Шокгорд, который исполняет свой новый альбом. У него нет мотивации и есть алиби — он весь вечер играл музыку куда-то отходя.

Званный вечер идёт некоторое время. В это время группа может пообщаться с гостями. Гости ходят по дому, отходят в отхожие комнаты и общаются перемешиваясь, так что отследить каждого не представляется возможным.

Ривон Ятрана уходит к себе в комнату, проходит примерно час.

Когда общение закончено Дэрэт Ятрана призовет к тишине по поводу того, что он хочет сказать новость. Параллельно он посылает служанку Моким в комнату к сыну, чтобы она его привела. Из комнаты слышится крик, на который бегут дворецкий и Дэрэт Ятрана. Оказывается Ривон Ятрана убит.

Дэрэт Ятрана тихо подходит к группе и говорит, что они не имеют никаких мотивов и только им он может довериться. Стража в этом городе легко подкупается, если им заплатить, они и холмового великана под носом не увидят. Он просит группу найти убийцу. Это кто-то из тех, кто присутствует сегодня на званом вечере.

На месте убийства есть улики:

- 1) Удар был нанесён в область сердца, что выше, чем гном и полурослик.
- 2) На орудии убийства нет отпечатков. А все, кроме Шокгор и Манфреда Арчера, в перчатках.
- 3) Не пахнет духами. А Сефрис Домине, Тхазар-Де Анхалаб и Чатхи Уутракт пахнут духами.
- 4) Найден короткий волос. У Сефрис Домине, Шокгора, Моким волосы длиннее. У Кепеска волос нет.

Если группа сумеет вычислить истинного убийцу — Урта Данебера, то наградите их полным опытом и бусинами силы. Если группа ошибётся, то выдайте только половину опыта и бусины силы. Так же Дэрэт Ятран даст группе древнюю монету,

сказав, что она дорого стоит и они могут её выгодно продать. Монета идеально круглая, полностью золотая, в отличном состоянии, её явно хранили должным образом. На монете оттиск корабля с одной стороны и растущий месяц с другой стороны.

Награда

Опыт

Небоевые награды

Задачи или достижения	Опыт на перс.
Найти истинного убийцу	1200
Ошибиться в поиске убийцы	600

Бусина силы

Чудесный предмет, редкий

Это маленький чёрный шарик 3/4 дюйма в диаметре и весом в одну унцию. Как правило, 1к4 + 4 бусин силы находят вместе.

Вы можете действием бросить бусину на расстояние до 60 футов. Бусина взрывается при ударе и уничтожается. Все существа, находящиеся в пределах 10 футов от места приземления бусины, должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе получают урон силовым полем 5к4. После этого на этой площади образуется прозрачная сфера из силового поля, остающаяся на этом месте в течение 1 минуты. Все существа, провалившие спасбросок и полностью находящиеся в пределах этой площади, оказываются запертыми внутри сферы. Существа, преуспевшие в спасброске, или находящиеся в этой сфере лишь частично, выталкиваются прочь от центра сферы, пока полностью не окажутся за пределами действия силового поля. Никакие атаки и эффекты не могут проникать сквозь сферу — только воздух, пригодный для дыхания.

Запертое внутри существо может действием толкать сферу, перемещая её со своей уменьшенной вдвое скоростью. Сферу можно легко поднять, так как вне зависимости от веса существ, находящихся в ней, она весит всего 1 фунт.

Часть 6. Поиск сокровищ.

Когда группа придёт к Чатхи Уутракт она предложит им работу по поиску подводных сокровищ. В качестве оплаты будет предложена половина ценных вещей, найденный в сокровищах. Но все магические артефакты достаются Чатхи. Касаемо процента ценных вещей можно поторгаться, но Чатхи откажется давать больше 80%, так как она платит за корабль и команду.

На реке Крик группу будет ждать готовый к отплытию корабль с командой. Группу встретит капитан корабля — загорелый крепкий мужчина по имени Альдим — и расскажет суть их миссии. Так же капитан подскажет, что сражаться и передвигаться под водой не то же самое, что на земле. Для этого нужна скорость плавания или специальное оружие.

Квартирмейстер корабля с радостью предложит группе выбрать артефакты или оружие на прокат. Но одному персонажу необходимо будет управлять артефактом Аппаратом Квалиша [Apparatus of Kwalish], чтобы с его помощью поднять сундук на корабль. Тот, кто согласится управлять им, будет обучен гномом — внуком изобретателя Аппарата Квалиша, который будет очень просить персонажа быть аккуратным и не повредить Аппарат Квалиша.

Артефакты на прокат:

Обычный: 8 зм

Дыхательный пузырь [Breathing Bubble]

Эта полупрозрачная, похожая на пузырь сфера имеет слегка липкую внешнюю поверхность, и вы получаете преимущества предмета только тогда, когда носите его на голове, как шлем.

Пузырь содержит количество пригодного для дыхания воздуха, которым вы можете дышать в течении 1 часа. Пузырь ежедневно на рассвете восстанавливает весь израсходованный воздух.

Необычное: 30 зм

Кольцо плавания [Ring of swimming]

Вы получаете скорость плавания 40 футов, пока носите это кольцо.

Перчатки плавания и лазания [Gloves of swimming and climbing]

Пока вы носите эти перчатки, лазание и плавание не требует от вас траты дополнительного перемещения, и вы получаете бонус +5 к проверкам Си-

лы (Атлетика), совершенным, чтобы лазать или плавать.

Плащ ската [Cloak of the manta ray]

Пока вы носите этот плащ с накинутым капюшоном, вы можете дышать под водой и у вас появляется скорость плавания 60 футов. Накидывание и снятие капюшона совершается действием.

Трезубец командования рыбами [Trident of fish command]

Этот трезубец — магическое оружие. У него есть 3 заряда. Если вы его держите, вы можете действием потратить 1 заряд, чтобы наложить им заклинание подчинение зверя [dominate beast] (Сл спасброска 15) на зверя, у которого есть врождённая скорость плавания. Трезубец ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете.

Хитиновая броня [Chitinous armor]

Броня состоит из плаща и леггинсов, выполненных из рыбьей кожи, покрытой перекрывающимися кусками хитина гигантских крабов. Вы можете дышать под водой, пока носите эту броню. Во всех остальных аспектах она идентична чешуйчатому доспеху.

Шапка подводного дыхания [Cap of water breathing]

Если вы находитесь под водой и на вас надета эта шапка, вы можете действием произнести командное слово, после чего вокруг вашей головы возникнет воздушный пузырь. Это позволит вам свободно дышать под водой. Пузырь остаётся до тех пор, пока вы не произнесёте командное слово ещё раз, или не выберетесь из-под воды.

Шлем подводных действий [Helm of Underwater Action]

Надев этот латунный шлем, вы можете дышать под водой, получаете тёмное зрение с дальностью 60 футов, и получаете скорость плавания 30 футов.

Доспех моряка [Mariner's armor]

Пока вы носите этот доспех, вы обладаете скоростью плавания, равной скорости вашей ходьбы. Кроме того, каждый раз, когда вы начинаете ход, находясь под водой и с 0 хитов, вы поднимаетесь к поверхности на 60 футов. Данный доспех искусно декорирован различными мотивами с изображениями рыб и морских раковин.

Редкий: 275 зм

Везде, где указано Оружие (любое) оружие является - трезубцом, кинжалом, копьём или ко-

ротким мечом.

Жестокое оружие [Vicious weapon]

Если у вас при броске атаки этим магическим оружием выпадает «20», цель получает дополнительные 7 урона того вида, который наносит это оружие.

Игла починки [Needle of Mending]

Это оружие является магическим кинжалом, замаскированным под швейную иглу. Пока вы его держите, вы можете бонусным действием произнести командное слово, превращая его в кинжал или обратно в иглу.

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим кинжалом. Держа его, вы можете с его помощью действием наложить заговор починка [mending].

Кинжал слепого зрения [Dagger of Blindsight]

Этот редкий магический предмет требует настройки. Настроившееся на него существо получает слепое зрение на расстоянии 30 футов. В рукоять кинжала с пилообразным лезвием вставлена чёрная жемчужина.

Кинжал яда [Dagger of venom]

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Вы можете действием заставить этот клинок покрыться густым чёрным ядом. Яд остаётся 1 минуту, или пока атака этим оружием не попадёт по существу. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе она получит урон ядом 2к10 и станет отравленной на 1 минуту. Вы не можете использовать повторно это свойство до следующего рассвета.

Меч кражи жизни [Sword of life stealing]

Если вы атакуете этим магическим оружием существо, и при броске атаки выпадает «20», эта цель получает дополнительные 10 урона некротической энергией, если не является ни конструктом ни нежитью. Вы также получаете 10 временных хитов.

Меч ранения [Sword of wounding]

Хиты, потерянные из-за урона этим оружием, могут восстановиться только за счёт короткого или продолжительного отдыха, а не за счёт регенерации, магии и других средств.

Один раз в ход, когда вы попадаете по существу атакой, используя это магическое оружие, вы можете ранить цель. В начале каждого своего хода раненое существо получает урон некротической энергией 1к4 за каждое ранение, а потом совер-

шает спасбросок Телосложения Сл 15, оканчивая эффекты всех таких ран на себе при успехе. В качестве альтернативы, раненое существо или боевое существо в пределах 5 футов от неё может действием совершить проверку Мудрости (Медицина) Сл 15, оканчивая эффект таких ран на нём при успехе.

