



ГРОБНИЦА ЛЕДЯНОГО ВЕЛИКАНА

Знающий порядок познает суть



4-часовое приключение для персонажей 4-5 уровня

Автор

DUNGEON MICHAEL

Версия: 1.0



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

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

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ 2

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

Часть 1: Восхождение 3

Случайные столкновения	3
Встреча с карликовым трентом.....	3
Снежная вершина.....	4
Встреча со скальными кошками	4

Часть 2: Пещера йети 5

В пещере	5
Менгир.....	5
Малыш йети	5

Часть 3: Гробница 6

1. Пролом в стене	6
2. Ледяной гроб	6
3. Статуи огров	6
4. Постамент с банкой.....	6
5. Двери погребального зала.....	6
6. Ледяная комната	6
8. Каменная голова	7
9. Уголок хранителя	7
Завершение	7

Награды 8

Опыт	8
Ценности	8
Боевая кирка +1	8
Камень сияния.....	8
Мазь Кеогтома	8
Морозный клинок	8
Рукавицы силы огра	8

Приложение А. Карта гробницы 9

Приложение В. Характеристики существ 10

Карликовый трент	10
Малыш йети	10
Саламандровая огненная змея.....	10
Скальная кошка	11

ВСТУПЛЕНИЕ

«Гробница ледяного великана» — приключение для D&D обновлённой 5-ой редакции (2024). Оно начинается у подножия Снежиночных гор и продолжается подъёмом к одной из их вершин.

Приключение разработано для **3-6 игроков 4-5 уровня**. Его можно адаптировать и для групп с другим числом персонажей или уровнями, самостоятельно изменив боевые столкновения по рекомендациям из «Руководства Мастера Подземелий».

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

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЙ

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

$$2 \times 4 + 2 \times 5 = 18.$$

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

Уровни сложности для группы

#	Сила группы	Сумма уровней
1	Очень слабая группа	меньше или равна 12
2	Слабая группа	от 13 до 16
3	Средняя группа	от 17 до 20
4	Сильная группа	больше 20

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

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Поступают сообщения об обнаружении очередного менгира на границе Королевства Тетир. На этот раз источник беспокойства — Безымянный пик, одна из вершин Снежиночных гор. Менгир появился высоко в горах, в пещере йети, спугнув их с насиженного места. А те, кто не успел убежать, пали от рук порождений хаоса, хлынувших из менгира.

Менгир должен быть уничтожен, чего бы героям это не стоило. Но и дорога предстоит нелёгкая. Безымянный пик так высок, что на его вершине никогда не сходят снега.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение состоит из трёх частей.

Часть 1: Восхождение. Персонажи начинают тяжёлый подъем в гору, преодолевая по пути различные испытания и сражаясь со снежными кошками.

Часть 2: Пещера йети. Герои обнаруживают пещеру с мёртвыми йети и менгиром внутри, и сражаются с порождениями хаоса, скрывающихся в дальних залах пещеры.

Часть 3: Гробница. Уничтожение менгира открывает вход в древнюю гробницу, где мёртвый великан возлежит в ледяном гробу. В гробнице персонажей ожидают ловушки, головоломки и древние артефакты.

ПРЕДПОСЫЛКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Собственное расследование. Персонажи, участвовавшие в предыдущем приключении «Наследие форта Крат», могут по своей инициативе отправиться в горы по следам убитого им йети, обратив внимание на необычные детали на его теле.

Помощники Угеморта. Если у персонажей есть сюжетные награды *Помощники Угеморта* или *Соратники Угеморта*, Крекар сообщает им об обнаружении очередного менгира в горах недалеко от форта Крат. Конечно же, он просит их уничтожить этот менгир как можно скорее.

Часть 1: Восхождение

Ориентировочное время: 1 час 30 минут

Приключение начинается у подножия Снежиночных гор, недалеко от форта Крат.

