

24DDEP-08-03



# ПОСЛЕДНИЕ ЗАКАЗЫ В ЗИЯЮЩЕМ ПОРТАЛЕ

## ЭПИЧЕСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ В ВОТЕРДИПЕ

Адаптировано под правила **D&D 2024**



Дюрнан закрыл «Зияющий портал» и таинственным образом исчез в колодце, в Подгорье. Его старый товарищ по приключениям Мирт повесил свою кружку на гвоздь и отправился на его поиски, но в одиночку ему не справиться. Герои собираются издалека, чтобы ответить на его призыв и спасти одного из самых известных героев города. Вы присоединитесь к ним? Трёхчасовое приключение D&D Epics™ для персонажей 1–4 тира. Оптимизировано для СУО 3, 8, 13 и 18.

# СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

**Дизайнеры:** Уилл Дойл, Эшли Уоррен

**Дополнительный дизайн:** Стейси Аллан, М. Т.

Блэк, Крис Линдси, Грег Маркс, Трэвис Вудалл

**Особая благодарность:** Джеймс Хек, Адам Ли

**Гильдмастер Лиги искателей приключений D&D:** Крис Линдси

**Команда Визардов Лиги искателей приключений**

**D&D:** Адам Ли, Ари Левич, Крис Линдси, Майк Мирлс

**Администраторы Лиги искателей приключений D&D:**

Алан Патрик, Эми Линн Джуря, Трэвис Вудалл, Лиза Чен, Клэр Хоффман, Грег Маркс

**Плейтестеры:** Роб Эллисон, Саймон Батчелор, Джайлс

Бикнелл, Джон Кэмпбелл, Джейсон Коллингс, Кэт Коллингс, Алекс Крузен, Ник Диксон, Фи Эгглстоун, Дэвид Эванс, Джефф Джорджи, Кэти Кэмпбелл Гуд, Себастьян Гессе, Имре Йеле, Максвелл Джадд, Стивен Кей, Дуглас Килпатрик, Джонатан Кинг, Стюарт Мейн, Кори Мартерус, Мэтт Петерсон, Макс Притчард, Джесси Ричман, Марк Ричман, Леон Сухаров, Дэвид «ДТ» Томпсон, Грэм Уиллмотт, Райан Циммерманн

**Перевод и адаптация:** Михаил Полетаев,  
специально для [«Sword Coast»](#)

**Версия перевода:** 1.1

Данное приключение – это неофициальный фан-контент, разрешённый Политикой в отношении фан-контента. Не утверждён и не поддерживается Wizards. Часть использованных материалов является интеллектуальной собственностью ©Wizards of the Coast. Авторские права на все остальные оригинальные материалы в этой работе принадлежат соавторам данного продукта и публикуются в соответствии с Политикой в отношении фан-контента Wizards. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms и все остальные названия продуктов Wizards of the Coast и их соответствующие логотипы являются товарными знаками Wizards of the Coast в США и других странах.

## ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в «Последние заказы в Зияющем портале» – приключение Лиги искателей приключений D&D™, часть официальной организованной игровой системы Лиги искателей приключений D&D™ и 8-го сюжетного сезона.

Это особое 3-часовое интерактивное приключение D&D Epics™, рассчитанное на игру за четырьмя или более столами. В каждой группе должно быть от трёх до семи персонажей 1–4-го, 5–10-го, 11–16-го или 17–20-го уровней.

Приключение «Последние заказы в Зияющем портале» начинается возле самой знаменитой таверны Вотердипа, но вскоре спускается в «Ревущий грогхаус» — таверну в глубинах Подгорья. Чтобы найти пропавшего трактирщика, героям предстоит раскрыть секреты таверны, общаясь с её чудовищными посетителями.

### Администраторы мероприятия

Рекомендации по координации данного мероприятия приведены в приложении F «Руководство администратора». Если вы не админ, вам не нужно читать или распечатывать этот раздел приключения.

## НАСТРОЙКА ЭТОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В этом приключении даны рекомендации по адаптации для меньших или больших групп, персонажей более высоких или более низких уровней, а также персонажей, немного более сильных, чем оптимизированный уровень приключения. Вы не обязаны следовать этим настройкам, они предназначены для удобства.

Чтобы выяснить, следует ли вам рассмотреть возможность корректировки приключения, сложите общие уровни всех персонажей и разделите сумму на количество персонажей (округляя 0,5 или больше в большую сторону; 0,4 или меньше в меньшую сторону). Это СУО группы. Чтобы определить **силу отряда**, см. следующую таблицу.

### ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ОТРЯДА

| Состав отряда              | Сила          |
|----------------------------|---------------|
| 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 |

В некоторых столкновениях может присутствовать врезка с рекомендациями по силе отряда. Если рекомендация не предлагается или не подходит для вашей группы, вам не нужно корректировать столкновение.

## ПЕРЕД ИГРОЙ ЗА СТОЛОМ

Прежде чем начать игру, учтите следующее:

- Прочитайте приключение, делая заметки обо всём, что вы хотели бы подчеркнуть или о чём хотели бы напомнить себе во время прохождения приключения, например, о том, как вы хотели бы изобразить НИП или какую тактику вы хотели бы использовать в бою. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточными материалами приключения.
- Подготовьте все вспомогательные ресурсы, которые вы хотели бы использовать при проведении этого приключения, например, карточки с заметками, ширму Мастера, миниатюры и карты сражений.
- Попросите игроков предоставить вам соответствующую информацию об их персонажах, такую как имя, раса, класс и уровень; пассивную Мудрость (Восприятие) и всё, что указано как важное в приключении (например, предыстория, черты характера, слабости и т.д.).

## ИГРА ЗА МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ

У вас самая важная роль — вы воплощаете слова на этих страницах в жизнь. Чтобы облегчить эту задачу, помните следующее.

**Вы наделены властью.** Принимайте решения о том, как группа будет взаимодействовать с приключением; корректировка или импровизация приветствуются, если вы сохраняете дух приключения. Однако это не позволяет вам вводить домашние правила или изменять правила Лиги искателей приключений.

**Создавайте вызовы своим игрокам.** Оцените уровень опыта ваших **игроков** (не персонажей), попытайтесь почувствовать (или спросить), что им нравится в игре, и попытайтесь предоставить им тот опыт, который им нужен. У каждого должна быть возможность проявить себя.

**Приключение должно развиваться.** Когда игра начинает заходить в тупик, не стесняйтесь давать игрокам намёки и подсказки, чтобы они могли попытаться решить головоломки, вступить в бой и отыграть ролевые взаимодействия, не слишком расстраиваясь из-за недостатка информации. Это даёт игрокам «маленькие победы» за нахождение хороших вариантов с помощью подсказок.

### Особая подготовка

Некоторые Мастера Подземелий любят подготавливать впечатляющие трёхмерные ландшафты для приключений D&D Epics™. Для приключения «Последние заказы в Зияющем портале», подходящими местами являются сам «Ревущий грогхаус» или любое из специальных мест выполнения заданий. Для этих мест не предусмотрено готовых карт — дайте волю своему воображению!

# ВВЕДЕНИЕ В ПРИКЛЮЧЕНИЕ

## Предыстория

Давным-давно искатель приключений **ДЮРНАН** выполнял задания в **ПОДГОРЬЕ** в поисках золота и славы. С помощью своего верного товарища **МИРТА** Дюрнан вернулся на поверхность с мешком сокровищ, которые он вложил в строительство таверны **ЗИЯЮЩИЙ ПОРТАЛ**. За свои грехи Мирт растратил свою долю богатства на выпивку и женщин, но остался близким другом своего товарища Дюрнана.

Годы шли, и Дюрнан все больше и больше думал о том, что упустил какое-то великое сокровище в подземельях внизу. Его мысли блуждали вокруг странной таверны, которую он и Мирт нашли в глубине: **РЕВУЩИЙ ГРОГХАУС**. Наконец Дюрнан понял, что не может сдержать своего любопытства.

Хозяин «Зияющего портала» неожиданно объявил о закрытии заведения и исчез в подземельях под таверной. Его спутник Мирт подозревает, что Дюрнан направился в «Ревущий грогхаус», но, увы, Мирт давно потерял форму, чтобы выследить его в одиночку. Вместо этого он предлагает свой кошелек искателям приключений со всего света, чтобы те присоединились к нему в грандиозной экспедиции в Подгорье и спасли пропавшего трактирщика.

## Где Дюрнан?

Во время предыдущего визита Дюрнана в «Ревущий грогхаус» древний чёрный дракон **СКАЛЛИНДРАКС** наложил на него коварное заклинание, чтобы выманить его обратно из города, когда дракону нужно будет сбежать. Заключённый на века в бутылке мацтиканского мескаля, дракон замысливает подчинить себе Дюрнана и заставить его украсть **ДРАКОНИЙ ПОСОХ АГЕРОНА**. Как только Скаллиндракс коснётся посоха, он сможет преодолеть драконью магию Вотердипа и подняться вверх, чтобы завоевать город. Недавно отпив из бутылки Скаллиндракса, Дюрнан теперь забрёл в подземелье и медленно поддается власти дракона.

## Обзор приключения

Это приключение длится три часа и проводится совместно за четырьмя или более столами. Дополнительный час отводится на сбор групп и запуск мероприятия.

В роли Мастера Подземелий вы проведёте свою группу через таинственную таверну

«Ревущий грогхаус». В отличие от предыдущих событий D&D Epics™, «Последние заказы в Зияющем портале» сталкивает персонажей всех уровней с одними и теми же угрозами! Общаясь с чудовищными посетителями таверны, персонажи низкого уровня могут настроиться против себя врагов, намного превосходящих их по силе. Чтобы одержать победу в этом событии, игрокам необходимо объединить усилия между столами, чтобы обмениваться подсказками, преодолевать препятствия и раскрыть местонахождение Дюрнана.

Разгадывая тайны «Ревущего грогхауса», игроки откроют четыре особых задания: по одному на каждый из четырёх уровней. Любой стол может выбрать себе задание своего уровня (или уровня выше, если они чувствуют себя смелыми!). Успешное выполнение заданий открывает отрывки куплетов застольной песни, которую Дюрнан и Мирт сочинили много лет назад. Ближе к концу события игроки объединяются, чтобы спеть эту песню, призвать пропавшего трактирщика и, как надеются, освободить его от проклятия чёрного дракона Скаллиндракса!

В начале мероприятия ваша группа получает **Раздатку 1. «Правила мероприятия»** из приложения D. В этом раздаточном материале кратко изложены особые правила мероприятия.

## Зацепки приключения

**Раздатка 2. «Зацепки приключения»** из приложения D содержит зацепки, вовлекающие игроков в приключение. Когда начинается событие, каждый игрок выбирает себе уникальную зацепку из этого листа. Если же ничего из этого не подходит, персонаж просто откликается на призыв Мирта к искателям приключений. Любой персонаж, выполнивший свою сюжетную цель (задание из зацепки), получает сюжетную награду «Глубокопаттель»!

**Пропавший союзник.** У вас есть друг, родственник, супруг или союзник, который недавно исчез в Подгорье. Возможно, ваши поиски Дюрнана помогут найти подсказки о его местонахождении?

**Легендарный грог.** Некоторые шепчутся о таверне в Подгорье, где варят напитки, невиданные в верхнем мире. Вынесите бутылку этого грога на поверхность, чтобы доказать правдивость слухов!

**Долг платежом красен.** Бехолдер Вулгракс обитает под Вотердипом. Много лет назад вы проиграли пари одному из его приспешников, и тот продал долг своему хозяину. Если вы найдёте Вулгракса, возможно, вам удастся убедить наблюдателя отсрочить казнь?

**Кровь и слава.** Легенды рассказывают об арене в подземельях под Вотердипом, где гладиаторы могут прославиться, сражаясь с чудовищами. Найдите эту арену и выиграйте на ней битву!

**Снимите проклятие.** Нежить-бард прокляла деревню на вашей родине, из-за чего её жители не могут разговаривать, не выплёскивая оскорбления. Недавно в Подгорье видели эту особу: если вы её найдёте, возможно, вы сможете заставить её снять проклятие?

**Один хороший поворот.** Недавно таинственный варвар спас вашего товарища из подземелий Подгорья. Вы поклялись найти этого героя и попытаться отплатить ему за услугу.