Пронзатель [Piercer]

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, сделанным с помощью этого магического оружия. Персонаж, настроенный на меч, восстанавливает максимально возможное количество хитов когда расходует Кости Хитов. Однако настроенный персонаж должен употреблять в два раза больше пищи каждый день (минимум 2 фунта), чтобы избежать истощения.

Зелье 250 зм (можно торговаться до 60 зм):

Зелье подводного дыхания [Potion of water breathing]

Вы можете дышать под водой в течение 1 часа после того, как выпьете это зелье. В мутно-зелёной жидкости, пахнущей морем, плавают небольшие пузырьки, похожие на медуз.

А так же в продаже есть обычное оружие: кинжал, копьё, короткий меч, метательное копьё, трезубец, арбалет, сеть и дротики.

Если артефакт будет потерян или сломан или испорчен другим способом — группу попросят оплатить полную его стоимость, указанную в описании предмета.

Когда корабль выплывет в открытое море Воды Верри, группа может заметить, что за ними плывёт какое-то существо. Это существо — Локата, которого наняли в качестве провожатого. Когда корабль приплывёт в нужное место для погружения — на борт поднимется Локата. Зовут его Плогват. Плогват умеет говорить на языках Акван, Общий (с сильным булькающим акцентом) и Сахуагинский (плохо). Наняли его за стальное копьё. Он покажет путь к затопленному кораблю, в котором лежит сундук.

Группа подготавливается к погружению, настраивается на артефакты и ныряют вместе с Плогватом.

См. Карту Встреча в море в Приложении Карты. По пути на группу из засады в водорослях нападает Плезиозавр, который принимает их за добычу.

Когда у плезиозавра останется половина очков здоровья, он уплывёт. Плогват будет осуществлять пассивную помощь, но если будет прямая угроза его жизни, он отплывёт чуть подальше.

См. карту Затонувший корабль в Приложении Карты.

У самого сундука группа встретит 3 Сахуагинов и Охотничью акулу, которую контролируют Сахуагины. Сахуагины пытаются вскрыть сундук. Акула плавает поодаль и вступит в бой, если таковой будет, через 2 раунда, т. к. ей нужно доплыть. Сахуагины не хотят отдавать сундук, говорят, что они раньше его нашли, они правители этих вод, а если будет встречено сопротивление, то поселение Плогвата будет съедено.

Плогват боится их, рассказывает, что Сахуагины приплывают и нападают на Локата, у Локата нет шансов отбиться в одиночку.

Тут у группы есть три варианта: не злить Сахуагинов, чтобы они всех не убили; игроки встанут на защиту поселения Локата; игроки убедят Мерфолков, которые живут неподалёку, присоединиться к защите поселения Локата.

Если группа нападёт на Сахуагинов: когда останется один Сахуагин или только акула — они попробуют сбежать. Даже если сбежать им не удастся, то вскоре будет отправлен патруль Сахуагинов, который обнаружит пропажу этих трёх. После чего будет инициировано нападение на поселение Плогвата.

Плогват будет умолять помочь его поселению защититься, говоря, что у них самих нет шансов, их всех просто перебьют и съедят. Так же он посоветует попросить помощи у Мерфолков, вместе шансов больше.

Прибыв в деревню Мерфолков группу встретит Зопа - староста деревни Мерфолков. Он говорит, что он может выделить воинов Мерфолков. Но для этого ему нужны воины, которые сейчас заняты в охране деревни от Мерроу.

Мерроу засели в своей подводной пещере, в которую стаскивают найденные сокровища. У входа в пещеру привязаны два трупа, которые обозначают начало территории Мерроу.

См. карту Подводная пещера в Приложении Карты.

В пещере группу встретят 3 Мерроу, которые будут сражаться до смерти. В конце пещеры группа может обнаружить небольшое количество сокровищ.

После убийства Мерроут староста деревни Мерфолков — Зопа — поблагодарит группу и выделит воинов для защиты деревни Плогвата.

Плогват предложит группе поучаствовать в защите деревне от Сахуагинов, за что вся деревня соберёт им плату. Если группа согласится, то опишите им деревню Локата, которая готовится к обороне. Группе выдадут важную миссию — ослабление Сахуагинов путём убийства их главных представителей.

См. карту Подводная битва в Приложении Карты. Группа встретится с Жрицей сахуагинов, которую

будет охранять Сахуагин-чемпион и Сахуагин. Перед началом битвы групп опишите начало главной битвы между Локата, Мерфолками и Сахуагинами, как глобальную битву на выживание, где с каждой стороны есть даже своя конница, со стороны Локата и Мерфолков в виде дельфинов, а со стороны Сахуагинов в виде акул.

По окончании битвы отпразднуйте это событие и выдайте персонажам золота (порядка 100 зм каждому) и каждому по артефакту уровня не выше редкого. Так же можно просто выбрать из таблицы «Таблица содержимого сундука» из Части 1. Так же можете выдать персонажам плодов водоросли Песол, которые при съедении восстанавливают 1к4 очков здоровья, но если их съесть больше 3, то могут вызывать эффект опьянения. В самом сундуке, который группа поднимет на корабль, будет около 2000 зм и древняя монета, которая своим размером (почти в ладонь) и цветом — чистая медь заметно контрастирует с остальными монетами. Грани монеты почти стёрлись водой и можно разобрать лишь разводы.



Пока группа ищет сокровища на дне морском на заднем фоне разворачивается трагическое событие, которое пока остаётся скрытым. Иллинды похищают всех жителей деревни Левка. Если группа после этого события зайдёт в деревню, то опишите, что в ней необычайно тихо. Если группа попытается найти хоть кого-то, то им это не удастся, но они смогут найти следы, уходящие в лес.

Награды

Опыт

Сложите весь **боевой опыт**, полученный за поверженных противников, и разделите на количество персонажей, присутствующих в бою. За **небоевой опыт** награды указываются на каждого персонажа. Дайте всем персонажам в отряде награды за небоевой опыт, если не указано иное.

Боевые награды

Название противника	Опыт за ед.
Плезиозавр	450
Сахуагин	100
Охотничья акула	450
Мерроу	450
Сахуагин-чемпион	700
Жрица сахуагинов	450

Часть 7. Спасение вора.

Вор (Рёв Храпа из клана Намокший Поток, табак-си, мужчина) прознаёт, что группа ищет монеты и выходит на них, посылая стрелу с запиской в открытое окно. В письме сказано, про монету и про таверну “Пьяный тролль”.

В таверне играют в Гоблинское яблочко.

Гоблинское яблочко

Игра в дартс.

Все игроки делают одинаковую ставку, создавая общий «банк».

Каждый игрок по очереди бросает одновременно 1к20 и 1к6 три раза подряд. к20 определяет, в какой числовой сектор он попал. к6 определяет конкретное место внутри этого сектора. 1 — это внешнее кольцо (удвоение), 3 — внутреннее кольцо (утроение), 2 и 4 приносят очки согласно сектору, 5 — «гоблин», дающий 25, а 6 — «яблочко», дающее 50 очков. Первый игрок, набравший 301 очко, забирает банк.

Отыгрыш персонажа Рёв Храпа

Рёв Храпа из клана Намокший Поток не спешит делиться всеми подробностями с группой, но при расспросе постепенно будет рассказывать нужную информацию, и даже делиться своими мыслями по поводу путей спасения его друга.

Так же Рёв Храпа обращается к себе в третьем лице. Цитата: «Рёв Храпа рад видеть, что вы пришли на его зов».

Внешность: раскраска как у снежного барса.

Характеристики: ловкий и выносливый. Щуплый, недалёкий.

Дарование: Знает воровской жаргон

Манеры: говорит о себе в третьем лице.

Особенности взаимодействия: Подозрителен

Идеал: Свобода

Привязанность: Защита друга

Слабость: Чрезмерно жаден

Рёв Храпа рассказывает, что они с другом (Сарвин Мистур, мужчина) ограбили дом одного богача, нашли похожую монету и немного повздорили из-за неё. Богач- местный герцог Гардар Дразлад. В ходе спора на них вышла стража. В результате они разделились, друг успел спрятать награбленное, но его поймали и посадили в тюрьму. Но вот монету Рёв успел стащить. Вор готов поделиться ей, если группа вытащит из тюрьмы второго вора. Где друг спрятал добычу Рёв не знает.

Друг Рёва сидит в тюрьме. См. Карту Тюрьма в Приложении Карты.

Тюрьму охраняет: Ветеран (Прадир, мужчина), рыцарь (Аали, мужчина), страж (Валид, мужчина, ♂), кованый солдат (Нож, кованный).

На полу перед клеткой вора стоит охранная руна.

На охранной руне стоит заклинание Дребезги. Чтобы она не сработала нужно сказать “Преступное отродье”.

У группы будет несколько вариантов действий. На их основе вы сможете подстроиться под любую другую, который предложат ваши игроки в ходе игры.

По итогу части группа, так или иначе, получит от Рёва Храпа древнюю монету, которую он обещал.

Монета выглядит как овал, с одной стороны из золота, а с другой из серебра. На золотой стороне отпечаток неизвестного группы портрет благородного художника с большим носом в профиль, на серебряной стороне изображён портрет очень полного человека, с очень маленьким носом, но выступающими надбровными дугами.

1) Можно устроить драку и вырвать с боем друга Рёва.

Ветеран и рыцарь будут сражаться. Кованный только охраняет клетку и нападет только при попытке напасть на него или вскрыть клетку. Страж побежит за подкреплением. Через ~10 раундов придёт ещё 3 стража на помощь.

2) Можно украсть и подделать документы на пленника и обмануть стражников.