Первые несколько часов герои поднимаются по достаточно пологому склону, который можно описать так:

- Склон более земляной чем каменистый, лишь изредка под ногами встречаются тёмные угловатые камни.
- Сухая желтоватая трава густо застилает всё вокруг. Но местами встречаются и островки сочной зелени.
- Иногда на склоне встречаются деревья, но чем выше по склону, тем более низкорослыми редкими он становятся.
- Где-то вдалеке, то тут, то там, встречаются разные животные: горные козлы, лисицы, мыши и прочая живность. Склон полнится жизнью.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

В процессе подъёма персонажей по склону могут произойти несколько случайных столкновений из списка ниже:

к6 Событие

- 1 Внезапно у одного из персонажей земля и камни осыпаются из под ног и он рискует упасть вниз по склону (спасбросок Акробатики СЛ 13, чтобы удержаться). Если игрок проваливает спасбросок, персонаж начинает падать. Один впереди идущий персонаж и каждый из сзади идущих имеют по одному шансу, чтобы остановить падение сопартийца (проверка Атлетики СЛ 16 +1 за каждое дополнительное существо того же размера, либо +2 за каждое существо большего размера). Если у сопартийца не получается остановить падающего, он начинает падать вместе с ним. Каждый раунд падающие персонажи получают 1к4 Дробящего урона и могут совершить проверку Акробатики или Атлетики СЛ 16, чтобы остановить падение.
- 2 Неожиданно из под камня вспархивает какая-то упитанная птица и быстро улетает. Если герои заглядывают под камень, они могут обнаружить там кладку яиц. При проверке Восприятия СЛ 12 можно заметить одну необычную особенность: в гнездо в одном месте вплетены толстые белые волосы, местами обожжённые и с крупными пепла.
- 3 Персонажи слышат нарастающий гул. После этого из-за поворота неожиданно на огромной скорости выскакивают десятки горных **козлов**, и, кажется, их совершенно не волнует, что герои стоят у них на пути. Персонажи должны совершить проверку Акробатики СЛ 14, чтобы увернуться от стада или проверку Атлетики СЛ 18, чтобы устоять под его напором. В противном случае, персонажи получают состояние «Лежащий» и 1к6 Дробящего урона в течение 4-х раундов. Каждый новый раунд персонажи могут повторять проверки Акробатики или Атлетики, но уже с Помехой, чтобы выбраться из-под несущегося потока козлов.

к6 Событие

- 4 Персонажи замечают впереди вырванное с корнем карликовое деревце. В его кривых ветвях хорошо виден клочок белой шерсти со следами пепла.
- 5 Персонажи обнаруживают перед собой следы огромной босой ступни, похожей на человеческую, но много крупнее. Проверка Природы СЛ 12 позволяет понять что это след йети. Возраст следа — около недели.
- 6 Встреча с **карликовым трентом** (см. ниже).

ВСТРЕЧА С КАРЛИКОВЫМ ТРЕНТОМ

Персонаж с самым высоким значением Пассивного Восприятия замечает, что за ним наблюдает карликовое дерево, стоящее по пути их движения. У этого дерева определённо есть глаза и оно непрестанно следит за приближающимся отрядом. Если персонаж, приближаясь к дереву, продолжает смотреть на него, оно начинает диалог словами: «Чего уставился? Дерева что ли никогда не видел?».

Если персонаж игнорирует обращение и просто проходит мимо, то дерево шлёпает его ветками чуть ниже спины и ворчливо говорит: «Давай, давай, шевели окороками! Ходят тут всякие, понимаешь, зыркают, подумать спокойно не дают! То этот сверху ломится, то эти теперь наверх карабкаются! Вы ещё здесь дорогу постройте и на каретах разъезжать начните!».

Персонажи могут остановиться и пообщаться с деревом (это **карликовый трент** по имени Сукошлёп). Если они просто уходят, трент больше ничего не говорит, теряя к ним интерес.

Отыгрыш карликового трента

Это существо, не смотря на всю свою ворчливость, очень любопытно и радо пообщаться с путниками. Но его гордость очень велика. Во-первых, он не терпит разговоров о своём росте и не любит, когда его называют карликовым. Может даже полезть в драку (наноса не летальный урон). Во-вторых, оно всегда делает вид, что его ничто не интересует, это собеседники должны интересоваться им, а не как иначе.

Ростом Трент чуть выше пояса существа Среднего размера, пока сидит в земле. Он может выбраться оттуда на своих не до конца сформированных ногах и тогда станет ростом примерно по грудь этому существу.