**Разоблачите хозяйку.** Разбойники шепчутся о тайной таверне в Подгорье, которой управляет таинственная владелица. Если вам удастся раскрыть её настоящую личность, эта информация поможет вам завести друзей.

# ПРАВИЛА МЕРОПРИЯТИЯ

«Последние заказы в Зияющем портале» — это приключение D&D Epics™. Прежде чем приступить к этому приключению, ознакомьтесь со следующими правилами. Эти правила также обобщены в **Раздатке 1. «Правила мероприятия»** в приложении С.

## УЧАСТНИКИ ЭПИКА

В этом событии D&D Epics™ участвуют:

### 4+ группы

За каждым столом находится Мастер Подземелий и от 3 до 7 игроков. Должно быть не менее четырёх групп, при этом одна или несколько групп должны представлять каждый из четырёх тиров. Все персонажи в группе должны иметь один и тот же тир.

### Командир

Руководит мероприятием главный администратор — командир. Командир следит за общим ходом мероприятия, делает важные объявления, отвечает на вопросы Мастеров и следит за тем, чтобы всё проходило гладко. Полные инструкции по выполнению этой роли можно найти в приложении F «Руководство администратора».

### Бродячие персонажи

В этом мероприятии также участвуют три администратора, которые исполняют роли бродячих персонажей: Трактирщик Дюрнан, ростовщик Мирт и Чёрная Гадюка. Эти администраторы перемещаются от стола к столу во время мероприятия и временно выполняют функции Мастеров для коротких взаимодействий с игроками. Когда к вашему столу подходит бродячий персонаж, прекратите делать то, что делали, и ждите, когда он начнёт взаимодействие!

### Капитан группы

Перед началом приключения попросите группу назначить одного игрока капитаном группы. Капитан взаимодействует с администраторами и капитанами других столов и принимает решения за группу, когда они не могут договориться о курсе действий другими способами (например, голосованием). Если ваша группа не может выбрать капитана группы, назначьте кого-нибудь на эту должность сами.

## СОБЫТИЯ ЭПИКА

«Последние заказы в Зияющем портале» поощряет интерактивность между столами. Следующие правила предназначены для работы между несколькими группами.

### Обмен подсказками

По мере продвижения по приключению игроки будут находить подсказки о том, как преодолеть испытания таверны, и открывать историю Дюрнана. Игрокам рекомендуется делиться этими подсказками со своими союзниками, но делиться каждой подсказкой можно только с **одним столом**! Кроме того, если стол делится подсказкой с вашими игроками, и у них есть подсказка, которой они ещё ни с кем не поделились, они также должны поделиться и этой подсказкой.

Игроки должны тайно делиться своими подсказками! Если странствующий персонаж, известный как Чёрная Гадюка, найдёт слишком много подсказок, она может добраться до Дюрнана раньше игроков!

Как Мастер Подземелий, чётко дайте понять своим игрокам, что они нашли подсказку, чтобы они знали, что этой информацией можно поделиться. Подсказки чётко обозначены в тексте приключения символом подсказки:



Чтобы разблокировать подсказку, игрокам сначала нужно выполнить задание в «Ревущем грогхаусе» и получить победное очко.

### Запрос помощи

Скажите своим игрокам, что они могут запросить помощь у других столов в любое время, но только **один раз** за время мероприятия. Возможно, им нужна помощь высокоуровневого мага, мощное заклинание исцеления или услуги искусного мошенника? Если капитан группы сможет найти персонажа, готового помочь, он может позвать того на помощь!

При запросе помощи необходимо соблюдать следующие правила:

- Каждая группа может запросить помощь только **один раз** во время мероприятия.
- Группы могут запрашивать помощь только для испытаний в пределах «Ревущего грогхауса», т.е. **они не могут запрашивать помощь во время особых заданий**.
- Персонаж, предоставляющий помощь, совершает одно действие, чтобы атаковать, сотворить

заклинание, пройти проверку характеристики или использовать предмет. При необходимости игрок покидает своё место и подходит к столу, чтобы разобраться с проблемой.

- Символ равновесия таверны рассеивает любые магические эффекты, которые сохраняются дольше одного столкновения. Например, если заклинатель использует *Призыв высшего демона* чтобы призвать барлгуру для группы, демон рассеивается в конце сражения.

## ОСОБЫЕ ЗАДАНИЯ

По мере того, как игроки зарабатывают победные очки, всем группам становятся доступны особые задания, в которых они могут принять участие. Когда задание становится доступным, командир делает объявление всему собранию.

Каждое задание ограничено одним из четырёх тиров. Ваша группа может выбрать любое разблокированное задание своего тира или любого тира выше, если они чувствуют себя смелыми! Группа не может взять себе задание более низкого тира, чем у входящих в неё игроков.

Вы можете выполнить задание сразу после его разблокировки, на выполнение каждого задания у вас уйдёт не более получаса. Если ваша группа выполнит задание, попросите капитана группы позвать Дюрнана, хозяина таверны, к вашему столу. Когда этот администратор прибывает, он раздаёт игрокам листовки с куплетом своей застольной песни и учит их её петь.

Когда выдаётся последний куплет песни, командир объявляет о закрытии всех ещё выполняемых особых заданий. Все игроки, которые всё ещё участвуют в этих заданиях, возвращаются в «Ревущий грогхаус» и получают вдохновение за свои старания. Каждый игрок также может получить приз таверны, который можно забрать в штабе.

## ПРИЗЫ ТАВЕРНЫ

Выполненные задания позволяют игрокам получить случайные призы из набора в штабе. Все призы — обычные магические предметы, тематикой которых являются таверны и выпивка.

Когда текст указывает на это, отправьте своих игроков в штаб, чтобы они получили призы из подарочной коробки. Если игрок вытягивает предмет, который у него уже есть,

он может вернуть его в мешок и вытянуть другой.

## БАРНЫЕ ДРАКИ!

Если не указано иное, любой бой в «Ревущем грогхаусе» провоцирует шумную драку в баре, которая перекидывается на другие столы! Если за вашим столом происходит драка, встаньте и крикните «Барная драка!» достаточно громко, чтобы вас услышали все соседние столы, а затем начните бой как обычно.

Если Мастер за соседним столом кричит «Барная драка!», каждый игрок за вашим столом должен прекратить свои действия и бросить к20 по таблице «Барные драки», чтобы определить случайный эффект!

## БАРНЫЕ ДРАКИ

| к20   | Эффект                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1     | Кто-то разбивает фонарь о вашу голову. Вы получаете 2 (1к4) Дробящего урона и должны успешно пройти спасбросок Ловкости СЛ 13, иначе загоритесь. Пока вы горите, вы получаете 5 (2к4) урона Огнём в начале каждого своего хода, пока вы или другое существо действием не потушите пламя. |
| 2     | Осколки битого стекла обрушиваются на вас. Вы должны успешно пройти спасбросок Ловкости СЛ 10, иначе получите 2 (1к4) Колющего урона.                                                                                                                                                    |
| 3-4   | Большая миска горячего рагу переворачивается в толпу. Вы должны успешно пройти спасбросок Телосложения СЛ 10, иначе будете ослеплены до конца следующего хода.                                                                                                                           |
| 5-6   | В вас сзади врезается стол. Вы должны успешно пройти спасбросок Силы СЛ 10, иначе будете сбиты с ног.                                                                                                                                                                                    |
| 7-8   | Поднос с едой приземляется у ваших ног, делая ваше стояние опасным. Ваши враги получают Преимущество на атаки по вам, пока вы не начнёте двигаться.                                                                                                                                      |
| 9-10  | Один из бойцов — бард, и он случайным образом решает дать вам бардовское вдохновение (1к6), исполняя боевую песню.                                                                                                                                                                       |
| 11-12 | Брошенная бутылка ударяет вас по голове. Вы должны успешно пройти спасбросок Телосложения СЛ 10, иначе будете ошеломлены до конца вашего следующего хода.                                                                                                                                |
| 13-15 | Ваш стол перевёрнут, а его содержимое разбросано по полу. Вам необходимо успешно пройти спасбросок Ловкости СЛ 10, чтобы не упасть на стол.                                                                                                                                              |
| 16-18 | Чей-то зуб с золотой коронкой приземлился поблизости (на столе, в вашем стакане, в вашей еде и т. д.). Он прогнил и так ужасно пахнет, что вам придётся успешно пройти спасбросок Телосложения СЛ 10, иначе вы проведёте свой ход, мучаясь рвотой и шатаясь.                             |
| 19-20 | Ничего не происходит.                                                                                                                                                                                                                                                                    |

## ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Преодолевая испытания в «Ревущем грогхаусе», игроки находят подсказки о местонахождении Дюрнана. Каждый раз, когда ваши игроки обнаруживают новую подсказку, просите капитана группы докладывать о победе командиру. Когда на каждом тире собрано достаточное количество победных очков, игрокам становится доступно особое задание для всех групп (см. ниже).

Игроки также должны отслеживать количество победных очков, которые они заработали, на **Раздатке 3. «Ревущий грогхаус»** в приложении С. В конце мероприятия капитаны групп передают эти листы командиру, и группа, набравшая наибольшее количество победных очков, объявляется победителем. Все игроки этой группы получают сюжетную награду «Герой таверны».

## ЗАСТОЛЬНАЯ ПЕСНЯ

Ближе к концу мероприятия администраторы просят собравшихся игроков присоединиться к ним и спеть застольную песню Мирта и Дюрнана! Каждая группа, имеющая в наличии куплет песни, должна спеть его вслух, когда придёт время.

Если восстановлено достаточно куплетов, в конце песни игроки вызывают Дюрнана из плена и выпускают дракона для финальной битвы. Если игроки не смогут спеть песню полностью, один из героев должен поклясться в верности Чёрной Гадюке в обмен на раскрытие местонахождения Дюрнана. Этот персонаж утерян навсегда!

## ИНТЕРАКТИВНЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ

Во время этого события D&D Epic™ действуют следующие ограничения (эти и другие правила обобщены на **Раздатке 1. «Правила мероприятия»** в приложении С.

## КОРОТКИЕ И ДОЛГИЕ ОТДЫХИ

Событие разворачивается всего за несколько часов игрового времени. Игроки не могут позволить себе Долгий отдых и могут взять только **один Короткий отдых**. Во время игры появляются возможности заработать дополнительный Короткий отдых.

Если у игроков есть доступ к заклинанию *Дрёма*, они могут сотворить его, чтобы получить Преимущества короткого отдыха.

## ЗАКЛИНАНИЯ ИГРОКОВ

С самого начала приключения у персонажей ограничено время на спасение Дюрнана, что

затрудняет применение некоторых заклинаний.

- Нельзя использовать заклинания, время сотворения которых превышает 5 минут до начала события.
- Заклинания, время сотворения которых превышает 5 минут, можно творить во время события только в том случае, если группа использует свой Короткий отдых.
- Заклинания, время сотворения которых превышает 1 час, вообще нельзя использовать во время события.
- Заклинания, действующие на области радиусом более 200 футов (например, *Власть над погодой*) может влиять на другие группы в Ревущем грогхаусе по усмотрению администраторов. Сообщите администраторам, если один из ваших игроков применяет заклинание с такой дальностью.

## УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

Во время события союзные жрецы могут предоставлять любые из услуг заклинаний, перечисленных в *Руководстве Мастера Подземелий Лиги искателей приключений*. Игроки должны оплатить стоимость компонентов для этих заклинаний, которые применяются мгновенно и без необходимости тратить дни простоя. Такие заклинания нельзя использовать во время боя.

## ПРАВИЛА ТАВЕРНЫ

- Никаких ездовых животных
- Никаких больших животных (ничего больше Маленького размера)
- Никаких металлических устройств
- Никакой нежити
- Барды должны зарегистрироваться в баре, если они хотят выступать. После выступления им дают бесплатный напиток.

# Начало приключения

**Выделенное время:** 15 минут

Когда мероприятие начинается, администраторы делают следующее объявление:

«Зияющий портал»! Самая известная из всех таверн Вотердипа и вход в подземелье Подгорья! Бесчисленные приключения начинались у этого легендарного колодца, и немало из них заканчивались в лабиринте под ним. Сегодня вечером, в один из самых оживлённых дней в году, «Зияющий портал» загадочным образом оказался закрыт...