В ратуше сидит наместник герцога (Йог, тортл, ♂). У него есть запёртый ящик в столе, где он хранит бумаги. Наместник сидит за этим столом. Можно дождаться когда он уйдёт (ближе к ночи) и пробраться в ратушу. Можно его отвлечь и т.д.. Среди бумаг есть бумага на пленника. Если эту бумагу украсть и в ней подделать запись об отпущении пленника, то можно с ней прийти и обмануть стражников с ней. Бумага представляет собой: сверху информация о пленнике. Ниже идёт строчка с датами и “прохождением” пленника: пойман за воровством; посажен в тюрьму; идентифицирован как “Сарвин Мистур”; приговорён к смертной казни через повешение.

Если поискать, то можно найти бумаги, где последняя строка - решено отпустить или назначен штраф в 500 зм.

Сложность вскрытия двери в ратушу - 10 (нужны Воровские инструменты). Сложность вскрытия замка в столе - 15 (нужны Воровские инструменты). Сложность подделки документов - 15 (нужен Набор для фальсификации).

3) Можно стражников подкупить.

Ветеран и рыцарь потребуют по 1500 зм каждому. Стража они не ставят ни во что, так как он ещё новичок. Кованный работает по приказам. Но если страж увидит или услышит подкуп, то подойдёт к персонажам и будет пытаться шантажировать их, что сдаст их всех. И просить 500 зм за молчание.

4) Можно отвлечь стражников/оглушить/увести, взломать замок и скрытно увести пленни-

ка.

Кованого можно увести, если добыть камень управления, который позволяет управлять коваными, которые стали глючить после орочьей войны. Можно попробовать обмануть его алгоритмы, но сложность такого обмана 20. Камень управления у Ветерана. Можно прийти ночью, когда ветеран и рыцарь будут спать, а страж будет на ночном дежурстве. Страж может заснуть. Кованый стоит без сна. Сложность вскрытия замка - 20 (нужны Воровские инструменты). Воровство из кармана - Проверка ловкости руки

5) Могут попробовать угрожать или пытаться предлагать вора, но он попробует убежать.

В таком случае начнётся погоня.

Для погони смотри карты Погоня днём и Погоня вечером в Приложении Карты.

Решение этой задачи вашей группой может быть не похоже на то, что приведено выше. В таком случае старайтесь опираться на приведённые выше описания.

Рёв Храпа будет встречать группу со своим другом в лесу у «большого дуба». Смотри карту Лес.

Ниже представлены описания персонажей.

Второй вор Сарвин Мистур. Человек, мужчина.

Внешность: лицо в оспинах.

Характеристики: ловкий и выносливый. Щуплый, рассеянный.

Дарование: Прекрасный актёр и знает, как использовать грим

Манеры: Ходит из угла в угол.

Особенности взаимодействия: Дружелюбен

Идеал: Независимость

Привязанность: Преданность выполнению личной цели (накопить денег и уехать с Рёвом подальше отсюда)

Слабость: Завидует положению герцога, он может себе позволить что только заблогарассудится.

Ветеран (Прадир, мужчина)

Внешность: на лице через глаз большой шрам

Характеристики: сильный и крепкий. Недалёкий и мототонный.

Дарование: Отлично жонглирует

Манеры: Косоглазие.

Особенности взаимодействия: Высокомерен

Идеал: Сам живи и другим не мешай

Привязанность: Защита близких членов семьи (надо кормить семью)

Слабость: Самоуверен и храбр

Страж (Валид, мужчина, ♂)

Новичок, который только вышел на работу. Остальные

его ни во что не ставят, так как ещё молод и зелен.

Рыцарь (Аали, мужчина)

Внешность: на лице несколько мелких шрамов
Характеристики: сильный и крепкий. Угловатый и недалёкий.

Дарование: Свободно говорит на нескольких языках (общий и dwarfsкий)

Манеры: Часто использует неправильные слова

Особенности взаимодействия: Груб

Идеал: Традиции

Привязанность: После отца в наследство достался дом, родовое гнездо. Он сделает всё, чтобы его защитить.

Слабость: Самоуверен и храбр

Кованый солдат (Нож, кованный)

Один из немногих представителей кованых, которые остались после второй орочьей войны. После войны он искал своё место и нашёл его в спокойной работе по охране пленников. Партия этих кованых немного бракованная, что не заметили на войне. Возможно, что они стали такими после войны. Они могут быть психически нестабильны. Поэтому им имплантировали кристалл подчинения и настроили на специальный "пульт". Кованый обязан полностью подчиняться владельцу пульта.

Наместник герцога (Йог, тортл, ♂)

Внешность: выглядит как антропоморфная черепаха
Характеристики: крупный и пронизательный. Болезненный и угловатый.

Дарование: Отлично метает дроты и пускает блинчики по воде

Манеры: Часто произносит пафосные фразы

Особенности взаимодействия: Нудный

Идеал: Честность

Привязанность: Защита сограждан

Слабость: Постыдная история (однажды он настолько испугался какого-то шороха, что спрятался в панцирь)



Награды

Опыт

Сложите весь **боевой опыт**, полученный за поверженных противников, и разделите на количество персонажей, присутствующих в бою. За **небоевой опыт** награды указываются на каждого персонажа. Дайте всем персонажам в отряде награды за небоевой опыт, если не указано иное.

Боевые награды

Название противника	Опыт за ед.
Мастер-вор	1800
Кованый солдат	200
Страж	25
Рыцарь	700
Ветеран	700

Небоевые награды

Задачи или достижения	Опыт на перс.
Пройти мирным способом	600

Часть 8. Финал.

Группа приходит к дракону Дуокерету. Он забирает монеты. Осматривает их, отдаёт группе и даёт сумку с выемками, просит вставить монеты в эти выемки. После чего берёт сумку, просит отойти на пару шагов назад группу и начинает полыхать на сумку огнём. Монеты и сумка сплавляются в единое целое, после чего Дуокерет отдаст им её.

Описание сумки:

Давным-давно что-то невероятное появилось на свет. Это был магический артефакт, созданный безумцем. Сумка поимки молний.

Сумка выполнена из мягкой кожи черного цвета, размером чуть больше обычной сумки. Зато в ней встроены пять древних монет, которые создают ощущение, будто они держат все энергии мира в своих недрах. Они сверкают и поблескивают в золоте и меди, словно маленькие солнца, сияющие своим собственным светом.

Каждая монета источает нежно-голубой свет, и даёт возможность собирать энергию молнии и сохранять её в артефакте. Благодаря этому, владелец сумки может призвать древнюю силу небес и даже умело управлять молнией по своему желанию.

Дракон объясняет как ей пользоваться. Скажет, что даст группе в помощь своего друга - Кутеодера. Они должны найти его в таверне "Пьяный дракон".

Осталось только зарядить артефакт настоящей молнией. Дуокерет приглашает к себе на борт и взлетает с группой, они пролетают над облаками, изредка видя землю.

Пустыня Дракар, поселение орков, пики горного хребта Гуалоу, леса, поля с пшеницей, город Спектрум, Река Крик, а впереди бескрайнее море - Воды Верри. На самой кромке воды вы совершаете посадку. Отсюда видно дельту реки Крик. На побережье есть небольшой грот, укрытый от посторонних глаз, направленных с моря. Дуокерету издаёт рёв, который, наверняка, слышим до самой Левки. "Не волнуйтесь" - говорит он. "Это я зову друга."

Дуокерету уходит ближе к гроту, почти входя в него, но всё же не заходя внутрь.

Группе Деокерет говорит ждать на пляже.

Крабики ползают по побережью, собирая водоросли и улиток, местами валяются мелкие рыбёшки, видимо выброшенные прибоем. Через некоторое непродолжительное время к вам подлетает чайка и пронзительно рассматривает вас. К вам подходит Дуокерету и говорит: "Ах, а вот и ты, мой старый друг".

"Нам нужна твоя помощь. Нам нужен твой дар власти над погодой, очень прошу тебя, призови шторм, дело крайней важности. А я в долгу не останусь, уверяю тебя."

Группа может спросить к кому Дуокерету обращается. В любом случае Дуокерет скажет:

"Гримдир, хватит стесняться, здесь только свои." На что чайка начинает светиться, так что на неё становится невозможно смотреть. Она начинает вырастать до огромного размера. И теперь вы можете видеть перед собой огромного бронзового дракона. Голова бронзового дракона как будто состоит из пластин, которые покрыты сетью рёбер и канавок. Изгибающиеся рога, отходящие от этих пластин, уравниваются шипами, расположенными на его нижней челюсти и подбородке. На лапах между пальцами перепонки, а чешуя на вид гладкая. Цвет его чешуи глубокого, насыщенного бронзового оттенка. Зрачки в глазах похожи на светящиеся зелёные шары.

Драконы начинают общаться на драконьем языке. Если кто-то из группы его знает, то скажите, что Дуокерет кратко рассказывает историю группы, описывая группу как славных героев и прося помочь в их приключении. После чего Гримдир заходит в свой грот с Дуокеретуом на пару десятков минут.

По прошествии небольшого времени они оба выходят из грота и Гримдир - бронзовый дракон, смотря на вас, кивает. После чего поднимает голову к небесам и раскатисто ревет, будто обращается к буре напрямую. Буквально через несколько минут вы замечаете, что начали сгущаться тучи, заметно похолодало, начинает подниматься сильный ветер. Дуокерету кланяется Гримдиру и говорит "Спасибо".

После этого Дуокерет скажет группе, что нужно спешиться, так как погода нелётная, и отведёт группу пешком на пару миль (где-то час или полтора группа идёт, последние полчаса уже под дождём, но Дуокерет прикрывает группу крыльями).