Цитата: «Ты кого назвал карликовым, карлик?!»

Если герои беседуют с Сукошлёпом, они могут узнать следующее:

- Трент родился здесь и уже 70 лет постепенно растёт и формируется, мечтая, сформировавшись до конца, перебраться в лес, к другим деревьям. Он сильно надеется что там то вырастет «как надо, не чета вам, буду вас одной рукой брать и на плечо сажать!».
- Около недели назад мимо Сукошлёпа пробежал йети «орал как бешеный и дымился!».
- Ещё за день до этого гору «тряхануло». Не сильно, но «я корнями то всё чувствую!».

СНЕЖНАЯ ВЕРШИНА

По мере продвижения герои начинают встречать на своём пути снежные заносы. Становится значительно холоднее. Персонажи, у которых нет тёплой одежды (стоимостью 10 ЗМ) или Сопротивления Холоду, начинают мёрзнуть.

Холод

При нахождении на холоде без тёплой одежды, существа должны один раз в час делать проверку Телосложения СЛ 10. В случае провала они получают один уровень Истощения.

Заклинания *Защита от энергии*, *Леомундова хижина* и им подобные могут избавить персонажа от необходимости проходить эту проверку на всё время действия заклинания.

Из-за труднопроходимой горной местности, когда ноги вязнут в снегу, а ветер колет лицо сколками льда, скорость передвижения замедлена. Поэтому подъём займёт ещё минимум 3 часа.

Во время подъема персонажей могут подстерегать следующие столкновения:

к6 Событие

- Персонажи обнаруживают покрытые льдом тела йети, разбросанные по ходу их движения. При осмотре тел можно обнаружить глубокие раны и следы ожогов.
- Персонажи натываются на совсем свежую лежанку каких-то Больших существ. Проверка Природы СЛ 15 позволяет понять, что это была группа **скальных кошек**.
- Персонажи находят следы сразу нескольких йети, которые бежали в противоположном им направлении.
- Зияющая пропасть (см. ниже).
- Под одним из валунов, персонажи замечают древний скелет, сжимающий в руке красивый синий камень, плоский и размером с ладонь. На одной его стороне красиво выбитый символ «↑», а на другой стороне от руки нацарапано слово «ОДИН» (на Общем языке).

к6 Событие

- Персонажи замечают в стороне от их маршрута прямоугольный вход в пещеру. Если они подойдут поближе, то обнаружат старую шахту, вход в которую завален камнями. У входа лежит разбитая камнями вагонетка, скелет придавленного булыжником гнома-старателя и несколько инструментов (кирка, молоток, пара металлических стержней). Из всего этого кирка на удивление хорошо сохранилась. На ней ни пятнышка ржавчины (это *Боевая кирка +1*).

ВСТРЕЧА СО СКАЛЬНЫМИ КОШКАМИ

Путь персонажей лежит между больших заснеженных валунов, оставшихся после давно случившегося обвала.

Персонажи должны совершить проверку Восприятия против проверки Скрытности **скальных кошек**. При успехе они могут заметить, как между камней справа от них что-то промелькнуло. В этом случае, мгновением позже, спереди и сзади от них на тропу прыгают две скальные кошки, перекрывая пути отхода. Остальные кошки скрываются на камнях, готовясь атаковать сверху.

Персонажи, которые не прошли проверку, захвачены врасплох.

Уровни сложности столкновения

#	Противники	Суммарный опыт
1	3 скальные кошки	600 опыта
2	4 скальные кошки	800 опыта
3	5 скальных кошек	1000 опыта
4	6 скальных кошек	1200 опыта



Часть 2: Пещера йети

Ориентировочное время: 1 час

Персонажи добираются до небольшого плато, которое усыпано изуродованными телами йети. Вереница из тел ведёт в пещеру. По трём сторонам плато отвесные скалы, уходящие в облака. На самом плато лежат валуны разных размеров и форм — последствия камнепадов.

В ПЕЩЕРЕ

Пещера представляет собой огромную продолговатую залу с многоуровневыми уступами. Каждый такой уступ, скорее всего, служил спальным местом для одного или сразу нескольких йети. В пещере и на уступах также лежат мёртвые тела йети. Пол пещеры усыпан чёрным пеплом. Местами он сформирован в аккуратные кучки. От входа в пещеру зала уходит вглубь и заворачивает влево. Поэтому сходу оценить глубину пещеры сложно. Но, где-то там, в глубине, виднеются тусклые всполохи огня, отражающиеся на противоположной от входа стене, слово отблески костра.