Пока вы стоите на улице под дождём, тучный дворянин приглашает вас присоединиться к нему. Он представляется как Мирт Ростовщик.

«„Зияющий портал“ закрыт навсегда, или, по крайней мере, пока мы не выясним, что случилось с его владельцем, моим старым приятелем Дюрнаном Странником. Он исчез в колодце, ведущем в Подгорье! Много лет назад мы вместе исследовали подземелье: так мы заработали состояние. Но этот старый горноста́й всегда думал, что он что-то пропустил там, в темноте. Вероятно, он вернулся, чтобы ещё раз поискать! В прошлый раз он не возвращался сто лет, и мне не хочется ждать так долго, чтобы выпить. Если вы сможете мне найти его, вас ждёт целая куча магии в качестве награды.

## Подготовка

Теперь выполните следующие шаги последовательно.

### Объясните правила мероприятия

Дайте вашей группе **Раздатку 1. «Правила мероприятия»** из приложения D, и кратко объясните правила, перечисленные на листе. Убедитесь, что все чётко понимают ограничения, накладываемые на заклинания и отдых.

### Представьте персонажей

Обойдите стол и попросите каждого игрока кратко рассказать о своём персонаже. Дайте вдохновение любому игроку, который играет в образе или хорошо описывает своего персонажа.

### Выберите зацепки приключения

Дайте вашей группе **Раздатку 2. «Зацепки приключения»** из приложения D и попросите каждого игрока выбрать зацепку для своего персонажа. Два персонажа не могут использовать одну и ту же зацепку. Если же ничего из этого не подходит, персонаж просто откликается на призыв Мирта к искателям приключений.

### Выберите капитана группы

Попросите группу назначить одного игрока капитаном группы. Если ваша группа не может выбрать капитана группы, назначьте кого-нибудь на эту должность сами.

### Брифинг Мирта

Прежде чем персонажи спустятся в Подгорье, Мирт делится следующей важной информацией:

- Десятилетия назад Мирт и Дюрнан вместе исследовали лабиринт Подгорья. Глубоко под землёй они нашли «Ревущий грогхаус» — таверну, где тусовались бродячие чудовища со всего подземелья.
- Дюрнан всегда подозревал, что в Ревущем грогхаусе спрятаны сокровища, превосходящие всё остальное, что они нашли. С тех пор он стал одержим идеей вернуться туда.
- Мирт волнуется за своего старого друга — Дюрнан уже не тот мастер меча, каким был когда-то! — но Мирт слишком некомпетентен, чтобы самостоятельно организовать спасательную операцию. Ему нужна помощь отважных искателей приключений, которые сделают за него грязную работу!

**У Мирта есть следующий план по спасению своего старого друга:**

- Мирт и Дюрнан провели там дни, распивая спиртное в темноте. Выпив, они сочинили застольную песню, которая должна была помочь им найти друг друга, если они когда-нибудь расстанутся.
- На обратном пути на поверхность эта застольная песня выручала их много раз. Увы, Мирт с тех пор забыл каждое слово и может только напевать мелодию (которая соответствует «Pop Goes the Weasel»). Обитатели «Ревущего грогхауса» наверняка помнят некоторые из строк: если персонажи смогут собрать воедино потерянные стихи, возможно, они все вместе смогут спеть песню, чтобы вызвать Дюрнана из подземелья?
- **Сокровище.** В награду за нахождение Дюрнана Мирт предлагает группе магический предмет, указанный для вашего уровня (см. «Награды»).

### Игра!

Теперь вы готовы начать игру!

## В ТЕМНОТУ

Когда ваша группа будет готова спуститься в Подгорье, прочтите вслух следующее:

Группами ваш альянс героев спускается вниз по колодцу в лабиринт Подгорья. Ваша сила в числе, но подземелье Безумного мага постоянно меняется и играет с разумом. Пока Мирт ищет затерянную таверну, это мучительное путешествие оставляет шрамы у многих из вас.

### ЭФФЕКТЫ ПОДГОРЬЯ

Путешествие по Подгорью накладывает постоянные эффекты, которые сохраняются на протяжении всего приключения или пока не будут излечены правильным заклинанием или умением. Перед тем, как войти в «Ревущий грогхаус», попросите каждого игрока бросить кубик по таблице «Эффекты Подгорья», чтобы определить, что случилось с его персонажем во время путешествия. Если игрок по какой-либо причине не согласен с результатом, попросите его самому описать «нелепые» обстоятельства, которые позволили этому странному случаю произойти.

### ЭФФЕКТЫ ПОДГОРЬЯ

| к20   | Эффект                                                                                                                                                          |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1     | Пожиратель интеллекта частично съел ваш мозг. Вы получаете Помеху на спасброски и проверки Мудрости, Интеллекта и Харизмы.                                      |
| 2     | Дротик, выпущенный из сундука с сокровищами, отравил вас до вашего следующего Короткого отдыха.                                                                 |
| 3     | Соприкосновение с ржавником разъело любую металлическую броню или щит, которые вы носите. Эти предметы получают штраф -1 к КБ, который они предлагают.          |
| 4     | После того, как вы наступили на проклятую мозаику, ваши шаги издают громкие музыкальные ноты, что даёт Помеху на все проверки Ловкости (Скрытности).            |
| 5     | Истошающее прикосновение призрака снизило ваши максимальные Хиты на 4.                                                                                          |
| 6     | Взгляд в магическое зеркало истощил одну неиспользованную ячейку заклинания. Если вы не творите заклинания, вместо этого вы получаете Кантрип по вашему выбору. |
| 7     | Чтобы унять голодного отиджа, вам пришлось выбросить один предмет, указанный в листе вашего персонажа, весом 1 фунт или больше.                                 |
| 8     | Багбер ударил вас в горло, и теперь вы можете говорить только шёпотом.                                                                                          |
| 9     | Выпив воды из волшебного фонтана, вы получаете 2к10 временных Хитов.                                                                                            |
| 10    | Мумия сотворила заклинание, от которого у вас выросли крылья из спины. Вы получаете скорость полёта 30 футов.                                                   |
| 11-20 | Никакого эффекта.                                                                                                                                               |

## ЧЁРНАЯ ГАДЮКА

Когда игроки будут готовы войти в таверну, прочтите вслух следующее:

Впереди, на фоне освещённой огнём арки, виден силуэт рычащего волкочеловека, облачённого в благородные одежды. Изнутри доносится какофония экзотической музыки, чудовищного хохота и лая множества гончих.

Когда вы подходите, женщина, закутанная в чёрную кожу, приближается к человеку-волку и шепчет ему что-то на ухо. С ахом Мирт утаскивает вас обратно в тень.

«О боги! Это же Чёрная Гадюка!»

Мирт раскрывает следующую информацию:

- Чёрная Гадюка — известная грабительница, карманница и убийца из города наверху. Одного лишь упоминания её имени достаточно, чтобы вселить страх в большинство людей.
- Чёрная Гадюка знала, что Дюрнан одержим идеей найти сокровище внизу. Похоже, она пытается сама выяснить, куда он делся: наверняка с намерением украсть его сокровище!
- Мирт предупреждает группу быть осторожными в своих действиях в таверне. Если они случайно выболтают то, что знают, Чёрной Гадюке, она может добраться до Дюрнана раньше них!
- Мирт советует персонажам НЕ нападать на Чёрную Гадюку, так как она может знать что-то ценное.
- Мирт говорит, что дальше группа должна идти одна, но добавляет, что он будет тайком передвигаться по таверне, чтобы при необходимости предложить помощь.

Если какой-либо персонаж чувствует необходимость атаковать Чёрную Гадюку, то любая атака или заклинание не срабатывают, и она исчезает в облаке дыма, а затем появляется в другом месте таверны (её защищает Халастер).

Прежде чем уйти, Мирт отвечает на все вопросы группы о миссии и напоминает им об их целях: выяснить, что случилось с Дюрнаном, и вернуть потерянные куплеты их застольной песни!

# РЕВУЩИЙ ГРОГХАУС

**Выделенное время:** 2 часа

Чтобы найти Дюрнана, игрокам придётся пообщаться с чудовищными посетителями «Ревущего грогхауса»!

## ПРОНИКНОВЕНИЕ

Чтобы войти в таверну, группе придётся пробраться мимо привратника-оборотня. Эта встреча подробно описана в следующем подразделе. Переходите к нему сейчас.

### ОБОРОТЕНЬ-ШВЕЙЦАР

Лохматый **оборотень** охраняет входную дверь таверны. Ликантроп принял свою гибридную форму и облачился в специально сшитый костюм, состоящий из треуголки, плаща и вышитой туники. Его зовут Рэкстроу.

Рэкстроу тепло приветствует посетителей, но предупреждает, что он разрешит им войти только в том случае, если их имена есть в списке гостей. Если их имён нет в списке, Рэкстроу намекает, что вместо этого он примет в дар монеты. Оборотень сжимает в руках развёрнутый пергамент, на котором написан длинный список имён, написанных чернилами.

Чтобы попасть в таверну, игрокам необходимо убедить Рэкстроу впустить их, прокрасться мимо него или одолеть его с помощью магии или грубой силы. Если Рэкстроу почувствует проблему, он завоет, призывая на помощь своих союзников внутри (используйте **шакальников** заклинателей, описанных в начале этого эпизода в разделе «Исследование таверны»). Рэкстроу был ликантропом с рождения, поэтому он вырос, приняв своё проклятие.

### ВЫЗОВ: ЕСЛИ ВАШЕГО ИМЕНИ НЕТ В СПИСКЕ

Рэкстроу разговаривает с персонажами открыто только в том случае, если он уже разрешил им войти в таверну.

Один из способов получить пропуск — выкрасть имена из списка гостей Рэкстроу. Персонажи, украдкой взглянувшие на пергамент, должны успешно пройти проверку Мудрости (Восприятие) СЛ 15 и при успехе заметить 2к6 неотмеченных имён. При провале проверки Рэкстроу замечает, что персонаж пристально смотрит на его пергамент, и прячет его за спиной.

Рэкстроу также разрешит войти группе, если его подкупят за 50 ЗМ или больше. Он злится, если персонажи предлагают ему серебряные

монеты или, что ещё хуже, пытаются сунуть ему настоящее серебро. Если персонажи продолжают его провоцировать, он взывает о подкреплении и бросается в бой.

**Успех.** Рэкстроу подтверждает, что таверщик заглядывал недавно и, казалось, испытывал необычную жажду: он был почти как одержимый. Если игроки получают эту информацию, скажите капитану группы, чтобы он записал победное очко на **Раздатку 3 «Ревущий грогхаус»** и доложил об успехах группы командиру.



Привратник также намекает, что Хозяйка держит заключённых в камерах своей ямы с чудовищами. Один из пленных, сэр Николас, беседовал с Дюрнаном перед тем, как был пленён.

## ИССЛЕДОВАНИЕ ТАВЕРНЫ

Прочитайте вслух следующее, когда ваша группа войдёт в таверну:

Из решётчатой ямы в полу этой таверны поднимается пар. Чудовищные посетители со всего Подземья отдыхают за столиками вокруг ямы, а адские гончие рычат из железных загонов в стенах. Светящаяся руна, высеченная на потолке, заливает комнату магическим зелёным светом.

Раздайте членам вашей группы **Раздатку 3. «Ревущий грогхаус»**, из приложения D. В этом материале отмечены интересные места в таверне и дано несколько простых подсказок. Дайте игрокам несколько минут на знакомство с раздаткой, а затем спросите их, что они хотели бы изучить.

### РЕВУЩИЙ ГРОГХАУС

На протяжении столетий «Ревущий грогхаус» служил секретной перевалочной базой в глубинах Подгорья. В этом улье подлости и злодеяний рады всем: независимо от того, пришли ли они сюда ради азартных игр, сражений в яме, торговли или употребления редких спиртных напитков.

**Размеры и рельеф.** Таверна построена вокруг притопленной бойцовой ямы. Вдоль стен тянутся загоны для животных, заполненные рычащими адскими гончими. Поверхности отделаны обработанным камнем, а высота потолка составляет тридцать футов.