Приведя вас на возвышенную поляну в отдалении от деревни он подталкивает персонажа с сумкой вперёд и говорит: "Ну, вперёд, лови стихию."

После ловли молнии погода успокаивается, Дуокерет улетает к себе.

Кутеодер встретит группу у таверны «Пьяный дракон» в полном комплекте латных доспехов. Напоминаю, что Кутеодер и есть дракон Дуокерет, который обернулся человеком. В критической ситуации превратится обратно в дракона и поможет группе.

Группа заходит в подземье, видят, что ритуал почти завершён, видят как левитирует филактерий, стреляют в него молнией. Так же рядом стоят жители Левки в оцепенении.

После чего филактерий взрывается и убивает большую часть врагов. В живых останутся 1 свежеватель разума и 3 пожирателя интеллекта.

После смерти врагов прочтите следующий текст:

Вы возвращаетесь с жителями Левки в деревню как настоящие победители. Жители устраивают праздничное шествие с громкими аплодисментами, пир на несколько дней, жители достали все бочки эля и медовухи из всех подвалов.

Ваши герои были награждены за свои подвиги и стали настоящими легендами в городе Спектрум. Они рассказывали о своих приключениях и победах, вдохновляя других на подвиги и доброту.

И хотя новые испытания могли ждать героев в будущем, они знали, что смогут преодолеть любые препятствия, особенно вместе.



Приложение. Статистика НИП/монстров

Троль [Troll]

Большой Великан, хаотично-злой

Класс брони 15 (природная броня)

Хиты 84 (8к10 + 40)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

Навыки Восприятие +2

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 12

Языки Великаний

Опасность 5 (1800 опыта)

Бонус мастерства +3

Тонкий нюх. Троль совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

Регенерация. Троль восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если троль получает урон кислотой или огнём, эта особенность не действует в начале его следующего хода. Троль умирает только если начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

Действия

Мультиатака. Троль совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к6 + 4).

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 11 (2к6 + 4).

Отвратительные конечности

У некоторых троллей есть следующая особенность:

Отвратительные конечности. Если троль получает за раз как минимум 15 рубящего урона, бросьте к20, чтобы определить дополнительный эффект:

- **1–10:** Ничего не происходит.
- **11–14:** У тролля отрублена одна нога, если у него оставалась хотя бы одна.
- **15–18:** У тролля отрублена одна рука, если у него оставалась хотя бы одна.
- **19–20:** Троль обезглавлен, но умирает только если не может регенерировать. Если он умирает, то умирает и голова.

Если троль совершает короткий или продолжительный отдых, не прикрепляя к себе отрубленную конечность или голову, то на её месте отрастает новая. Отрубленная при этом умирает. До тех пор отрубленная часть тролля действует с такой же инициативой как у тролля, и у неё есть собственное действие и собственное перемещение. У отрубленной части КД 13, 10 хитов и особенность Регенерация как у тролля.

Отрубленная нога не может атаковать, и у неё скорость 5 футов

У отрубленной руки скорость 5 футов, и она может совершить одну атаку когтями в свой ход, причем с помехой, если только троль не видит и эту руку и её цель. При потере троллем руки он также теряет одну атаку когтями.

Если отрублена голова, троль теряет атаку укусом и его туловище считается ослепленным, если только голова не видит его. У отрубленной головы скорость 0 футов и особенность тролля Тонкий нюх. Она может совершить атаку укусом, но только если цель находится в её клетке.

Если троль потерял ногу, его скорость снижается вдвое. Если обе ноги — он падает ничком. Если при этом у него есть руки, он может ползти. Если рука при этом осталась только одна, он по-прежнему может ползти, но скорость уменьшается вдвое. Без рук и без ног его скорость становится равной 0, и троль не получает никаких бонусов к скорости.

Взрослый латунный дракон [Adult brass dragon]

Огромный Дракон, хаотично-добрый

Класс брони 18 (природная броня)

Хиты 172 (15к12 + 75)

Скорость 40 футов, летая 80 футов, копя 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Спасброски Лов +5, Тел +10, Мдр +6, Хар +8

Навыки Убеждение +8, Скрытность +5, История +7, Восприятие +11

Иммунитет к урону огонь

Чувства слепое зрение[?] **60 футов**, тёмное зрение[?] **120 футов**, пассивное Восприятие **21**

Языки Общий, Драконий

Опасность 13 (10 000 опыта)

Бонус мастерства +5

Легендарное сопротивление (3/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Действия

Мультиатака. Дракон может использовать Ужасающее присутствие. Затем он совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: Коллющий урон 17 (2к10 + 6).

Коготь. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Рубящий урон 13 (2к6 + 6).

Хвост. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. Попадание: Дробящий урон 15 (2к8 + 6).

Ужасающее присутствие. Все существа на выбор дракона, находящиеся в пределах 120 футов от него и знающие о его присутствии, должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ужасающему присутствию этого дракона на следующие 24 часа.

Оружия дыхания (перезарядка 5–6). Дракон использует один из следующих видов оружия дыхания.

Огненное дыхание. Дракон выдыхает огонь 60-футовой линией шириной 5 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости Сл 18, получая урон огнём 45 (13к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Усыпляющее дыхание. Дракон выдыхает усыпляющий газ 60-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 18, иначе потеряют сознание на 10 минут. Этот эффект оканчивается для существа, если оно получает урон или кто-нибудь действием разбудит его.

Легендарные действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Обнаружение. Дракон совершает проверку Мудрости (Восприятие).

Атака хвостом. Дракон совершает атаку хвостом.

Атака крыльями (стоит 2 действия). Дракон бьёт своими крыльями. Все существа в пределах 10 футов от дракона должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 19, иначе получают дробящий урон 13 (2к6 + 6) и будут сбиты с ног. После этого дракон может пролететь на расстояние, не превышающее половину скорости полёта.

Действия логова

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) дракон совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов:

- Сильные порывы ветра свирепствуют вокруг дракона. Все существа в пределах 60 футов от дракона должны преуспеть в спасброске Силы Сл 15, иначе они отталкиваются на 15 футов от дракона и сбиваются с ног. Газы и испарения разносятся ветром, а незащищённая пламя гаснет. Защищённая пламя, такое как фонари, имеет 50% вероятность погаснуть.
- Облако песка начинает вращаться в сфере радиусом в 20 футов, с центром на точке, которую дракон видит в пределах 120 футов. Облако может огибать углы. Все находящиеся в нём существа должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе становятся ослеплёнными на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Свежеватель разума [Mind flayer]

Средняя Аберрация, законно-злая

Класс брони 15 (кираса)

Хиты 71 (13к8 + 13)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	19 (+4)	17 (+3)	17 (+3)

Спасброски Инт +7, Мдр +6, Хар +6

Навыки Убеждение +6, Скрытность +4, Проницательность +6, Обман +6, Магия +7, Восприятие +6

Чувства тёмное зрение **120 футов**, пассивное Восприятие **16**

Языки Глубинная речь, Подземный, Телепатия 120 фт.

Опасность 7 (2900 опыта)

Бонус мастерства +3

Сопrotивление магии. Свежеватель разума совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Врождённое колдовство (псионика). Базовой характеристикой свежевателя разума является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 15). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: левитация [levitate], обнаружение мыслей [detect thoughts];

1/день каждое: подчинение чудовища [dominate monster], уход в иной мир [plane shift] (только на себя).

Действия

Щупальца. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. Попадание: Урон психической энергией 15 (2к10 + 4). Если размер цели не больше Среднего, она становится схваченной (Сл высвобождения равна 15) и должна преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 15, иначе станет ошеломленной, пока не перестанет быть схваченной.

Извлечение мозга. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, один недееспособный гуманоид, схваченный свежевателем разума. Попадание: Цель получает колющий урон 55 (10к10). Если этот урон уменьшает хиты цели до 0, свежеватель разума убивает цель, извлекая и пожирая её мозг.

Взрыв сознания (перезарядка 5-6). Свежеватель разума магическим образом испускает психическую энергию 60-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 15, иначе получают урон психической энергией 22 (4к8 + 4) и станут ошеломленными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Фламф [Flumph]

Маленькая Аберрация, законно-добрая

Класс брони 12

Хиты 7 (2к6)

Скорость 5 футов, летая 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)

Навыки Религия +4, Магия +4, История +4

Уязвимость к урону психическая энергия

Чувства тёмное зрение **60 футов**, пассивное Восприятие **12**

Языки понимает Подземный, но не может говорить, Телепатия 60 фт.

Опасность 1/8 (25 опыта)

Бонус мастерства +2

Улучшенная телепатия. Фламф может воспринимать содержание любого телепатического общения, происходящего в пределах 60 футов от него, и не может быть захвачен врасплох существами, обладающими любой формой телепатии.

Беспомощность лёжа. Если фламф сбит с ног, бросьте любую кость. Если выпадет нечет, фламф падает на спину и становится недееспособным. В конце каждого своего хода фламф может совершать спасбросок Ловкости Сл 10, переворачиваясь в случае успеха и переставая быть недееспособным.

Телепатический покров. Фламф обладает иммунитетом ко всем эффектам, чувствующим его эмоции и читающим его мысли, а также всем заклинаниям школы Прорицания.

Действия

Усики. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. Попадание: Колющий урон 4 (1к4 + 2) плюс урон кислотой 2 (1к4). В конце каждого своего хода цель должна совершать спасбросок Телосложения Сл 10, получая урон кислотой 2 (1к4) при провале или оканчивая продолжительный урон кислотой при успехе.