Самый приметный объект в пещере — это большой менгир, более 10 футов в высоту. Он выходит из пола и под уклоном упирается своим концом в одну из стен, прямо над очередным уступом с мёртвым йети. Стена в месте упора покрылась паутиной глубоких трещин, около 5 футов в диаметре.

Если персонажи решат пройти в глубь пещеры, вместо костра они обнаружат мирно отдыхающее огненное существо (или несколько).

В противном случае огненные существа появляются только когда персонажи начинают рушить менгир.

Уровни сложности столкновения

#	Противники	Суммарный опыт
1	2 саламандровые огненные змеи и 2 магмина	600 опыта
2	3 саламандровые огненные змеи и 3 магмина	800 опыта

#	Противники	Суммарный опыт
3	1 саламандра	1800 опыта
4	1 саламандра и 2 магмина	2000 опыта

МЕНГИР

Этот менгир похож на предыдущий (который персонажи встречали в приключении «Крепость Изенклуфт»), но немного крупнее и выше. Поэтому и сломать его будет сложнее. Сложность проверки Силы одного существа равна 30. За каждое существо Среднего размера, помогающего сломать менгир (или за двух существ Маленького размера) сложность уменьшается на 1. Каждое большое существо уменьшает сложность на 2.

У менгира 45 Хитов, а также Уязвимость к урону Громом и Силовому урону и Иммуниет ко всему остальному урону, исключая Дробящий. Как только его Хиты уменьшаются до половины, на нём появляются видимые повреждения (трещины, сколы) и сложность проверки Силы для его разрушения снижается до 20.

После того как менгир сломан, обрушивается часть стены, в которую он упирался, образуя проход в неосвещённое помещение. Персонажи с Тёмным зрением или использующие источники света могут увидеть в нём часть идеально ровной прямоугольной глыбы льда с замороженным в неё существом. Это «вход» в гробницу.

МАЛЫШ ЙЕТИ

После разрушения менгира персонаж, преуспевший в проверке Восприятия СЛ 13 замечает, что тело одного из мёртвых йети, лежащее на уступе, начинает шевелиться. Если персонаж подходит ближе, он обнаруживает **малыша йети**, спрятавшегося под телом своей мёртвой матери.

Проверка Обращения с животными СЛ 15 сделает отношение малыша йети Дружелюбным. Персонаж, поделившийся с йети едой, совершает эту проверку с Преимуществом. Малыш йети выбирает только одно-

го персонажа, за которым будет следовать до конца. Поэтому, если несколько персонажей преуспели в проверке, йети выберет того, чьё значение выше.

Часть 3: Гробница

Ориентировочное время: 1 час 30 минут

Помещение гробницы не освещено (за исключением **зоны 9**), персонажам потребуется свет, если они не обладают Тёмным зрением. Так как из гробницы сейчас нет другого выхода, то после её осмотра герои могут вернуться только тем же путём, что и пришли. На этом приключение будет окончено.

Карту гробницы с точками, описание для которых представлено ниже, можно найти в **Приложении А**.

1. Пролом в стене

Открывшийся после взрыва менгира пролом в стене выходит прямо напротив головы великана, закованной в лёд. Размер пролома позволяет протиснуться Среднему существу.

2. Ледяной гроб

Ледяной гроб представляет собой идеально ровный и гладкий параллелепипед кристально чистого льда размером примерно 25х10х5 футов. В гробу заточено тело морозного великана в богатой одежде из шкур, чешуи и костей каких-то животных. Можно заметить, что длинная седая борода великана касается пальцев ног, а все тело его испещрено глубокими морщинами. Этот великан жил долго.

Если герои вскроют лёд и разденут великана, они смогут обнаружить на его груди точную аккуратную рану. Проверка Медицины СЛ 12 покажет, что великан был либо заколот на жертвенном алтаре, либо добровольно покончил с собой.