**Освещение.** Светящаяся руна на потолке наполняет комнату тусклым зелёным светом. Догорающие свечи отбрасывают тёплый свет на столы, барную стойку и череп дракона, свисающий с потолка.

**Владельцы.** Таинственная владелица построила таверну много веков назад и живёт здесь по сей день. Её

верные последователи – шакальники – регулярно водят её адских гончих на охоту, чтобы заполучить пленников для боев.

## ЗАЩИТА ТАВЕРНЫ

У «Ревущего грогхауса» есть множество магических защит, которые могут повлиять на ход игры. Перед запуском этого эпизода ознакомьтесь со следующими правилами.

**Символ равновесия.** Светящаяся руна на потолке защищает персонал от большинства заклинаний, которые происходят в таверне. Хозяйка особенно остерегается заклинаний, которые могут обмануть её персонал или посетителей.

- Если внутри таверны сотворено заклинание, призывающее существо с ПО 3 или выше, то символ рассеивает существо после одного столкновения.
- Если заклинание очарования используется, чтобы получить подсказку от посетителя или обмануть кого-то из персонала, символ предупреждает владельцев таверны о присутствии заклинателя (см. ниже).
- Символ рассеивает любое заклинание, используемое для совершения массового нападения на посетителей или персонал (например, заклинание *Облако смерти*). Владельцы таверны, напротив, закрывают глаза на использование заклинаний для разрешения личных споров, если только заклинания очарования не используются также для получения информации.
- Руну нельзя рассеять, но её сила подавляется, если руна находится в области действия *Поля антимагии*.

Любой персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Магия или Религия) СЛ 12, узнаёт руну как символ равновесия и нейтралитета. А заклинание *Обнаружение магии* или подобная магия обнаруживает исходящую от него ауру мощной магии Ограждения.

**Хранители таверны.** Заклинатели-шакальники в капюшонах рыщут в тенях, высматривая неприятности. Каждый хранитель таверны имеет статблок **шакальник** со следующими корректировками (уже учтено в статблоке):

**Сотворение заклинаний.** Шакальник творит одно из следующих заклинаний, без траты Материальных компонентов и используя Мудрость в качестве заклинательной характеристики (СЛ спасброска от заклинаний 10):

Заклинательная характеристика шакальника — Мудрость (СЛ спасброска от заклинаний 10).

Он может творить следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

**Неограниченно:** *Обнаружение магии*, *Опутывание*, *Сообщение*

**1/день каждое:** *Видение невидимого*, *Огонь фей*, *Гигантское насекомое* (тир 2+) *Создание фей* (тир 3+), *Полное превращение* (тир 4).

Если персонажи вызовут гнев хранителей таверны, они получают предупреждение не использовать больше заклинаний. Четыре **шакальника**, хранителя таверны, нападают на группу, если те продолжают им сопротивляться, пытаясь подчинить персонажей и бросить их перед Хозяйкой. Для группы выше 1-го тира шакальники используют свои заклинания призыва перед тем, как вступить в бой или творят заклинание *Полное превращение* и превращаются во что-то ужасное.

## ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Ваши игроки могут исследовать «Ревущий грогхаус» как группой, так и по отдельности. Если они выберут последний вариант, старайтесь регулярно переключаться между игроками, чтобы никто не заскучал!

Следующие разделы соответствуют интересным местам, выделенным на **Раздатке 3. «Ревущий грогхаус»** из приложения D. Они представлены как в алфавитном, так и в цифровом порядке.

## 1. НАЛИВАЙКА

Ходячая кружка украдкой скользит между ножками стола в поисках других кружек, которые можно наполнить. Эта озорная фея — астафотль, более известная как **наливайка**.

Любое существо, которое приближается к фее на расстояние в 30 футов, подвергается воздействию её опьяняющей ауры и рискует быть очарованным (описание наливайки полностью объясняет эту силу). Очарованные существа неустанно ищут спиртное, чтобы выпить его, пока наливайка не умрёт или не решит освободить их от своих чар.

Хранители таверны позволяют наливайке оставаться здесь до тех пор, пока она исключает их из своей ауры, и посетители в основном относятся к ней терпимо. Персонажи, успешно прошедшие проверку Интеллекта (История) СЛ 12, вспоминают предания о наливайке, подробно изложенные в приложении В.

### Вызов: Пьян, но доволен

Наливайка отказывается разговаривать с кем-либо, кто не пьян. Если пьяный персонаж попросит её о помощи, она согласится помочь ему только в том случае, если он сначала окажет ей услугу. Разочарованная тем, что она не может поделиться своей радостью с хранителями таверны, наливайка хочет, чтобы персонаж нашёл способ сделать одного из них «весёлым». Это сложная задача, поскольку строгие хранители таверны пьют только молоко во время работы.

Игроки должны придумать собственный план, как опьянить хранителя таверны. Чтобы добавить что-то в один из его напитков, персонаж должен успешно пройти проверку Ловкости (Ловкость рук), противопоставленную пассивной Мудрости (Восприятие) хранителя таверны. Большинство спиртных напитков начисто разлагают молоко, но в «Ревущем грогхаусе» подают и такие напитки, которые с одного глотка могут сбить с ног дварфа. Более подробную информацию смотрите в разделе «Шкаф с алкоголем».

Хранители таверны нападают на группу, если ловят их на подмешивании чего-то в напитки или попытках очаровать их с помощью магии (см. «Защита таверны» в разделе «Исследование таверны»).

**Успех.** Наливайка соглашается помочь группе, чем может, и весело отвечает на их вопросы. Если они спросят о Дюрнани, она скажет, что он бормотал что-то о заклинании, которое вернуло его сюда. Когда игроки получают эту

информацию, скажите капитану группы, чтобы он записал победное очко на **Раздатку 3. «Ревущий грогхаус»** и доложил об успехах группы командиру.



Наливайка сообщает, что дроу-стрелок, играющий с бехолдером, жульничает. Она видела, как тот прятал в сапоге пару шулерских игральные кости.

## 2. ПОЛЗАЮЩИЕ РУКОБЛУДНИЦЫ

Руки нежити блуждают по всей таверне, работая служанками у Хозяйки таверны. Эти **ползающие руки** подают напитки, моют барную стойку и иногда играют с посетителями в игру «Камень, бумага, волшебник».

Когда-то ползающие руки были прикреплены к запястьям труппы танцовщиц из Кормира. Когда они отказались от приглашения выступить в таверне, хозяйка похитила их, отрубила им руки, а остальное бросила в бойцовскую яму. Эту мрачную историю может рассказать любой посетитель таверны.

Ползающие руки понимают Общий язык, но не могут говорить или передавать сообщения. Максимум, на что они способны, — это указать пальцем, поднять большой палец в знак одобрения или пренебрежительно покачивать указательным пальцем.

Когда персонаж впервые взаимодействует с ползающими руками, он замечает, что у одной из них на пальце отсутствует обручальное кольцо. На руке есть отпечаток кольца на пальце, но самого кольца не видно...

### Вызов: Пропавшее кольцо

Ползающая рука потеряла кольцо, которое снял с неё один из шакальников, смотрителей питомника, и вставил в нос его любимой адской гончей (см. область «10: Питомник адских гончих»). Если игроки не найдут подсказку о местонахождении кольца, единственный способ найти его — бездумно осмотреть вольеры.

**Успех.** Ползающая рука рада воссоединиться со своим кольцом. Если персонажи спрашивают её о Дюрнани, она взволнованно указывает на череп дракона, висящий под потолком. Когда игроки получают эту подсказку, скажите капитану группы, чтобы он записал победное очко в **Раздатку 3. «Ревущий грогхаус»** и доложил об успехах группы командиру.



Ползающая рука показывает, что в грязи бойцовской ямы спрятан ключ, имитируя поворот ключа, а затем указывая в сторону ямы.

### 3. БЕХОЛДЕР-ИГРОК

**Бехолдер**-игрок Вулгракс и его подлая банда головорезов играют в азартные игры с высокими ставками в этой частной кабинке. Вокруг стола сидят (или парят) Вулгракс, четыре **багбера-воина**, **дроу-стрелок** А'джакс Зоррин и хобгоблин **военачальник** Бадрок Вайл. Только багберы верны Вулграксу: двое других пытаются обмануть бехолдера. А'джакс хранит в ботинке пару шулерских игральные кости, которые он опускает в чашку всякий раз, когда чувствует необходимость улучшить свои шансы.

Игроки играют в популярную игру в кости под названием «Полёт дракона» (см. врезку). За столом осталось всего три места, но Вулгракс с радостью приказывает своим багберам выйти из игры, чтобы разместить новых претендентов. К сожалению, Вулгракс не умеет проигрывать. Если бехолдер проиграет в матче, он способен уничтожить своих противников!

**Бой.** Вулгракс приказывает своим головорезам избивать любого, кто не проявляет должного почтения. Если его пересилить, он выдаст себя, чтобы не умереть.

- На 1-м тире бехолдер отправляет в бой своих четырёх **багберов-воинов**.
- На 2-м тире бехолдер платит **дроу-стрелку**, чтобы тот присоединился к четвёрке **багберов-воинов**.
- На 3-м тире бехолдер платит **дроу-стрелку** и **военачальнику**, чтобы те присоединились к четвёрке **багберов-воинов**.
- На 4-м тире **бехолдер** атакует вместе с другими чудовищами.

**Долг платежом красен.** Персонажи, имеющие долги перед Вулграксом, могут попытаться договориться об отсрочке платежа. Для этого требуется успешно пройти проверку Харизмы (Убеждение) СЛ 20. Дайте Преимущество, если игрок хорошо отыграл сцену. Вулгракс с радостью отсрочит оплату, если персонажи произведут на него впечатление, выполнив его задание (см. ниже).

#### Вызов: Обиженный неудачник

Вулграксу неинтересно говорить о трактирщике, пока на столе можно выиграть монету. Бехолдер приглашает персонажей принять участие в следующем раунде «Полёта дракона».

Каждый участник должен внести свой вклад в раунд, сделав ставку за столом в размере 10 ЗМ. Если игрок не может позволить себе сделать ставку, бехолдер принимает предметы равной

стоимости, которые он обменивает на монеты. В каждом раунде лимит ставок составляет 20 ЗМ. После того, как игрок бросает кости, у него есть возможность увеличить ставку до лимита. Участники, которые не могут уравнивать ставки, должны выйти из игры и проиграть свою текущую ставку. Для простоты считайте Вулгракса и его приспешников одним участником, а А'джакса и Бадрока — другим. Каждый игрок в вашей группе может сделать свою ставку, если примет участие.

Чтобы представить Преимущество, которое А'Джакс и Бадрок получают от мошенничества, бросьте дополнительный кубик после их первого броска и обменяйте его с любым брошенным кубиком.

Чтобы завоевать доверие Вулгракса, один или несколько претендентов должны сыграть раунд в «Полет дракона» — и проиграть! Не раскрывайте игрокам, что это их цель; вместо этого опишите, как бехолдер становится всё более злым по мере того, как игра поворачивается против него. Если он проигрывает матч, то атакует победителя Лучом дезинтеграции. Персонажам, пережившим эту атаку, приказывают покинуть стол под страхом смерти.

Если игроки раскроют обман А'Джакса, бехолдер использует свой Луч окаменения, чтобы превратить дроу в камень. Персонажи мгновенно завоёвывают уважение бехолдера, и он с радостью отвечает на их вопросы.

**Успех.** Вулгракс рассказывает, что Дюрнан украл ключ у кого-то в таверне. Когда игроки получат эту информацию, скажите капитану группы, чтобы он записал победное очко на **Раздатку 3. «Ревущий грогхаус»** и доложил об успехах группы командиру.



Культисты ожидают прибытия нового лидера, Великого Драконьего Клыка Вадора Дрекса. Никто из культистов раньше с ним не встречался.

#### Правила «ПОЛЁТА ДРАКОНА»

Это, возможно, самая распространённая игра в кости в Вотердипе, а возможно, и во всем мире. Это любимая игра среди обычных игроков, но в неё играют и некоторые серьёзные игроки в Городе Роскоши.

В игре используются пять кубиков, а цель — собрать как можно больше одинаковых граней. В свой ход бросьте все пять кубиков. Вам разрешается сделать два переброса, что позволяет (но не обязывает) вас перебросить любые из ваших кубиков.