Заклинание малое восстановление [lesser restoration], наложенное на цель, тоже оканчивает продолжительный урон кислотой.

Вонючие брызги (1/день). Все существа в 15-футовом конусе, исходящем от фламфа, должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10, иначе будут покрыты дурно пахнущей жидкостью. Обрызганное существо испускает отвратительную вонь 1к4 часа. Обрызганное существо отравлено, пока воняет, а другие существа отравлены, пока находятся в пределах 5 футов от обрызганного существа. Существо может избавиться от вонючей жидкости, потратив короткий отдых на купание в воде, спирте или уксусе.

Скелет [Skeleton]

Средняя Нежить, законно-злая

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)

Уязвимость к урону дробящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 9

Языки понимает все, известные при жизни, но не говорит

Опасность 1/4 (50 опыта)

Бонус мастерства +2

Действия

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

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

Скелет дварфа [Dwarf skeleton]

Средняя Нежить, законно-злая

Класс брони 13 (кольчуга)

Хиты 26 (4к8 + 8)

Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Уязвимость к урону дробящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 9

Языки понимает Дварфийский, но не может говорить

Опасность 1/2 (100 опыта)

Бонус мастерства +2

Уверенный. Скелет совершает с преимуществом спасброски Силы и Ловкости против сбивания с ног.

Действия

Боевой топор. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 7 (1к8 + 3) рубящего урона или 8 (1к10 + 3) рубящего урона, если используется двумя руками.

Скелет минотавра [Minotaur skeleton]

Большая Нежить, законно-злая

Класс брони 12 (природный доспех)

Хиты 67 (9к10 + 18)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Уязвимость к урону дробящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 9

Языки Бездны

Опасность 2 (450 опыта)

Бонус мастерства +2

Языки - понимает язык Бездны, но не говорит.

Атака в броске. Если скелет переместится как минимум на 10 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадет по нему атакой бодания, цель получает от атаки дополнительный колющий урон 9 (2к8). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 14, иначе будет оттолкнута на расстояние до 10 футов и сбита с ног.

Действия

Секира. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Рубящий урон 17 (2к12 + 4).

Бодание. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Колющий урон 13 (2к8 + 4).

Блуждающий огонёк [Will-o'-wisp]

Крошечная Нежить, хаотично-злая

Класс брони 19

Хиты 22 (9к4)

Скорость 0 футов, летая 50 футов (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (-5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Спротивление урону звук, кислота, некротическая энергия, огонь, холод; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону электричество, яд

Иммунитет к состоянию сбивание с ног, паралич, отравление, опутанность, истощение, захват, бессознательность

Чувства тёмное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 12

Языки все, известные при жизни

Опасность 2 (450 опыта)

Бонус мастерства +2

Истребление жизни. Блуждающий огонёк может бонусным действием нацелиться на одно существо, которое видит в пределах 5 футов, у которого при этом 0 хитов, и которое все ещё живо. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 от этой магии, иначе умрет. Если цель умирает, блуждающий огонек восстанавливает 10 (3к6) хитов.

Эфемерность. Блуждающий огонёк не может ничего носить и нести.

Бестелесное перемещение. Блуждающий огонёк может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Переменное свечение. Блуждающий огонёк испускает яркий свет в радиусе от 5 до 20 футов и тусклый свет в пределах ещё такого же количества футов. Блуждающий огонёк может изменять радиус бонусным действием.

Действия

Шок. Рукопашная атака заклинанием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. Попадание: 9 (2к8) урона электричеством.

Невидимость. Блуждающий огонёк и его свет магическим образом становятся невидимыми, пока он не совершит атаку, не использует «Истребление жизни», или пока не прервётся его концентрация (как при концентрации на заклинании).

Гигантский паук [Giant spider]

Большой Зверь, без мировоззрения

Класс брони 14 (природный доспех)

Хиты 26 (4к10 + 4)

Скорость 30 футов, лазая 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Навыки Скрытность +7

Чувства слепое зрение 10 футов, тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 10

Опасность 1 (200 опыта)

Бонус мастерства +2

Паучье лазанье. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, паук знает точное местоположение всех существ, находящихся в контакте с этой же паутиной.

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. Попадание: Колющий урон 7 (1к8 + 3), и цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 11, получая урон ядом 9 (2к8) при провале, или половину этого урона при успехе. Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остается стабилизированной, но отравленной на 1 час, и парализованной, пока отравлена этим ядом.

Паутина (перезарядка 5–6). Дальнебойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 30 футов/60 футов, одно существо. Попадание: Цель становится опутанной паутиной. Опутанная цель может действием совершить проверку Силы Сл 12, разрывая паутину при успехе. Паутину можно атаковать и уничтожить (КД 10; хиты 5; уязвимость к урону огнём; иммунитет к дробящему урону, урону ядом и урону психической энергией).

Чёрная слизь [Black pudding]

Большая Слизь, без мировоззрения

Класс брони 7

Хиты 85 (10к10 + 30)

Скорость 20 футов, лазая 20 футов

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

Иммунитет к урону кислота, холод, электричество; рубящий

Иммунитет к состоянию сбивание с ног, очарование, ослепление, истощение, испуг, глухота

Чувства слепое зрение 60 футов (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 8

Опасность 4 (1100 опыта)

Бонус мастерства +2

Аморфный. Слизь может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Едкое тело. Существо, касающееся слизи или попадающее по ней рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от нее, получает урон кислотой 4 (1к8). Немагическое оружие, изготовленное из металла или дерева, попадающее по слизи, начинает разъедаться. После причинения урона оружие получает постоянный накопительный штраф -1 к броскам урона. Если этот штраф дойдет до -5, оружие будет уничтожено. Немагические боеприпасы, изготовленные из металла или дерева, попадающие по слизи, уничтожаются после причинения урона.

Слизь может разесть 2 дюйма немагического металла или дерева за 1 раунд.

Паучье лазанье. Слизь может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Ложноножка. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Дробящий урон 6 (1к6 + 3) плюс урон кислотой 18 (4к8). Кроме того, немагический доспех, носимый целью, частично растворяется и получает постоянный накопительный штраф -1 к КД, который он предлагает. Доспех уничтожается, если штраф уменьшает его КД до 10.

Локата [Locathah]

Средний Гуманоид (локата), нейтральный

Класс брони 13 (природный доспех)

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 30 футов, плавая 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Спасброски Лов +3

Навыки Атлетика +3, Восприятие +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Акван

Опасность 1/2 (100 опыта)

Бонус мастерства +2

Ограниченная амфибийность. Локата может дышать и воздухом и под водой, но чтобы не задохнуться, ему нужно погружаться в воду хотя бы раз каждые 4 часа.

Воля левиафана. Локата с преимуществом совершает спасброски против того, чтобы стать испуганным, отравленным, очарованным, ошеломлённым, парализованным или усыпленным.

Действия

Мультиатака. Локата совершает две рукопашные атаки Копьём.

Копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. Попадание: 4 (1к6 + 1) колющего урона или 5 (1к8 + 1) колющего урона, если используется двумя руками.

Мерфолк [Merfolk]

Средний Гуманоид (мерфолк), нейтральный

Класс брони 11

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 10 футов, плавая 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Навыки Восприятие +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Акван

Опасность 1/8 (25 опыта)

Бонус мастерства +2

Амфибия. Мерфолк может дышать и воздухом и под водой.

Действия

Копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. Попадание: Колющий урон 3 (1к6), или колющий урон 4 (1к8), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Мерроу [Merrow]

Большой Монстр, хаотично-злой

Класс брони 13 (природный доспех)

Хиты 45 (6к10 + 12)

Скорость 10 футов, плавающая 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	9 (-1)

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 10

Языки Акван, Бездны

Опасность 2 (450 опыта)

Бонус мастерства +2

Амфибия. Мерроу может дышать и воздухом и под водой.

Действия

Мультиатака. Мерроу совершает две атаки: одну укусом, и одну либо когтями, либо гарпуном.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Колющий урон 8 (1к8 + 4).

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 = 13 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Рубящий урон 9 (2к4 + 4).

Гарпун. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. Попадание: Колющий урон 11 (2к6 + 4). Если цель — существо с размером не больше Огромного, она должна преуспеть в состязании Силы с мерроу, иначе её подтянет на 20 футов в сторону мерроу.

Сахуагин [Sahuagin]

Средний Гуманоид (сахуагин), законно-злой

Класс брони 12 (природный доспех)

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 30 футов, плавающая 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)

Навыки Восприятие +5

Чувства тёмное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 15

Языки Сахуагинский

Опасность 1/2 (100 опыта)

Бонус мастерства +2

Кровавое бешенство. Сахуагин совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

Ограниченная амфибийность. Сахуагин может дышать и воздухом и под водой, но чтобы не задохнуться, ему нужно погружаться в воду хотя бы раз каждые 4 часа.

Акулья телепатия. Сахуагин может магическим образом командовать всеми акулами, находящимися в пределах 120 футов от него, при помощи ограниченной телепатии.

Действия

Мультиатака. Сахуагин совершает две рукопашные атаки: одну укусом, и одну либо когтями, либо копьем.

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 3 (1к4 + 1) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 3 (1к4 + 1) рубящего урона.