3. Статуи огров

Вдоль стены стоит 6 статуй, которые похожи на странных худощавых огров, под каждой из которых выгравированы философские высказывания, написанные на языке великанов и дающие размытые подсказки к головоломке в **зоне 6**. Статуи по порядку:

- Статуя огра в плаще, держащего у пояса развёрнутый свиток, но взором обращённого вперёд, вдаль. Под ним надпись:

«Ординг - отец дисциплины и порядка»
— Алгир Сумалёг

- Статуя огра, держащего шар в левой руке. Его правая рука занесена вверх, словно для сотворения заклинания. Надпись гласит:

«Ординг воспитывает уважение»
— Браквор Вубдор

- Улыбающийся огр в жилетке, с растрёпанными волосами и залысиной:

«Холмовому великану негоже мочиться в присутствии каменного!»
— Йоз Макидер

- Огр в кожаных доспехах и с большим рюкзаком за плечами, опирающийся на свою глефу:

«Ординг рождает стремление к порядку!»
— Эвар Монзиар Рекснар

- Огр, играющий на флейте:

«Первый не встаёт позади второго, восьмой следует за седьмым»
— Хаг Слордзыр

- Огр прижимает одной рукой к груди свёрнутый свиток, а другой словно делает приглашающий жест:

«Знающий порядок познаёт суть»
— Марг Туигир Цилогант

4. Постамент с банкой

На каменном постаменте стоит низкая и широкая банка (около 5 дюймов в диаметре и 2 дюйма в высоту) весом 1,5 фунта с какой-то серо-зелёной мазью. На самом деле она содержит в себе большой объём *Мази Кеогтома* (3к4 + 3 дозы).

Банка защищена защитным заклинанием. Любое существо, коснувшееся её и не произнёсшее командное слово, должно преуспеть в спасброске Ловкости СЛ 15 иначе получит 2к10 урона Холодом. С каждым новым касанием ловушка ослабевает, сложность её падает до 12, потом до 10. Урон снижается до 1к10 и до 1к6 соответственно. После 3-го касания ловушка перестаёт действовать, пока не перезарядится на следующем рассвете.

Обнаружить эту ловушку можно успешной проверкой Тайной магии СЛ 14.

5. Двери погребального зала

Две тяжёлые каменные створки двери, каждая из которых около 15 футов в высоту и 10 футов в ширину, перекрывают выход из погребального зала. На створках не видно никаких замков или ручек (они открываются наружу). Каждую из створок можно открыть успешной проверкой Атлетики СЛ 20.

6. Ледяная комната

Несколько ступеней введут вверх и упираются в прозрачную стену, словно бы сделанную из кристально чистого льда. Стена искажает то, что скрыто за ней, но герои могут разглядеть, что там небольшая комнатка с каменным постаментом посередине, на котором лежит какой-то предмет длиной около 5 футов, похожий на оружие. На стене светится голубоватым цветом прямоугольник, в который заключено 8 символов (рис. 1 на следующей странице).

Это головоломка, разгадав которую, персонажи получают доступ в комнату. Прикосновение к любому

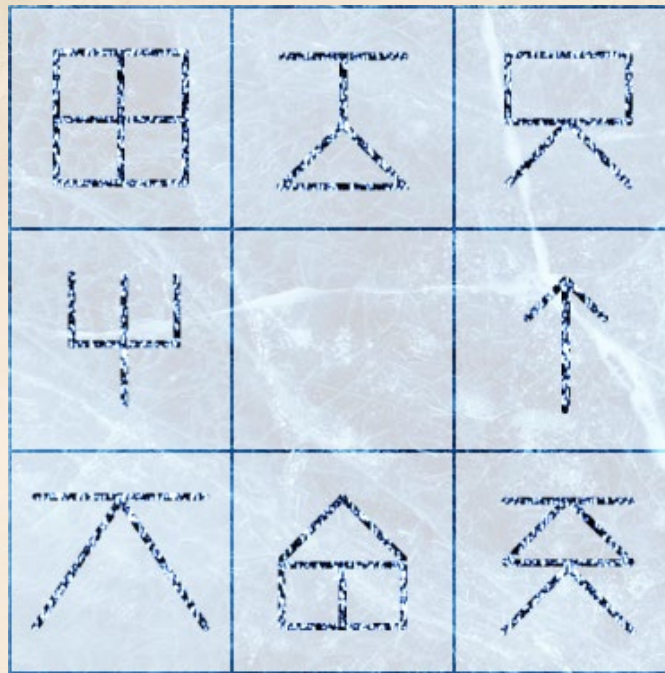


Рис. 1. Головоломка ледяной комнаты

из символов головоломки, соседствующему с пустой ячейкой, меняет местами этот символ и пустую ячейку (по принципу «пятнашек»).