После того, как все игроки сделали свой ход, побеждает игрок с лучшим результатом броска, согласно следующей таблице:

- |                        |                          |
|------------------------|--------------------------|
| • <b>Полёт дракона</b> | Пять одинаковых          |
| • <b>Гидра</b>         | Четыре одинаковых        |
| • <b>Буйство</b>       | Пара + тройка одинаковых |

- **Химера** Тройка одинаковых
- **Головы эттина** Две пары
- **Багберы** Одна пара
- **Пальцы гоблинов** Нет совпадений

Как видно, каждая комбинация имеет своё название. По традиции наблюдатели выкрикивают название комбинации по мере её возникновения. Обычно всеобщее волнение вызывает тот факт, что кто-то выбрасывает «Полёт дракона»!

## 4. ЦЕРЕМОНИЯ КУЛЬТА

Культ Дракона забронировал это помещение для частной вечеринки. Пять пьяных людей-**культистов** – Дрим, Нимшель, Бодл, Нергрим и Стенн – празднуют недавнее принятие Дрима в культ. К ним присоединяется их начальник, **культист фанатик** Мерл Коинманглер, который сегодня вечером получит оплату из казны культа. К сожалению, бармен-гифф отказался подавать им напитки после того, как Стенн обозвал его «человеком-носорогом». Поскольку их кружки быстро пустеют, сектанты становятся раздражительными и вспыльчивыми.

Культисты пьяны, что даёт им Помеху на проверки характеристик, спасброски и броски атаки. Мерл выступает от их имени, напыщенно подчёркивая свою роль босса. Когда он впервые обращается к персонажам, он пьяно признаётся, что «пока не появится Великий Драконий Клык, я здесь босс, понятно?»

### Вызов: Выкатить бочку

Культисты не помогут группе, пока не удастся убедить бармена-гиффа подать им больше напитков; что, в свою очередь, требует выполнения задания бармена (см. область 6: «Гифф-бармен»).

Персонажи, предлагающие оплатить счёт культистов, должны успешно пройти проверку Харизмы (Обман), противопоставленную пассивной Проницательности бармена, равной 11. В случае неудачи бармен понимает, что напитки покупаются для культистов, и отказывается их продавать. Если проверка успешна, персонажи должны заплатить 10 ЗМ за каждого культиста, чтобы поддерживать его в состоянии опьянения.

Любой персонаж, выдающий себя за Великого Драконьего Клыка, должен преуспеть в проверке Харизмы (Обман), противопоставленной проверке Мудрости (Проницательность) фанатика культа. В случае успеха Мерл пьяно лебезит перед своим начальником и соглашается помочь, чем сможет. Сектанты нападают на группу, если считают, что их обманывают или манипулируют ими.

**Успех.** На вопрос о Дюрнани культисты

отвечают, что хозяин таверны искал здесь информацию о драконе по имени «Скаллиндракс». Когда игроки получают эту информацию, скажите капитану группы, чтобы он записал победное очко на **Раздатку 3. «Ревущий грогхаус»** и доложил об успехах группы командиру.



Культисты знают, что надпись на черепе дракона, висящего на потолке, является *иллюзорными письменами*. Ниже скрыто ещё одно послание, но они пока не разгадали его.

## 5. ЧЕРЕП ДРАКОНА

На потолке висит череп древнего серебряного дракона, покрытый свечами. Железные цепи удерживают череп на высоте 20 футов над полом. С помощью лебёдки, установленной на ближайшей стене, можно поднять или опустить череп с потолка.

На черепе на Драконьем написан следующий девиз: «Хороший эль можно опознать с одного глотка, но лучше удостовериться как следует». Слова расположены по всей поверхности черепа, поэтому прочитать всю надпись можно, только рассматривая череп с разных углов.

### Вызов: Что скрыто ниже

Заклинание *обнаружение магии* или подобная магия раскрывает ауру магии Иллюзии, исходящую от надписи. На самом деле девиз — это *иллюзорные письма*, и он предназначен для маскировки надписи, скрытой под ним.

Скрытая надпись повествует о битве между серебряным драконом Палласаргент и её заклятым врагом, чёрным драконом Скаллиндраксом (см. врезку «Легенда о Скаллиндраксе»). Персонажи могут развеять иллюзорный текст и раскрыть истинное послание, или существо с Истинным зрением увидеть его сквозь иллюзию. Медузалотошница продаёт магические очки, которые можно надеть, чтобы увидеть скрытую надпись (см. область 15).

Если ваши игроки обнаружат скрытый текст, скажите капитану группы, чтобы он записал победное очко на **Раздатку 3. «Ревущий грогхаус»** и доложил об успехах группы командиру.

### ЛЕГЕНДА О СКАЛЛИНДРАКСЕ

Драконий оберег Агерона не позволяет драконам проникнуть в Вотердип. Только *посох Агерона* может обойти защиту, поэтому назойливые драконы на протяжении столетий замыслили украсть посох и использовать его для проникновения в город. Среди них был Скаллиндракс, древний чёрный дракон, обитавший в подземелье Подгорья. Скаллиндраксу противостояла его заклятый враг Палласаргент, серебряный дракон, который сам Агерон поручил защищать свой оберег.

На протяжении столетий два дракона воевали друг с другом. Ни один из них не мог победить другого в бою, но Палласаргент в конце концов удалось заточить Скаллиндракса в магической бутылке. Понимая, что её враг может однажды вырваться на свободу, Палласаргент поклялась стоять на страже возле бутылки до конца времен. В конце концов драконица умерла, но её череп всё ещё охраняет святилище, где хранилась бутылка: тот самый череп, на котором начертана эта легенда!

## 6. ГИФФ-БАРМЕН

За стойкой бара работает огромный гуманоид с головой бегемота. Это Балфор, **гифф** наёмник, который служит барменом во время «увольнения на берег» из своего полка. Балфор носит выцветшую военную форму, а на стене позади него закреплён целый арсенал алебард, мушкетов и мушкетенов.

Когда персонажи впервые встречаются с Балфором, он пытается сочинить стихотворение, воспевающее многочисленные военные победы его полка. Пока что всё, что он может сказать, это: «Мы суровы, мы сильны, сокрушим твои ряды — мы Славная боевая девятка!», но на самом деле он не настаивает на этом варианте.

Балфор призывает посетителей ознакомиться с меню напитков, прикреплённым позади него, прежде чем сделать заказ в баре (см. «Шкаф с напитками»).

### Вызов: О, ЕСЛИ БЫ БЫЛА МУЗА ОГНЯ!

Балфор соглашается помочь героям в их поисках только в том случае, если они сочинят четырёхстрочное стихотворение в честь его батальона.

Игроки должны придумать это стихотворение самостоятельно, а затем представить его Балфору, успешно пройдя проверку Харизмы (Выступление) СЛ 15. Хозяин бара не описывает подробностей ни одного сражения своего полка: вместо этого он советует героям сочинить стихотворение, восхваляющее боевой дух «Славной боевой девятки». Дайте Преимущество на бросок за особенно великие стихотворения. Любое стихотворение, в котором упоминается битва при Звёздной гавани, автоматически считается успешным.

**Успех.** Под впечатлением Балфор признаётся, что Дюрнан недавно был здесь и просил «самую старую бутылку грога в доме». Балфор сказал ему, что продаёт спиртное только мерами, что разозлило тавернщика и заставило его пообещать, что он достанет эту бутылку «всеми правдами и неправдами». Если игроки получат эту информацию, скажите капитану группы, чтобы он записал победное очко на **Раздатку 3**.

«Ревущий грогхаус» и доложил об успехах группы командиру.



Бармен видел, как Дюрнан разговаривает со зрителями питомника адских гончих. Он говорит, что эти шакальники всегда пытаются лгать, но морщатся, если их заставляют говорить правду.

## 7. ВАРВАР ГЛАСС

Огромная женщина-варвар сидит верхом на бочке и пьёт пиво из адамантиновой кружки. Это Гласс, человек. **берсерк** из мира наверху. Она одета в меха, а под объёмным плащом из медвежьей шкуры к её поясу прикреплён магический молот.

Гласс не слишком жалуется незнакомцам и грубо предупреждает тех, кто к ней приближается, что предпочитает пить в одиночестве. Чтобы завоевать её снисхождение, персонаж должен впечатлить её своим мастерством в яме с чудовищами (зона 16) или успешно пройти проверку Харизмы (Убеждение) СЛ 17. Персонажи с добрым мировоззрением имеют Преимущество на эту проверку, если ведут себя доброжелательно.

Гласс путешествует по Подземью, чтобы спасти рабов, похищенных с поверхности дуэргарами. Сейчас она укрывает под своей медвежьей шкурой маленького ребёнка, гнома по имени Пеннислип. Гласс хочет вернуть Пеннислип домой, чтобы она могла возобновить охоту. Любой персонаж, который шпионит за Гласс с другого конца комнаты, замечает, как она швыряет шкурки бекона маленькому ребёнку-гному, прячущемуся под её плащом.

**Один хороший поворот.** Персонажи, которые должны Гласс услугу из-за её предыдущих добрых дел, могут пообщаться с ней без необходимости сначала произвести на неё впечатление.

### Вызов: ПОД ТВОИМ КРЫЛОМ

Гласс расскажет всё, что ей известно о Дюрнани, если персонажи пообещают вернуть Пеннислип в целости и сохранности на поверхность. Если добрый персонаж убедит Гласс, что он защитит ребёнка, она расскажет то, что знает, и вернётся в лабиринт. В качестве альтернативы персонаж может использовать магию, чтобы перенести Пеннислип в безопасное место. Гласс намекает, что у медузы-лотошницы могут быть заклинания, которые могут помочь (см. область 15).

Гласс ещё не знает, что Хозяйка (зона 17) обнаружила присутствие Пеннислип и горит желанием её найти. Если Гласс узнает об этом, она тут же уйдёт, чтобы проводить девочку в безопасное место, остановившись лишь для того, чтобы поблагодарить персонажей за предупреждение и рассказать то, что она знает о

Дюрнана.

**Успех.** Гласс говорит, что Дюрнан искал магию, которая могла бы снять проклятие, но она не уверена, повлияло ли проклятие на него или на кого-то ещё. Если игроки получают эту информацию, скажите капитану группы, чтобы он записал победное очко на **Раздатку 3 «Ревущий грогхаус»** и доложил об успехах группы командиру.



Гласс говорит, что ведьму, пьющую в баре, зовут Маринованная Как-то-там.

## 8. ГОНГ СЧАСТЛИВОГО ЧАСА

Удар гонга возвещает о начале и окончании «счастливого часа» в баре, когда напитки продаются со скидкой в два раза. Сам гонг выполнен в виде ухмыляющегося лица полурослика. Только бармен (зона 6) может звонить в него свободно: если кто-то другой попытается, гонг сотворит заклинание *Тишина*, с центром на самом себе.

Когда персонаж приближается к гонгу, лицо на его поверхности невнятно произносит пьяное приветствие. Те, кто разговаривает с гонгом, находят его приятным собеседником, хотя и немного пьяным и забывчивым.

Сквозь икоту гонг вспоминает, что Дюрнан недавно посетил «Ревущий грогхаус», но говорит, что его воспоминания об этом смутны. Он помнит, что тот искал информацию о заклинании, но не может вспомнить название заклинания...

### ВЫЗОВ: НАЗОВИ ЭТО ЗАКЛИНАНИЕ

Гонг предлагает сыграть в игру, чтобы освежить память. В игре должны участвовать по меньшей мере три персонажа: если их меньше, гонг заставляет их привести спутников из других мест таверны.

Когда наберётся достаточное количество игроков, каждый персонаж должен разыграть со своими товарищами игру в шарады. Гонг шепчет каждому участнику имя заклинания, после чего у них есть две минуты, чтобы изобразить его своим товарищам, не разговаривая, не записывая, не указывая и не произнося слова губами.

Гонг шепчет участникам следующие заклинания по порядку:

1. Волшебная стрела
2. Очарование личности
3. Воображаемый убийца
4. Преграда магии
5. Радужные брызги
6. Великолепный особняк Морденкайнена

## 7. ЛЕОМУНДОВ ПОТАЙНОЙ СУНДУК

Игроки могут просматривать списки заклинаний во время игры только в том случае, если у их персонажа есть уровни в классе заклинателей. Если хотя бы половина группы преуспевает, гонг раскрывает свои секреты и возвещает о начале счастливого часа!