Копье. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. Попадание: 4 (1к6 + 1) колющего урона или 5 (1к8 + 1) колющего урона, если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Сахуагин-чемпион [Sahuagin Champion]

Средний Гуманоид (сахуагин), законно-злой

Класс брони 16 (природный доспех)

Хиты 71 (13к8 + 13)

Скорость 30 футов, плавая 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)

Навыки Восприятие +5

Чувства тёмное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 15

Языки Сахуагинский

Опасность 3 (700 опыта)

Бонус мастерства +2

Кровавое бешенство. Сахуагин совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

Ограниченная амфибийность. Сахуагин может дышать и воздухом и под водой, но чтобы не задохнуться, ему нужно погружаться в воду хотя бы раз каждые 4 часа.

Акуля телепатия. Сахуагин может магическим образом командовать всеми акулами, находящимися в пределах 120 футов от него, при помощи ограниченной телепатии.

Действия

Мультиатака. Сахуагин совершает две рукопашные атаки: одну укусом, и одну либо когтями, либо копьём.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 1) рубящего урона.

Копье. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) колющего урона или 7 (1к8 + 3) колющего урона, если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Жрица сахуагинов [Sahuagin priestess]

Средний Гуманоид (сахуагин), законно-злой

Класс брони 12 (природный доспех)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 30 футов, плавая 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Навыки Религия +3, Восприятие +6

Чувства тёмное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 16

Языки Сахуагинский

Опасность 2 (450 опыта)

Бонус мастерства +2

Кровавое бешенство. Сахуагин совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

Ограниченная амфибийность. Сахуагин может дышать и воздухом и под водой, но чтобы не задохнуться, ему нужно погружаться в воду хотя бы раз каждые 4 часа.

Акуля телепатия. Сахуагин может магическим образом командовать всеми акулами, находящимися в пределах 120 футов от него, при помощи ограниченной телепатии.

Использование заклинаний. Сахуагин является заклинателем 6-го уровня. Ее базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): указание [guidance], чудотворство [thaumaturgy];

1 уровень (4 ячейки): благословение [bless], направляющий снаряд [guiding bolt], обнаружение магии [detect magic];

2 уровень (3 ячейки): божественное оружие [spiritual weapon] (трезубец), удержание личности [hold person];

3 уровень (3 ячейки): множественное лечащее слово [mass healing word], языки [tongues].

Действия

Мультиатака. Сахуагин совершает две атаки: одну укусом, и одну когтем.

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Колющий урон 3 (1к4 + 1).

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Рубящий урон 3 (1к4 + 1).

Страж [Guard]

Средний Гуманоид, любое мировоззрение

Класс брони 16 (кольчужная рубаха, щит)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Восприятие +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки. Страж знает один любой язык, обычно Общий.

Опасность 1/8 (25 опыта)

Бонус мастерства +2

Действия

Копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. **Попадание:** Колющий урон 4 (1к6 + 1), или колющий урон 5 (1к8 + 1), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Мастер-вор [Master thief]

Средний Гуманоид, любое мировоззрение

Класс брони 16 (клепаный кожаный доспех)

Хиты 84 (13к8 + 26)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Спасброски Лов +7, Инт +3

Навыки Акробатика +7, Атлетика +3, Восприятие +3,

Ловкость **рук** +7, Скрытность +7

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Воровской жаргон, один любой язык (обычно Общий)

Опасность 5 (1800 опыта)

Бонус мастерства +3

Увёртливость. Если вор попадает под действие эффекта, который позволяет совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить половину урона, вор не получает урона при успехе и половину урона при провале, при условии что вор дееспособен.

Действия

Мультиатака. Вор совершает три атаки Коротким мечом или Коротким луком.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1к6 + 4) колющего урона плюс 3 (1к6) урона ядом.

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1к6 + 4) колющего урона плюс 3 (1к6) урона ядом.

Бонусные действия

Хитрое действие. Вор может совершить действие Рывок, Отход или Засада.

Реакции

Невероятное уклонение. Вор уменьшает вдвое урон от попавшей по нему атаки. Вор должен видеть нападавшего.

Ветеран [Veteran]

Средний Гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс брони 17 (наборный доспех)

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Восприятие +2, Атлетика +5

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 3 (700 опыта)

Бонус мастерства +2

Действия

Мультиатака. Ветеран совершает две атаки длинным мечом. Если у него вынут короткий меч, он может также совершить атаку коротким мечом.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 7 (1к8 + 3) рубящего урона, или 8 (1к10 + 3) рубящего урона, если используется двумя руками.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Тяжелый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 100/400 футов, одна цель. Попадание: 6 (1к10 + 1) колющего урона.

Рыцарь [Knight]

Средний Гуманоид, любое мировоззрение

Класс брони 18 (латы)

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Спасброски Тел +4, Мдр +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 3 (700 опыта)

Бонус мастерства +2

Храбрый. Рыцарь совершает с преимуществом спасброски от испуга.

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает две рукопашные атаки.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Рубящий урон 10 (2к6 + 3).

Тяжелый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 футов, одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к10).

Лидерство (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). В течение 1 минуты рыцарь может произносить особую команду или предостережение каждый раз, когда невраждебное существо, видимое им в пределах 30 футов, совершает бросок атаки или спасбросок. Это существо может добавить к4 к броску, если может слышать рыцаря и понимает его. Существо может получать преимущество только от одного Лидерства одновременно. Этот эффект оканчивается, если рыцарь становится недееспособным.

Реакции

Парирование. Рыцарь добавляет 2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого рыцарь должен видеть атакующего и должен использовать рукопашное оружие.

Кованый солдат [Warforged Soldier]

Средний Гуманоид (кованый), любое мировоззрение

Класс брони 16 (природный доспех, щит)

Хиты 30 (4к8 + 12)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Навыки Атлетика +5, Восприятие +4, Выживание +4

Спротивление урону яд

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Бонус мастерства +2

Устойчивость кованых. Кованый совершает с преимуществом спасброски от отравления и иммунен к болезням. Кованого нельзя магически усыпить.

Действия

Мультиатака. Кованый совершает две атаки на-ручным клинком.

Наручный клинок. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

Дротик. Рукопашная или дальнебойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 30/120 футов, одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Реакции

Защита. Когда атакующий, которого видит кованый, совершает бросок атаки против существа в пределах 5 футов от кованого, кованый может наложить помеху на этот бросок атаки.

Чемпион [Champion] - Кутеодер

Средний Гуманоид (человек), хаотично-добрый

Класс брони 18 (латы)

Хиты 172 (15к12 + 75)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Спасброски Лов +5, Тел +10, Мдр +6, Хар +8

Навыки Убеждение +8, Скрытность +5, История +7, Восприятие +11

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки Общий, Драконий

Опасность 9 (5000 опыта)

Бонус мастерства +4

Упорный (2/день). Чемпион может перебросить проваленный спасбросок.

Действия

Мультиатака. Чемпион совершает три атаки Двуручным мечом или Коротким луком.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 12 (2к6 + 5) рубящего урона, плюс 7 (2к6) рубящего урона, если у чемпиона больше половины от общего числа хитов.

Короткий лук. Дальнебойная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. Попадание: 5 (1к6 + 2) колющего урона, плюс 7 (2к6) колющего урона, если у чемпиона больше половины от общего числа хитов.

Бонусные действия

Второе дыхание (Перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Чемпион восстанавливает 20 хитов.

Пожиратель интеллекта [Intellect devourer]

Крошечная Аберрация, законно-злая

Класс брони 12

Хиты 21 (6к4 + 6)

Скорость 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Скрытность +4, Восприятие +2

Сопrotивление урону дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Иммунитет к состоянию ослепление

Чувства слепое зрение 60 футов (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 12

Языки понимает Глубинную Речь, но не говорит, Телепатия 60 фт.

Опасность 2 (450 опыта)

Бонус мастерства +2

Обнаружение сознания. Пожиратель интеллекта может чувствовать присутствие и местонахождение всех существ в пределах 300 футов, обладающих Интеллектом 3 и выше, какими бы барьерами они не были отгорожены, если только они не защищены заклинанием сокрытие разума [mind blank].

Действия

Мультиатака. Пожиратель интеллекта совершает одну атаку когтями и использует Пожирание интеллекта.

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Рубящий урон 7 (2к4 + 2).

Пожирание интеллекта. Пожиратель интеллекта нацеливается на одно существо, видимое в пределах 10 футов и обладающее мозгом. Цель должна преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 12 от этой магии, иначе получит урон психической энергией 11 (2к10). Кроме того, при провале бросьте 3кб: если сумма превысит значение Интеллекта цели, эта характеристика уменьшается до 0. Цель после этого становится ошеломленной, пока не восстановит хотя бы 1 единицу Интеллекта.

Кража тела. Пожиратель интеллекта начинает состязание Интеллекта с недееспособным гуманоидом, находящимся в пределах 5 футов от него, не защищенным защитой от зла и добра [protection from evil and good]. Если он выиграет состязание, то магическим образом пожирает мозг цели, телепортируется в череп цели и захватывает контроль над телом. Находясь внутри существа, пожиратель интеллекта обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов, исходящих снаружи. Пожиратель интеллекта сохраняет свои значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы, а также знание Глубинной

Речи, телепатию и свои особенности. Вся остальная статистика берется у цели. Он знает все, что знало существо, включая заклинания и языки.

Если тело носителя умирает, пожиратель интеллекта должен покинуть его. Заклинание защита от зла и добра [protection from evil and good], наложенное на тело, тоже изгоняет пожирателя интеллекта. Пожиратель интеллекта также должен покинуть тело цели, если та восстановит съеденный мозг заклинанием исполнение желаний [wish]. Потратив 5 футов перемещения, пожиратель интеллекта может добровольно покинуть тело, телепортируясь в ближайшее свободное пространство в пределах 5 футов. После этого тело умирает, если его мозг не восстановится в течение 1 раунда.