Разгадка головоломки

Каждый символ нужно разделить вертикально пополам (убрать его зеркальное отражение), чтобы понять какое число он представляет, а потом выставить по порядку по правилам «пятнашек» (по три в ряд).

Через минуту после первого прикосновения к головоломке (и раз в каждую последующую минуту), на прозрачной стене на несколько секунд случайным образом появляются следующие надписи-подсказки на языке великанов:

кб	Событие
1	Соблюдай порядок!
2	Чти орднинг!
3	Не верь отражениям!
4	Не бойся ошибок, но исправляй их!
5	Порядок превыше всего!
6	Симметрия обманчива!

Если кто-то из персонажей пытается ломать ледяную стену атакой ближнего боя, он попадает под действие заклинания *Окаменение* (СЛ спасброска 13), но вместо камня превращается в лёд, постепенно вмерзая в стену.

Стена имеет 45 Хитов и Иммуитет ко всем видам урона, кроме урона Огнём.

Попав внутрь, персонажи находят на постаменте *Морозный клинок*. Это одноручный меч для Большого существа, но для существ Среднего или Маленького размера он является Двуручный мечом.

8. КАМЕННАЯ ГОЛОВА

Каменная голова, выполненная в форме лица мо-

розного великана, расположена во всю высоту стены (около 15 футов). Она не подаёт никаких признаков жизни до тех пор, пока персонажи не наступят на нажимные плиты, расположенные непосредственно у входа (зона 7). Обнаружить эту ловушку можно успешной проверкой Расследования СЛ 12 или Тайной магии СЛ 14.

Как только кто-то наступает на одну из нажимных плит, голова громогласным произносит на языке великанов: «Поди ниц, входя в храм Мудрейшего!». Пока на этой нажимной плите кто-то стоит, голова произносит эту фразу в начале каждого нового раунда. Но как только персонаж сходит с плиты, голова широко открывает рот и из него 15-футовым конусом вырываются ледяные осколки, наносящие 3к10 урона Холодом. Существа Среднего размера и больше должны совершить спасбросок Ловкости СЛ 15, при успехе получая только половину урона. Существа Маленького размера, а также все, кто упал ниц, вообще не получают урона.

9. УГОЛОК ХРАНИТЕЛЯ

В этом закутке персонажи могут обнаружить небольшой каменный стол, на котором лежит крупный, размером с кулак, ярко светящийся камень, закрепленный на цепочке (по типу подвесного фонаря). Заклинанием *Опознание* или подобной магией персонажи могут узнать, что это *Камень сияния*. Также на полу у стола стоит большой скребок и кусок ветоши. На ветоши сверху валяются какие-то грязные рукавицы для Большого существа. Если их опознать, то это окажутся *Рукавицы силы огра*.

ЗАВЕРШЕНИЕ

Исследовав гробницу ледяного великана и обзаведясь ценными магическими предметами, персонажи могут отправляться в обратную дорогу. Приключение завершено.

Награды

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

Опыт

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

За небоевой опыт награды перечислены ниже в расчёте на одного персонажа. Наградите указанным небоевым опытом каждого персонажа в группе, который принимал участие в описанном достижении.

Небоевой опыт

Достижение	Опыт на персонажа
Разрушение менгира	1000
Разгадка головоломки ледяной комнаты	500
Беседа с карликовым трентом	250
Обезвреживание ловушки поста-мента с банкой	100
Успешное прохождение или обезвреживание ловушки каменной головы	100

Итоговая награда на каждого персонажа должна находиться в диапазоне **от 1900 до 3000 опыта**. Если суммарный опыт по каким-то причинам выходит за эти рамки, измените размер награды небоевым опытом так, чтобы итоговый результат удовлетворял этим лимитам.