**Успех.** Гонг возвещает, что Дюрнан искал заклинание *поиск предмета*, чтобы найти волшебный посох. Если игроки получают эту информацию, скажите капитану группы, чтобы он записал победное очко на **Раздатку 3. «Ревущий грогхаус»** и доложил об успехах группы командиру.



Гонг возвещает, что в одной из бутылок в баре находится джинн, который исполнит желание любого, кто его освободит.

## 9. ОДЕРЖИМЫЕ БОЧКИ

Что-то ужасное обитает в этих бочках, поэтому никто не сидит рядом. Этот дух называется **кайфолом**: призрак, созданный в результате смертельного несчастного случая, связанного с алкоголем. Когда-то пивовар-дуэргар Вoadль, работавший в таверне, получил травму головы от съехавшей бочки, когда искал глоток «Незваного гостя Балдура». Хозяева таверны решили оставить дух Вoadля в покое, по крайней мере, пока не наймут нового пивовара.

Кайфолом не покидает эту область. Если кто-то приблизится к нему на расстояние в 30 футов, он использует свою силу «Какой облом», чтобы вселить горе и безумие в нарушителя (описание кайфолома полностью объясняет эту силу). Раскройте историю о призраке, подробно изложенную в Приложении С, любому персонажу, который поговорит с другими посетителями о призраке или преуспеет в проверке Интеллекта (Религия) СЛ 12 после того, как станет свидетелем его проявления. Если спросить гиффа-бармена Балфора, он скажет, что призрак принадлежит недавно умершему пивовару-дуэргару Вoadелю.

### ВЫЗОВ: ВСЕГО ЛИШЬ МАЛЕНЬКИЙ ГЛОТОК!

Уничтожение кайфолома не принесёт никакой пользы поискам группы. Чтобы что-то узнать, персонажам придётся упокоить его.

Вoadль являет свой Ужасающий облик любому существу, которое зовёт его по имени. Если оно переживёт это, Вoadль, задыхаясь, говорит, что ему «нужна всего лишь последняя маленькая рюмочка особого пойла, чтобы отправить меня в путь!» Персонажи, обыскивающие бочки, находят скелет Вoadля, придавленный бочкой виски с надписью: «Незванный гость Балдура».

Вoadль не может удержаться от соблазна

опрокинуть бочонок эля на голову любого, кто наклонится, чтобы осмотреть его скелет. Персонаж, оказавшийся на пути бочки, должен успешно пройти спасбросок Ловкости СЛ 12, иначе получит 7 (2к6) Дробящего урона.

**Успех.** Если персонаж вольёт глоток «Незванного гостя Балдура» в пасть скелета, дух Вoadль освободится. Прежде чем покинуть этот мир, Вoadль рассказывает, что дракон тайно наложил заклинание на Дюрнана, когда он и Мирт впервые посетили «Ревущий грогхаус». Когда игроки получают эту информацию, скажите капитану группы, чтобы он записал победное очко на **Раздатку 3. «Ревущий грогхаус»** и доложил об успехах группы командиру.



Вoadль знает, что предыдущий бармен спрятал название первой песни барда-лича в названиях бутылок в баре.

## 10. Питомники адских гончих

Стая гогочущих **шакальников** охраняет будки хозяйских **адских гончих**. Десять шакальников бродят по таверне в гибридной форме, превращаясь в шакалов только для того, чтобы охотиться в подземелье. Шакальники лгут при каждой возможности. По этой причине они отрицают, что когда-либо встречались с Дюрнаном.

Отыгрывая шакальника, постарайтесь превратить каждое предложение в ложь. Они говорят правду только в том случае, если ложь становится очевидной или если их вынуждает к этому магия. Когда же они говорят правду, они неконтролируемо дёргаются и усмеваются. Если возможно, попробуйте сменить тему! Игроки, которые замечают этот тик, могут использовать его, чтобы распознать, когда шакальники лгут, а когда говорят правду.

**Обручальное кольцо.** Любой персонаж, который осматривает клетки, замечает, что у одного из адских псов в проколе от носу торчит обручальное кольцо. Оно принадлежит ползающей рукоблуднице (см. область 3). В каждой клетке содержатся две адские гончие, а дверь запирается на засов. Чтобы вырвать кольцо из ноздри гончей, требуется успешный захват и успешная проверка Силы СЛ 10.

**Ложный вызов.** Одна шакальница предлагает поделиться тем, что ей известно, если персонажи сначала согласятся вычистить её конуру. Это ужасное испытание, требующее успеха в трёх проверках: спасброске Телосложения СЛ 11, чтобы избежать заражения сточной чумой (см. врезку), проверке Мудрости (Уход за животными) СЛ 12, чтобы избежать атаки Огненного дыхания адской гончей, и проверки

Силы (Атлетика) СЛ 10, чтобы избежать истощения. В конце задания шакальница, хихикая, отказывается что-либо выдавать, поскольку её первоначальное обещание было ложью!

### СТОЧНАЯ ЧУМА

Сточная чума — это общее название широкой категории болезней, процветающих в канализациях, мусорках и застойных болотах, переносимых существами, обитающими в этих местах, такими как крысы и отиджи.

Если гуманоида укусит существо, переносящее эту болезнь, или если он вступит в контакт с грязью или отбросами, содержащими эту болезнь, существо должно преуспеть в спасброске Телосложения СЛ 11, иначе оно станет заражённым.

Через 1к4 дня симптомы сточной чумы проявляются на заболевшем существе. Симптомы включают усталость и судороги. Больное существо получает одну степень истощения и восстанавливает только половину обычного числа Хитов от потраченных Костей Хитов, и не восстанавливает Хиты в конце продолжительного отдыха.

В конце каждого продолжительного отдыха заражённое существо должно совершить спасбросок Телосложения СЛ 11. При провале оно получает одну степень истощения. При успехе истощение существа уменьшается на одну степень. Если успешный спасбросок уменьшил степень истощения больного существа ниже 1, существо исцеляется от этой болезни.

### ВЫЗОВ: ПЛОХАЯ СОБАКА

Чтобы узнать, что знают шакальники, персонажи должны заставить их это сделать или очаровать с помощью магии. Когда такой рычаг применяется, шакальники открывают, что Дюрнан искал ключ, чтобы попасть в бар. Если игроки получают эту информацию, скажите капитану группы, чтобы он записал победное очко на **Раздатку 3 «Ревущий грогхаус»** и доложить об успехах группы командиру.



Шакальники также неохотно рассказывают, что пивовар Вoadль погиб, когда искал в бочках глоток пива «Незванный гость Балдура». Его кости всё ещё лежат под упавшими бочками.

## 11. РАССКАЗЧИК КЕНКУ

Этот растрёпанный человек-птица рассказывает истории стайке детей гоблинов. Как и все его сородичи, рассказчик **кенку** может только имитировать голоса и звуки, которые он слышал раньше, но делает это с идеальной точностью. Его рассказы сопровождаются раскатами грома, лязгом стали о сталь и нарастающей драматической музыкой. Даже непослушные дети гоблинов очарованы.

Рассказчик, которого зовут Вистлер, с удовольствием беседует с персонажами в любом из перерывов между рассказами. Он вспоминает

первый визит Дюрнана в таверну и в совершенстве изображает тавернщика, говорящего с Миртом о том, чей черёд платить за выпивку. К сожалению, Вистлер отказывается рассказывать персонажам что-либо ещё, пока они не очаруют его историей собственного сочинения.

## Вызов: Вероятная история

Чтобы склонить Вистлера на свою сторону, персонаж должен рассказать ему историю, которую тот раньше не слышал. Игрок должен сам рассказать историю, а затем пройти проверку Харизмы (Выступление) СЛ 15. Дайте Преимущество на бросок, если персонаж использует магию или подражание, чтобы улучшить историю, или если игрок блестяще справляется с повествованием. В случае успеха Вистлер делится воспоминаниями о визите Дюрнана. Если персонаж проваливает проверку, гоблины начинают издеваться и придираются к истории. Игрок может попробовать новую историю, или другой персонаж может вступить в игру и принять вызов.

**Успех.** Кенку рассказывает, что Дюрнан провёл большую часть своего первого визита, распивая бутылку мацтиканского мескаля. Он ему не понравился, поэтому Дюрнан вернул бутылку обратно в бар. После этого он, как говорят, сказал: «Какой безумец подсунил змея в бутылку с пойлом?» Если игроки получают эту информацию, скажите капитану группы, чтобы он записал победное очко на **Раздатку 3 «Ревущий грогхаус»** и доложить об успехах группы командиру.



Кенку знает, что бармен-гифф — ветеран недавней битвы при Звёздной гавани.

## 12. Лич-бард

В тёмном углу сидит кошкоподобная нежить, перебирающая струны своей лютни из тёмного дерева. Это Тагор, страшная табакси-плакальщица, или лич-бард, которая недавно поселилась здесь, чтобы выучить новые песни. Любой, кто подойдёт достаточно близко, чтобы распознать её природу нежити, может опознать в ней плакальщицу и вспомнить некоторые знания о плакальщицах, успешно пройдя проверку Интеллекта (Религия) СЛ 12. Подробности смотрите в разделе «История» в приложении В.

Персонажи, приближающиеся к Тагору, чувствуют исходящий от неё неземной холод. Она приветливо встречает посетителей и объясняет, что приехала сюда, чтобы расширить

свой музыкальный репертуар. Если персонажи не впечатляют её редкой песней, она больше не обращает на них внимания.

**Снимите проклятие.** Игрокам нелегко убедить Тагор снять проклятие, которое она наложила на жителей деревни (см. «Зацепки приключения»). На самом деле она шипит, что будет сохранять это проклятие «до тех пор, пока я пою». Единственный способ снять проклятие — уничтожить Тагор или очаровать её с помощью магии.

**Уничтожение плакальщицы.** Тагор выследила и убила предыдущего бармена таверны за то, что тот стал свидетелем её первого выступления и таким образом выучил песню, которая могла лишить её силы. Хозяйка (зона 17) не простила лича и замышляет её уничтожение. Никто из них не знает, что старый бармен спрятал название первой песни Тагор среди этикеток на бутылках в баре (зона 13). Если кто-нибудь сыграет эту мелодию на лютне Тагор, ему удастся уничтожить и Тагор, и её филактерий! Конечно, плакальщица откладывает свою драгоценную лютню только в том случае, если её отвлекут.

## Вызов: Пой за еду

Персонажи должны произвести впечатление на Тагор песней, которую она никогда раньше не слышала. Для этого требуется успешно пройти проверку Харизмы (Исполнение) СЛ 20. Дайте Преимущество, если игрок хорошо опишет песню или сам споёт её! Тагор рассказывает, что Дюрнан бормотал что-то о проклятии чёрного дракона. Если игроки получают эту информацию, скажите капитану группы, чтобы он записал победное очко на **Раздатку 3 «Ревущий грогхаус»** и доложил об успехах группы командиру.



Тагор говорит, что медуза-лотошница требует души за свои товары. Как это ни странно, пьяная карга в баре имеет при себе сумку душ, содержащую украденную душу злодея.

## 13. Шкаф со спиртными напитками

В запертом шкафу за барной стойкой хранится ошеломляющий ассортимент волшебных ликёров. Бутылки лежат здесь уже давно, насколько кто помнит, и покрыты слоем пыли. Закалённое стекло защищает их от повреждений. **Раздатка 4. «Меню напитков»** из Приложения D показывает предлагаемые бутылки.

Дверцы шкафа заперты магическим образом и могут быть открыты только ключом бармена, запасным ключом (который был утерян и теперь лежит в грязи ямы с чудовищами в зоне 16) или заклинанием *стук*. Персонажи, которые попытаются украсть что-нибудь из шкафа, должны сначала найти способ отвлечь гиффа-бармена (см.

область 6).

**Покупка напитка.** Только самые богатые пьющие могут позволить себе попробовать эти волшебные напитки. Одна рюмка стоит 10 ЗМ, но имеет изысканный вкус и чрезвычайную крепость. Если выпить одну меру алкоголя в «Ревущем грогхаусе», она воспроизведёт эффект Всплеска дикой магии (см. главу 3 *Книги игрока*). Бутылки чудесным образом наполняются каждое утро и теряют свою силу, если их вынести из таверны.