Рой ядовитых змей [Swarm of poisonous snakes]

Средний рой крошечных Зверей, без мировоззрения

Класс брони 14

Хиты 36 (8к8)

Скорость 30 футов, плавая 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	18 (+4)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Сопrotивление урону дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет к состоянию сбивание с ног, паралич, ошеломление, очарование, опутанность, окаменение, испуг, захват

Чувства слепое зрение 10 футов, пассивное Восприятие 10

Опасность 2 (450 опыта)

Бонус мастерства +2

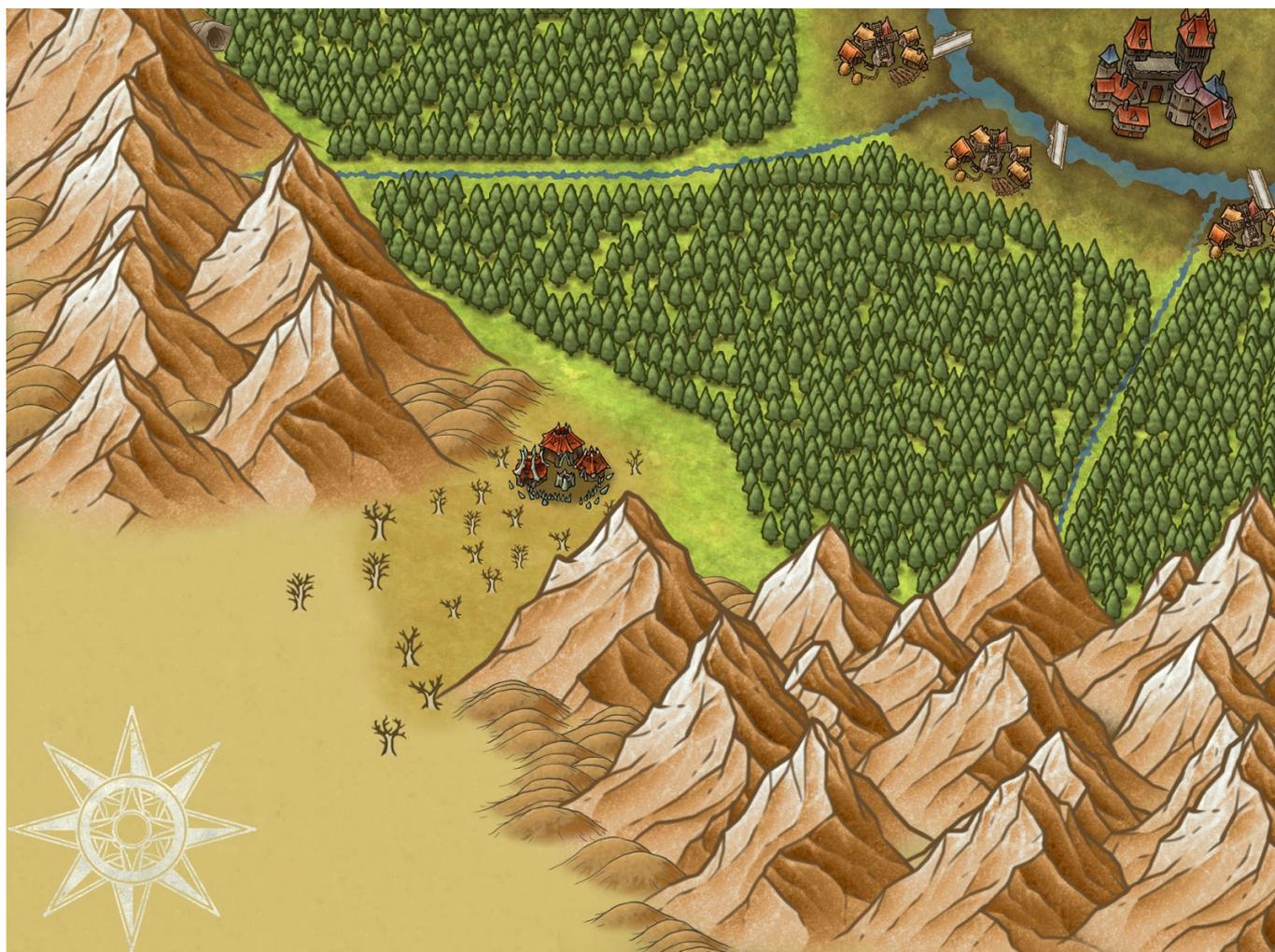
Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных змей. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

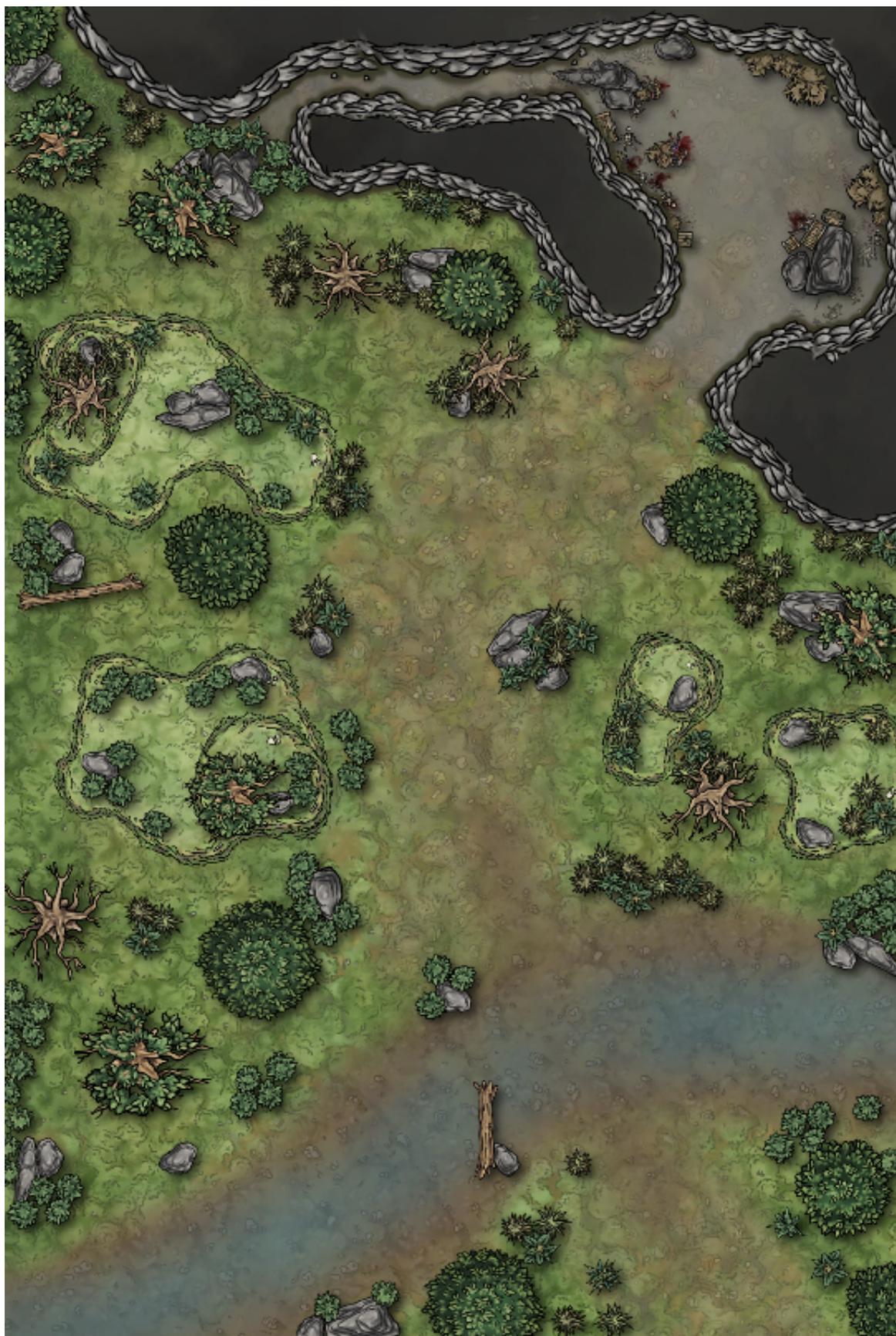
Укусы. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 0 футов, одно существо в пространстве роя. *Попадание:* 7 (2к6) колющего урона или 3 (1к6) колющего урона, если у роя половина хитов или меньше. Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 10, получая 14 (4к6) урона ядом при провале, или половину этого урона при успехе.