Ценности

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

Боевая кирка +1

Оружие, Необычное

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием.

Камень сияния

Чудесный предмет, Необычный

У этой призмы есть 50 зарядов. Если вы её держите, вы можете действием Магия произнести одно из трёх командных слов, чтобы вызвать один из следующих эффектов:

Первое командное слово. Камень испускает Яркий свет в радиусе 30 футов и Тусклый свет в радиусе ещё 30 футов. Этот эффект не тратит заряд. Он длится,

пока вы не повторите командное слово Бонусным действием, или пока не воспользуетесь другой функцией камня.

Второе командное слово. Вы тратите 1 заряд и заставляете камень испустить сверкающий луч в одно существо, которое вы видите в пределах 60 футов. Существо должно преуспеть в спасброске Телосложения СЛ 15, иначе станет Ослеплённым на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.

Третье командное слово. Вы тратите 5 зарядов и заставляете камень испускать ослепляющий свет 30-футовым Конусом. Все существа в Конусе должны совершить спасброски, как если бы по ним попал луч, созданный вторым командным словом.

Когда все заряды этого камня кончатся, он становится немагической драгоценностью, стоящей 50 ЗМ.

Мазь Кеогтома

Чудесный предмет, Необычный

Это жестяная банка, пять дюймов в диаметре, содержит 3к4 + 3 доз густой мази, которая слабо пахнет алоэ. Банка и её содержимое весят 1,5 фунта.

Действием Использование можно проглотить или нанести на кожу одну дозу мази. Получившее её существо восстанавливает 2к8 + 2 Хита и избавляется от состояния «Отравленный».

Морозный клинок

Оружие, Очень редкое (требуется настройка)

Если вы попадаете атакой, используя этот магический Двуручный меч, цель получает дополнительно 1к6 урона Холодом. Кроме того, пока вы держите этот меч, вы обладаете Сопротивлением урону Огнём.

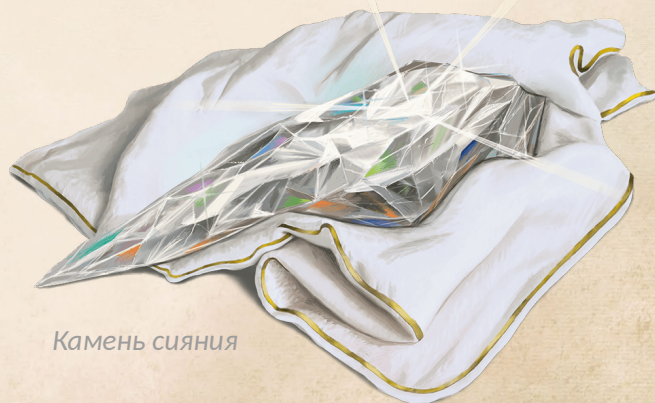
При температуре, не превышающей 0 °C, клинок испускает Яркий свет в радиусе 10 футов и Тусклый свет в радиусе ещё 10 футов.

Когда вы вынимаете оружие из ножен, вы можете погасить все источники немагического огня в пределах 30 футов. Это свойство можно использовать не чаще раза в час.

Рукавицы силы огра

Чудесный предмет, Необычный (требуется настройка)

Ваша Сила равна 19, пока вы носите эти не по размеру большие и грязные хозяйственные рукавицы. Они не оказывают на вас эффект, если ваша Сила без них уже 19 или выше. Проверки Ловкости рук, совершаемые в этих перчатках, автоматически проваливаются.



Камень сияния

Приложение А. Карта гробницы



Карта: Tomb of the Frost Giant King, автор: heroicmaps.com

Приложение В. Характеристики существ

Большинство используемых в приключении существ вы можете найти в *Бесплатных правилах D&D*. Их названия в приключении выделены жирным красным цветом, что говорит о наличии на них гиперссылки на статблок существа. Те существа, которых там нет, описаны ниже.