**Спрятанное сообщение.** Первые буквы этикеток на бутылках, объединённые и прочитанные сверху вниз, образуют фразу «Дайте людям рому». Это название первой песни, которую когда-либо исполняла лич-бард (см. область 12), и её можно использовать, чтобы уничтожить её. О загадке знает только призрак Вoadля (зона 9).

**Легендарный глог.** Персонажи, охотящиеся за бутылкой редкого спиртного, чтобы завершить свою сюжетную цель, должны украсть бутылку из шкафа, так как бармен продаёт только порциями.

**Пойманный джинн.** В бутылке с надписью: «Огненная вода ифрита» заточен джинн по имени Баалмешаг. Если эту бутылку открыть, джинн освободится и дарует своему освободителю одно *желание* по его выбору, прежде чем отправится на элементарные планы (см. *Часто задаваемые вопросы Лиги искателей приключений* для правил вынесения решения по заклинанию *желание* в организованной игре). Персонажи, которые просто заказывают у бармена-гиффа, вряд ли сами откупорят бутылку: в этом случае джинн дарует *желание* бармену. Гифф мечтает написать идеальное стихотворение, которое прославит его полк: результат вызывает у него слезы и не позволяет игрокам выполнить его задание, если они этого ещё не сделали. Только тот персонаж, который собственноручно открыл бутылку, получает в подарок *желание* от джинна.

## 14. МАРИЛИТ-АРМРЕСТЛЕР

Шестирукая демоница бросает вызов всем, кто осмелится посоревноваться с ней в армрестлинге. Зерикургал — это **марилит**, которая покинула своих начальников после провала миссии по защите дреу К'Ксорларрина. Теперь она работает наёмником для всех, кто может себе это позволить, а свободное время проводит за выпивкой и борьбой в таверне.

Когда игроки впервые сталкиваются с Зерикургал, она сражается на руках с группой из шести дуэргаров. Она расправляется с ними, не напрягаясь, и бросает вызов персонажам,

предлагая им самим попытаться победить её. Если персонажи спрашивают о Дюрнane, она настаивает, чтобы они доказали ей свою силу, прежде чем она соизволит предоставить им свою информацию.

### Вызов: Рукаста и опасна

До шести персонажей могут вызвать марилит на поединок по армрестлингу. Правила просты: все должны победить, иначе все проиграют. Чтобы определить исход поединка, совершите встречные проверки Силы между каждым участником и марилит, бросая отдельно для каждой её руки. Если в игре участвует менее шести персонажей, марилит использует свои свободные руки, чтобы опереться о стол. Каждая свободная рука даёт ей право перебросить проверку один раз. Например, если только один персонаж бросает вызов марилит, она может перебросить свой кубик пять раз.

Зерикургал предупреждает, что тот, кто проиграет схватку, должен будет служить ей рабом до конца вечера. Что именно это подразумевает, решать вам, но как минимум её рабы должны подавать ей напитки, полировать её чешую и спрашивать разрешения отойти. Если кто-то отказывается Зерикургал в выполнении этих обязательств, она нападает на него.

Если Зерикургал будет побеждена в армрестлинге или в бою, она расскажет, что Дюрнан недавно покинул таверну и отправился в подземелье, сжимая в руках бутылку мацтиканского мескаля. Если игроки получают эту информацию, скажите капитану группы, чтобы он записал победное очко на **Раздатку 3. «Ревущий грогхаус»** и доложил об успехах группы командиру.



Марилит рассказывает, что Хозяйка почувствовала присутствие чего-то «хрупкого и невинного» внутри таверны и ищет это, чтобы съесть на ужин.

## 15. ХМЕЛЬНАЯ КАРГА

Вдрызг пьяная **ночная карга** опирается на барную стойку, пытаясь вспомнить собственное имя. Маринованная Лиля настолько пьяна, что едва может говорить, это даёт ей Помеху на проверки характеристик, броски атаки или спасброски. Когда игроки приближаются к Маринованной Лиле, она топчется на месте, ведя невнятный разговор сама с собой о том, как её могли бы звать.

Время от времени Лиля открывает мешок на поясе и пьяно кричит на то, что внутри, чтобы узнать своё имя. Персонажи, успешно прошедшие проверку Интеллекта (Магия) СЛ 15, узнают этот предмет как *сумку души* ночной карги. Если спросить Маринованную Лилу о сумке, она скажет, что в ней находится душа Эварда, злого колдуна. Персонажи, которые пытаются украсть *сумку душ* с

пояса Лили, должны преуспеть в проверке Ловкости (Ловкость рук), противопоставленной её проверке Мудрости (Восприятие). Если Лили застанет вора на месте преступления, она атакует его.

## Вызов: Всё дело в имени

Чтобы получить хоть какую-то информацию от Маринованной Лили, игрокам сначала нужно угадать её имя. Всё, что она помнит, это то, что её имя как-то связано с цветами и начинается с «описательного слова» (т. е. прилагательного). Персонажи, успешно прошедшие проверку Интеллекта (Магия) СЛ 12, помнят, что в именах ведьм часто используются причудливые сочетания, такие как «Гнилая Этель», «Топлая Сэл» или «Солёная Нелл».

Если игроки правильно угадают «Лиля» (или «Лилия»), карга вспомнит, что её имя «имеет какое-то отношение к грибам». Если игроки не смогут получить подсказку из другого испытания, это всё, что у них есть, чтобы продолжить!

**Успех.** Маринованная Лили клянётся в вечной преданности тому, кто помог ей вспомнить её имя (как ни странно, вскоре после следующей выпивки она забывает своего спасителя, как и своё собственное имя). Если Лилю спросить о Дюрнани, она скажет, что его заманил сюда заклинатель, но она не может вспомнить, кто это был. Если игроки получают эту информацию, скажите капитану группы, чтобы он записал победное очко на **Раздатку 3 «Ревущий грогхаус»** и доложил об успехах группы командиру.



Карга говорит, что где-то здесь валяется запасной ключ от шкафа спиртных напитков...

## 16. МЕДУЗА-ЛОТОШНИЦА

**Медуза** с завязанными глазами торгует редкими предметами с этого импровизированного прилавка. Цена за такие вещи у неё всегда одна и та же: бессмертная душа гуманоида.

Медуза по имени Брекчия обладает магической способностью воспринимать мир посредством глаз, расположенных в её змеевидных волосах. Когда персонажи впервые приближаются к Брекчии, её змеи извиваются вокруг и смотрят на них. Затем медуза показывает свой товар и шепчет его проклятую цену.

На вопрос о визите Дюрнана Брекчия отвечает, что поделится такой информацией только с теми, кто покупает её товары.

**Товары медузы.** Медуза предлагает

следующие изготовленные на заказ магические товары:

- Волшебная пыль, которая возвращает к жизни одного мёртвого персонажа, если посыпать ею его труп внутри «Ревущего грогхауса».
- Плащ, делающий персонажа невидимым при ношении внутри «Ревущего грогхауса».
- Безвкусная сыворотка, которая заставляет любое существо, выпившее её, говорить правду, пока оно остаётся внутри «Ревущего грогхауса».
- Очки, дарующие истинное зрение при ношении внутри «Ревущего грогхауса».

## Вызов: Нечистая сделка

Для заключения сделки Брекчия требует душу гуманоида. Персонажи, у которых нет запертой бессмертной души, которую можно предложить (например, душа, находящаяся внутри *сумки душ* карги) могут составить контракт, по которому после смерти отдадут свою душу медузе. Эти персонажи получают сюжетную награду «Проданная душа».

Персонаж может продать только свою душу: он не может пообещать душу другого гуманоида, если только она уже не заключена в каком-либо сосуде.

Получив деньги, Брекчия рассказывает всё, что ей известно о Дюрнани. Она говорит, что за трактирщиком, пока тот находился в таверне, следовали люди в капюшонах, говорившие на драконьем языке. Если игроки получают эту информацию, скажите капитану группы, чтобы он записал победное очко на **Раздатку 3 «Ревущий грогхаус»** и доложил об успехах группы командиру.



Змеи медузы видели, как смотритель псарни поднял с пола кольцо, принадлежавшее ползающей рукоблуднице.

## 17. Хозяйка

Загадочная владелица вершит суд в этой частной комнате. Двое хранителей таверны охраняют лестницу, ведущую в её покои (см. «Исследование таверны» в начале этого эпизода). Хранители таверны отказываются впускать тех, у кого нет приглашения от Хозяйки.

Если персонажи одержали победу в яме чудовищ (зона 16) или уничтожили лича-барда (зона 12), сверху раздаётся мелодичный женский голос, приглашающий их подняться наверх. Во всех остальных случаях персонажам придётся найти способ отвлечь хранителей таверны или победить их с помощью магии. Персонажи, прибегающие к грубой силе, не поднимают тревогу, если победят обоих хранителей таверны за один раунд.

## Логово Хозяйки

Хозяйка — жестокая **ламия** по имени Ниндара. Её

покои украшены шелками и подушками, но такая роскошь не может скрыть холодный, потрескавшийся камень подземелья. Ламия отдыхает за ширмой, так что виден только силуэт её человекоподобной верхней части тела. Она говорит насмешливым шёпотом и наслаждается окружающей её тайной. Неподдалёку стоят на страже четверо хранителей таверны.

Ниндара говорит, что «старое зло» поглотило Дюрнана. Она отказывается говорить дальше, пока персонажи не окажут ей услугу: либо избавят её таверну от этой надоедливой плакальщицы (см. область 12), либо не приведут ей невинного ребёнка, запах которого она чувствует в таверне. Если игроки по глупости привели Пеннислип сюда (см. область 7), ламия обнаружит присутствие ребёнка и потребует выдать её под страхом смерти.

**Разоблачите хозяйку.** Чтобы раскрыть истинную сущность хозяйки таверны, персонажам предстоит найти способ отвлечь хранителей таверны и заглянуть за ширму. Увидев её истинную форму, вы завершаете свою сюжетную цель.

## Вызов: Небольшая услуга

Если персонажам удастся завоевать расположение Хозяйки, она расскажет, что построила таверну над тюрьмой древнего дракона. Он набирает силу и теперь хочет, чтобы Дюрнан помог ему сбежать. Если игроки получают эту информацию, скажите капитану группы, чтобы он записал победное очко на **Раздатку 3 «Ревущий грогхаус»** и доложил об успехах группы командиру.



Уничтожить лича-барда можно, лишь сыграв на её инструменте первую песнь, которую она когда-либо разучила.

## 18. Яма чудовищ

Отгороженная яма в полу зала представляет собой арену из крови, хрящей и костей. Претенденты, жаждущие славы, должны спуститься в яму, чтобы сразиться с чудовищами, выбранными Хозяйкой.

Полурослик **фанатик культа** по имени Морг служит смотрителем ямы. Морг одет в зелёную мантию с капюшоном и ходит шаркающей походкой. Он совершенно безумен и получает удовольствие, наблюдая, как в его яме разрываются на куски существа. Персонажи, желающие попытать счастья внизу, должны сначала поговорить со смотрителем ямы, который опустит их в яму в ведре.

Никаких призов за этот поединок не

предусмотрено, но распорядитель боя намекает, что его госпожа благосклонно относится к тем, кто производит на неё впечатление на арене. Смотритель ямы вспоминает, что видел Дюрнана в таверне, но не может сообщить о нём никаких дополнительных сведений; однако он намекает, что его госпожа наверняка знает больше.

**Правила боя.** Смотритель ямы советует участникам выходить на арену группой, если они хотят выжить. Перед входом персонажи могут усилить себя заклинаниями, но смотритель ямы предостерегает от сотворения заклинаний на яму извне её. Такие действия привлекают внимание хранителей таверны (см. «Исследование таверны» в начале этого эпизода), которые используют заклинание *обнаружение магии* для наблюдения за толпой во время схваток. Персонажи, нарушающие правила, сами будут сброшены в яму!

**Кровь и слава.** Персонажи, стремящиеся проявить себя на арене, должны победить здесь в схватке, чтобы завершить свою сюжетную цель. Им не нужно сражаться в одиночку: они просто должны выжить!