Приложение Карты

Общая карта королевства «Спектрум»



Пещера Тролля



Подземелье главной угрозы



Город королевство Рэксон

Первый этаж



Первый этаж с нумерацией комнат



Второй этаж



Patreon | MORVOLD PRESS

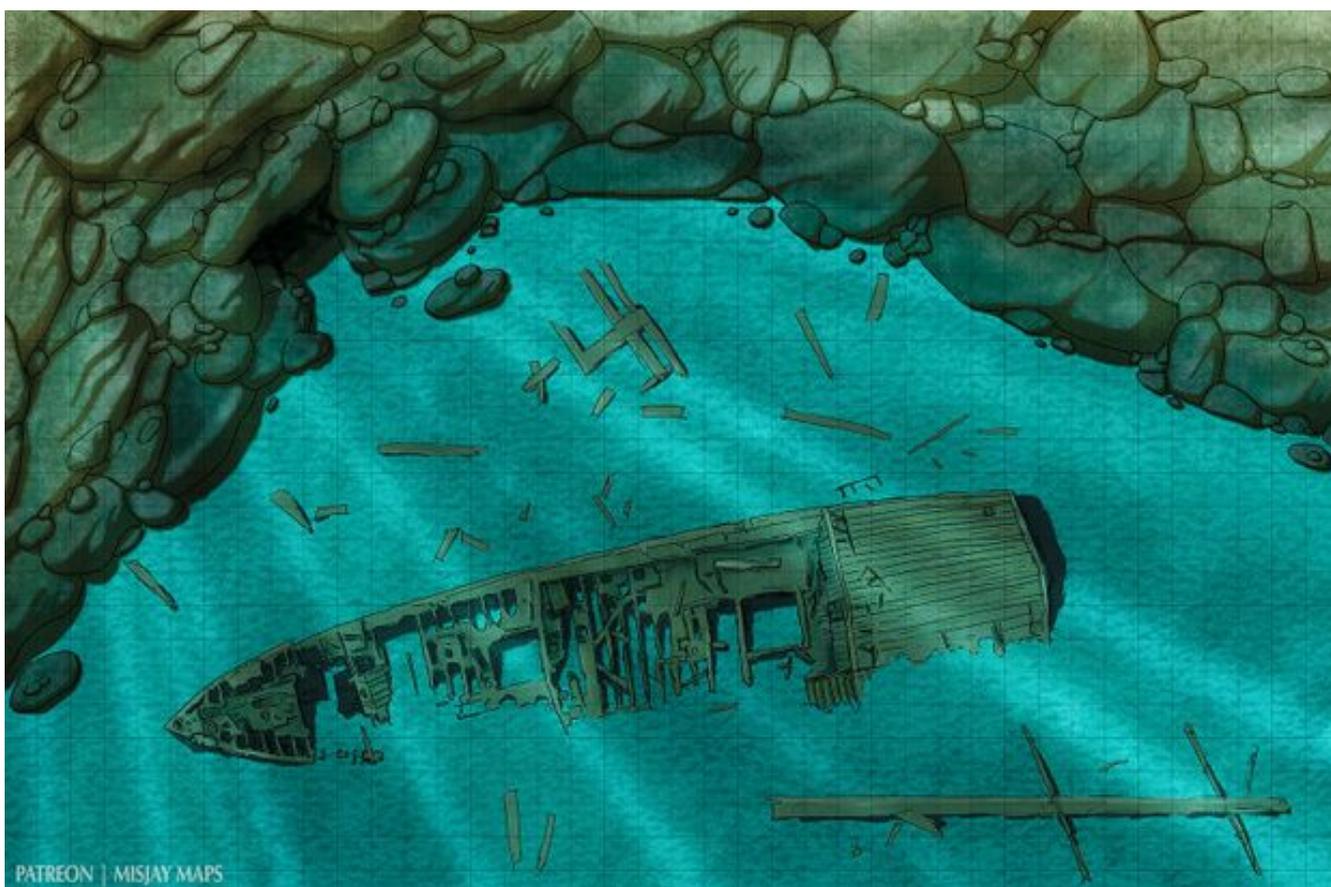
Второй этаж с нумерацией комнат



Встреча в море



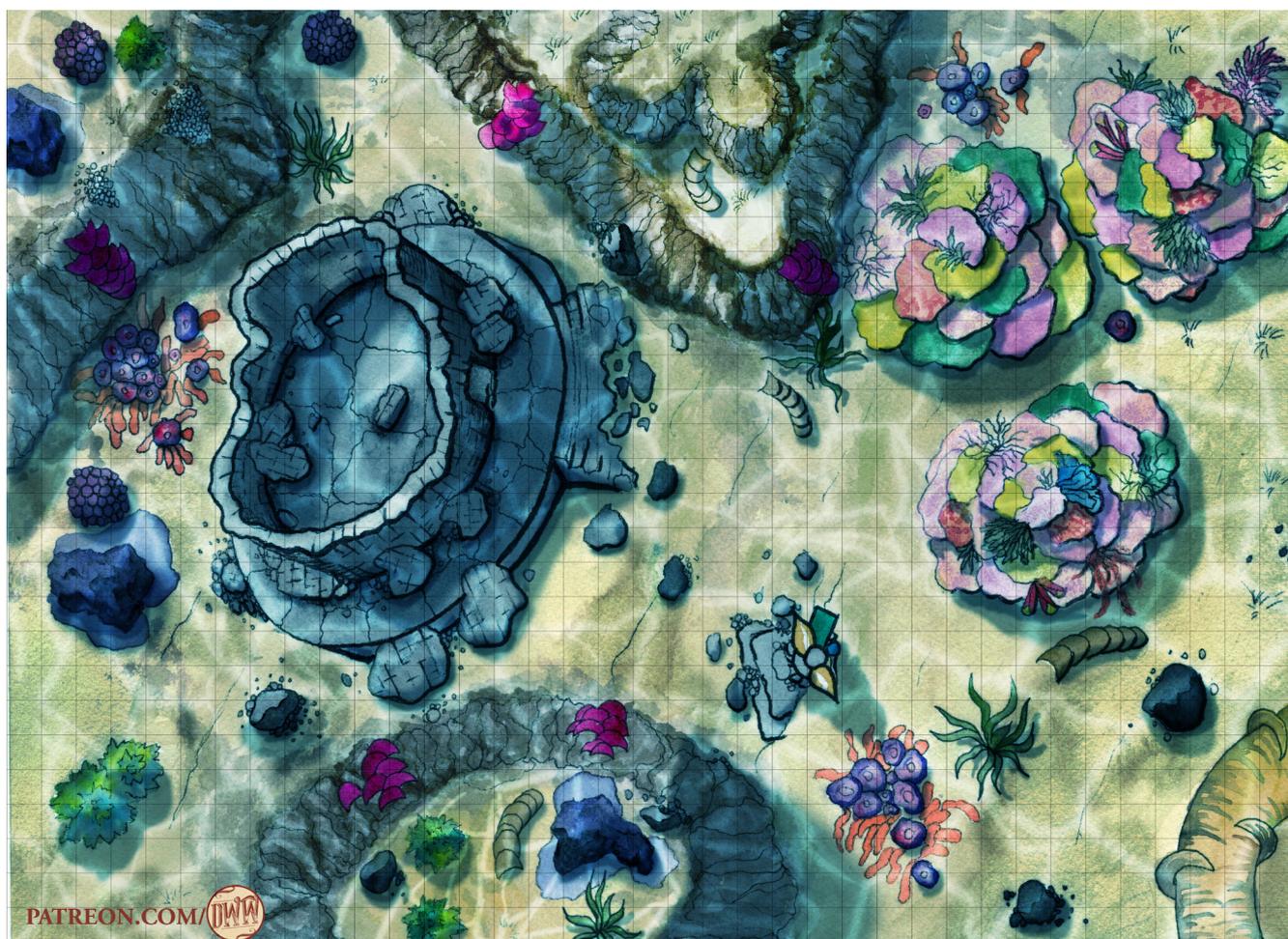
Затонувший корабль



Подводная пещера



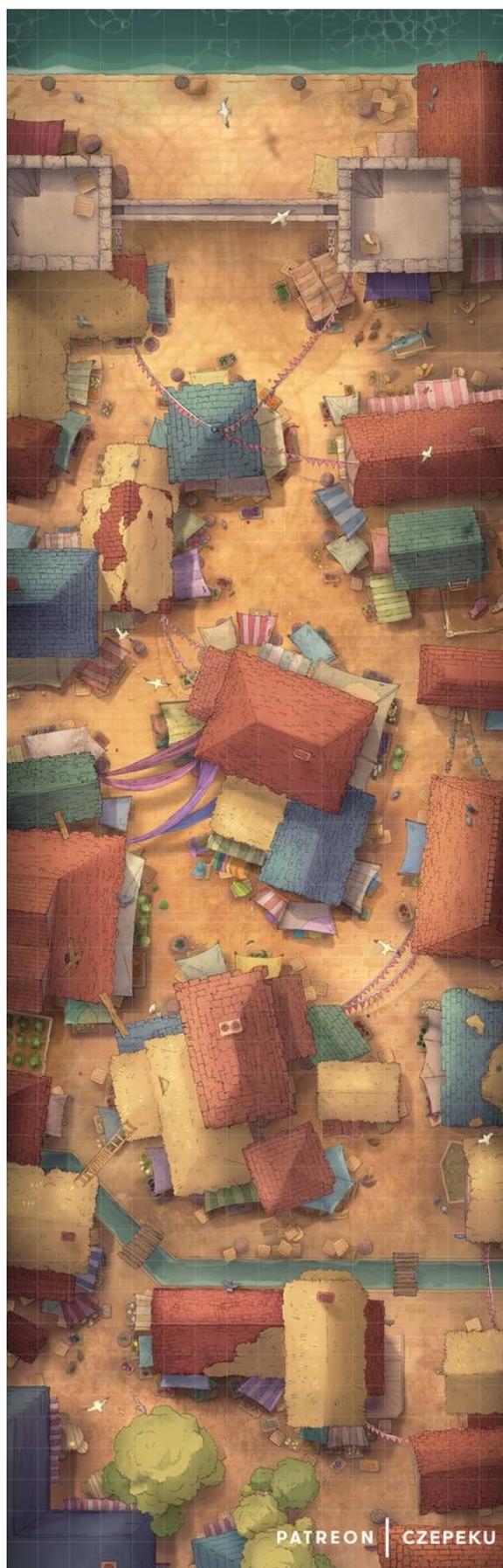
Подводная битва



Тюрьма



Погоня днём



Погоня вечером



Лес