Карликовый трент

Маленькое Растение, Хаотично-нейтральное

Класс брони 14 Инициатива +1 (11)

Хиты 38 (5к8 + 10)

Скорость 25 фт

		Мод	Спас			Мод	Спас
СИЛ	14	+2	+2	ИНТ	14	+2	+2
ЛОВ	12	+1	+1	МДР	12	+1	+1
ТЕЛ	14	+2	+2	ХАР	14	+2	+2

Уязвимости Огонь

Сопротивления Колющий

Чувства Пассивное Восприятие 13

Опасность 2 (Опыт 450; БВ +2)

Особенности

Обманчивая внешность. Пока трент остаётся без движения, он неотличим от обычного дерева.

Действия

Мультиатака. Трент совершает две атаки «Размашистым ударом» или одну атаку Камнем.

Размашистый удар. Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 фт. Попадание: 5 (1к6 + 2) Дробящего урона.

Размашистый удар. Бросок дальнобойной атаки: +3, дальность 20/60 фт. Попадание: 6 (1к8 + 1) Дробящего урона.

Малыш йети

Маленький Монстр, Хаотично-злой

Класс брони 11 Инициатива +0 (10)

Хиты 9 (2к6 + 2)

Скорость 20 фт, лазая 20 фт

		Мод	Спас			Мод	Спас
СИЛ	10	+0	+0	ИНТ	6	-2	-2
ЛОВ	11	+0	+0	МДР	8	-1	-1
ТЕЛ	12	+1	+1	ХАР	5	-3	-3

Навыки Восприятие +3, Скрытность +3

Иммунитеты Холод

Чувства Тёмное зрение 60 фт, Пассивное Восприятие 9

Языки Понимает язык Йети, но не может говорить

Опасность 1/8 (Опыт 25; БВ +2)

Особенности

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

Снежный камуфляж. Малыш йети совершает с Преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на снежной местности.

Действия

Когти. Бросок рукопашной атаки: +2, досягаемость 5 фт. Попадание: 2 (1к4) Рубящего урона плюс 2 (1к4) урона Холодом.

Саламандровая огненная змея

Средний Элементаль, Нейтрально-злой

Класс брони 14 Инициатива +2 (12)

Хиты 27 (6к8)

Скорость 30 фт, лазая 30 фт

		Мод	Спас			Мод	Спас
СИЛ	12	+1	+1	ИНТ	7	-2	-2
ЛОВ	14	+2	+2	МДР	10	+0	+0
ТЕЛ	11	+0	+0	ХАР	8	-1	-1

Уязвимости Холод

Иммунитеты Огонь

Чувства Тёмное зрение 60 фт, Пассивное Восприятие 10

Языки понимает Первичный, но не может говорить

Опасность 1 (Опыт 200; БВ +2)

Особенности

Огненная аура. В конце каждого хода саламандры каждое существо по выбору саламандры в 5-футовой Эмании, исходящей от неё, получает 3 (1к6) урона Огнём.

Действия

Укус. Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 фт. Попадание: 6 (1к8 + 2) Колющего урона плюс 3 (1к6) урона Огнём.



СКАЛЬНАЯ КОШКА

Большой Монстр, Нейтральный

Класс брони 13 Инициатива +3 (13)

Хиты 34 (4к10 + 12)

Скорость 40 фт, лазая 30 фт

		Мод	Спас			Мод	Спас
СИЛ	16	+3	+3	ИНТ	4	-3	-3
ЛОВ	17	+3	+3	МДР	14	+2	+2
ТЕЛ	16	+3	+3	ХАР	8	-1	-1

Навыки Восприятие +4, Скрытность +7

Чувства Тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 13

Опасность 1 (Опыт 200; БВ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Необнаружимость. Кошка не может быть целью какой-либо магии прорицания и не может быть обнаружена с помощью магических сенсоров.

Отражение заклинаний. Кошка имеет Преимущество на спасброски против любого заклинания, которое воздействует только на неё (не на область). Если спасбросок кошки против заклинания 7-го уровня или ниже успешен, то заклинание не имеет никакого эффекта на кошку и перенацеливается на самого заклинателя.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 фт. Попадание: 8 (1к10 + 3) Колющего урона.

Когти. Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 фт. Попадание: 7 (1к8 + 3) Рубящего урона. Если кошка переместилась на 20+ футов по прямой к существу, то цель получает состояние «Лежащий».

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Кусай лежачих. Если цель находится в состоянии «Лежащий», кошка может один раз атаковать Укусом.