## В яму

На дне ямы вас ждёт арена шириной 60 футов, усеянная ржавыми доспехами и костями. В её стенах находятся зарешеченные камеры, в которых содержатся измождённые пленники. Персонажи, успешно прошедшие проверку Мудрости (Восприятие) СЛ 14, замечают блеск металла в грязи на полу арены.

**Ключ.** Запасной ключ от шкафа спиртных напитков сокрыт в грязи. Ключ простой, но достаточно маленький, чтобы его можно было идентифицировать как ключ от ящика или шкафа, а не от двери.

**Пленники.** Всего в камерах содержатся десять пленников разных рас Подземья. Среди пленных:

- Сэр Никлас, неуклюжий чондатанский рыцарь, провозгласивший себя наследником Белерона, незначительного баронства к востоку от Врат Балдура. Хранители таверны бросили сюда Сэра Никласа после того, как он проиграл пари бехолдеру-игроку. Рыцарь умоляет персонажей освободить его из плена!
- Если какой-либо игрок выбрал зацепку приключения «Пропавший союзник», он также находит своего потерянного товарища в клетках.

## Выход гладиаторов

Вскоре после того, как персонажи достигают дна ямы, на ближайшей стене скрежещет решётка, и оттуда появляются гладиаторы с мрачными лицами, облачённые в доспехи с шипами. Персонажи сталкиваются со следующими противниками:

- На 1-м тире они сталкиваются с одним **красным полудраконом**.
- На 2-м тире им предстоит столкнуться с тремя **красными полудраконами**.
- На 3-м тире они сталкиваются с **военачальником** и тремя **красными полудраконами**.
- На 4-м тире им предстоит столкнуться с двумя **военачальниками** и пятью **красными полудраконами**.

Драка в яме не провоцирует барную драку. Если персонажи побеждают гладиаторов, зритель опускает корзину, чтобы поднять их обратно на поверхность. Перед этим у игроков есть несколько минут, чтобы осмотреть яму, если они того пожелают.

### **Вызов: Освободите пленников**

Чтобы освободить пленников, персонажи должны заключить сделку с Хозяйкой (см. область 17) или помочь пленникам сбежать из ямы так, чтобы их не заметили хранители таверны. Для этого потребуется магия или заметное отвлечение (можно позвонить в гонг, чтобы объявить о наступлении «счастливого часа»).

Замки, запирающие камеры заключённых, можно взломать проверкой Ловкости СЛ 12 с использованием воровских инструментов, или сломать, применив грубую силу (КБ 12, 8 Хитов, иммунитет к Яду, Психическому и Некротическому урону).

**Успех.** Если сэра Никласа освобождают из ямы, он горячо благодарит группу. Он рассказывает, что во время своего недавнего визита играл в азартные игры с Дюрнаном, и тот сказал ему, что пытался раздобыть денег, чтобы купить кое-что из шкафа со спиртными напитками. Если игроки получают эту информацию, скажите капитану группы, чтобы он записал победное очко на **Раздатку 3 «Ревущий грогхаус»** и доложил об успехах группы командиру.



Хозяйка щедро заплатит, если кто-нибудь сможет избавить её таверну от этого проклятого лича-барда!

# Задание 1-го тира: Просто сатир во тьме

**Выделенное время:** 30 минут

Это задание закрыто до тех пор, пока группы на 1-м тире не наберут достаточное количество победных очков. Когда задание становится доступно, администраторы объявляют о его доступности для всех групп 1-го тира.

## Начало задания

Из общего зала «Ревущего грогхауса» герои слышат голос, поющий из соседнего коридора. Капризный **сатир** по имени Дио с нетерпением ждёт возможности выпить и пообщаться с другими гостями, поэтому он устроил в конце зала большую пиршественную комнату.

### Отыгрыш Дио

Как и большинство сатиров, Дио — пройдоха, которому нравится общаться с незнакомцами. Он живёт неподалёку от «Ревущего грогхауса» уже несколько десятилетий и всегда надеется найти новых друзей, которые разделят его веселье: в частности, выпивку, игры, игры с выпивкой и загадки.

**Характеристики.** У Дио растрёпанные вьющиеся чёрные волосы и острая чёрная бородка. Он с гордостью демонстрирует большой живот, который появился благодаря его образу жизни. Дио обаятелен и умен.

**Мотивации.** Дио дружелюбен к незнакомцам и с удовольствием слушает истории их жизни, а также участвует в оживлённых дискуссиях. Однако ему не нравятся люди, которые не любят выпивку, пиршества или разговоры. Его быстро разочаровывают персонажи, которым недостаёт харизмы.

## Пир сатира

Дверь в пиршественный зал открывается автоматически по мере приближения персонажей. Внутри вы увидите поразительно пышную картину, сильно отличающуюся от остального интерьера «Ревущего грогхауса».

- Виноградная лоза спускается с потолка, а вазы, наполненные розами и раскрывающимися папоротниками, расставлены по всей комнате.
- В центре комнаты стоит длинный (20 футов) деревянный стол, уставленный едой и напитками: пирогами, пирожными, фруктами, чашами с вином и мёдом. Стол — это **оживлённый стол** под командованием Дио.
- Через каждые несколько футов зажжённый канделябр излучает приятное свечение. Вокруг стола стоят десять стульев, все пустые, за исключением того, на котором сидит Дио, расположенного прямо напротив двери.

Освещение здесь тусклое. Дио тепло приглашает героев принять участие в пире. Еда и напитки чистые и весьма вкусные.

### Ловушки Дио

Дио приложил все усилия, чтобы удержать гостей в своей комнате, и создал препятствия, не позволяющие им уйти. Он с радостью наблюдает, как персонажи пытаются выбраться из этой ситуации, однако, если они нападают на него напрямую, он становится трусливым и пугливым.

- Когда группа входит в комнату, дверь за ними захлопывается и запирается. Персонажи, успешно прошедшие проверку Интеллекта СЛ 13 (Магия или Расследование), обнаруживают, что дверь заперта магией и её невозможно открыть взломом.
- Комплект **оживлённого доспеха** появляется за дверью, когда она закрывается. Доспех атакует любого, кто пытается уйти, но вместо того, чтобы нанести урон, пытается схватить его.
- Если кто-то сидит в кресле, лианы обвивают его ноги, привязывая их к стулу. Персонаж схвачен (СЛ высвобождения 12). Каждый клубок лозы имеет КБ 12 и 26 Хитов.
- Если персонажи атакуют Дио, **оживлённый стол** стряхивает свою фальшивую внешность и сражается вместо него. Если персонажи одолеют стол, Дио сдастся и выдаст свою информацию.
- Дио соглашается позволить персонажам покинуть комнату, если они смогут разгадать его загадку.

### Загадай мне загадку!

Несмотря на ловушки, Дио стремится встретить новых друзей. Он также знает забытый куплет песни Мирта, поскольку встречал и Мирта, и Дюрнана во время их предыдущих приключений в Подгорье.

Если персонажи расскажут Дио о своей миссии по поиску Дюрнана, он вспомнит песню, которую Дюрнан и Мирт когда-то написали, и предложит научить их всему, что он помнит из неё: но они должны будут заслужить эту песню, разгадав загадку. Поговорив с ними некоторое время, Дио предлагает им назвать три слова, которые имеют два разных значения: музыкальный термин и физический предмет.

Игрокам предстоит самостоятельно разгадать загадку Дио. Возможные решения смотрите ниже.

Если у них возникнут трудности, вы можете отыгрывать Дио, разыгрывающего шарады или распевającego песни, дающие персонажам подсказки. Сатир стремится растянуть своё общение с гостями как можно дольше, поэтому его намёки не всегда могут быть откровенными.

## РЕШЕНИЯ ЗАГАДОК

| Ответ     | Определения                                                                                                                  |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Альт      | Низкий женский или детский голос, или смычковый инструмент несколько больше скрипки.                                         |
| Ключ      | Система нот в музыкальном произведении или предмет, открывающий замок.                                                       |
| Гармоника | Дополнительный тон, который по частоте всегда выше основного тона, или музыкальный инструмент с мехами и клавиатурой.        |
| Гриф      | Часть струнного инструмента, где музыкант зажимает струны для изменения звука, или крупная хищная птица, питающаяся падалью. |
| Тарелка   | Ударный инструмент, или плоская посуда для подачи еды.                                                                       |

## НАГРАДА ЗА ЗАДАНИЕ

Разгадывание загадки Дио (или выбивание из него информации!) награждает персонажей забытым куплетом из песни Мирта. Если они его получают, позовите администратора, играющего за Дюрнана, к своему столу, чтобы он мог научить игроков забытому куплету.

Если персонажи разгадают загадку Дио, он позволит им выйти из комнаты и пригласит вернуться в любое время, чтобы принять участие в его пиршестве. Кроме того, **каждый персонаж в группе** может получить приз таверны в штабе!

## Задание 2-го тира: Замена насосов

**Выделенное время:** 30 минут

Это задание закрыто до тех пор, пока группы на 2-м тире не наберут достаточное количество победных очков. Когда задание становится доступно, администраторы объявляют о его доступности для всех групп 1-го и 2-го тира.

### Начало задания

Кран с элем внезапно пересох! Когда по «Ревущему грогхаусу» распространяется паника, гифф-бармен Балфор (зона 6) просит персонажей проверить клапан в чане с элем. Он говорит, что послал барменшу Брунгильду разобраться в проблеме, но она не вернулась. Балфор раздражён, но не обеспокоен отсутствием Брунгильды. Он обещает персонажам бесплатное пиво в обмен на их помощь!

**Зелье пивного дыхания.** Балфор даёт каждому персонажу стеклянную бутылку пива, которая содержит модифицированное *зелье подводного дыхания*. Зелье позволяет персонажам дышать в глубинах пива в течение часа. В отличие от стандартного зелья зеленоватого цвета и плавающих пузырьков в виде медузы, это зелье шипучее, оранжевого цвета, а на дне плавает дрожжевой сгусток.

### Пивной чан

Доступ к пивному чану осуществляется из коридора за барной стойкой. Небольшой люк в середине коридора ведёт в чан.

- Чан имеет диаметр 40 футов и глубину 45 футов. Бурлящее, перебродившее пиво заполняет чан от пола до потолка.
- Клапан находится в самом низу чана, выступая из пола. Он большой — 5 футов в диаметре — и в настоящее время застрял неподвижно.
- Персонажи, сражающиеся в чане, должны соблюдать правила подводного боя (см. боковую врезку).

### Нечто в глубинах

Странные существа, скрывающиеся в Подгорье, иногда оказываются втянутыми в необычный пивной чан, и пиво поддерживает жизнь внутри него, а также улучшает жизнь тех, кто его пьёт.

В глубине пивного чана находится подводный мир со странной флорой и фауной. Многие из этого покажутся знакомым любому, кто когда-либо погружался в море: здесь есть и

«кораллы», и «рыбы», и даже «русалка».

Окружающая среда изменила этих существ:

- Коралл состоит из хмелевых лоз, растущих на дне чана.
- Рыбы — это крошечные «дрожжи», которые порхают и играют в жидкости.
- Русалка — это Брунгильда, женщина **мерфолк-застрельщик**, у которой во время нахождения в чане вместо ног вырастают золотые плавники.
- Русалка машет шваброй злобному существу, которое, кажется, намеревается съесть её: это **искажённый кракен**.

Искажённый кракен нападает на персонажей, как только видит их. Во время боя Брунгильда прячется за персонажей и старается не вмешиваться.

**Осушение чана.** Во время боя клапан можно ослабить. Это требует действия и успешного прохождения проверки Силы СЛ 17. Другие персонажи могут использовать свои действия для оказания помощи, предоставляя Преимущество персонажу, совершающему бросок. Если клапан ослаблен, пиво вытекает обратно через трубу и чан сливается. За каждый раунд уровень пива понижается на 10 футов (чан полностью опустошается за пять раундов). При контакте с воздухом подводные существа возвращаются к своей надводной форме.

- Когда пиво осушается на 30 футов (три раунда), Брунгильда принимает свою земную форму и выбирается из чана.
- Когда чан полностью опустеет, деформированный кракен сможет продолжать дышать, но три из его десяти щупалец заклинит из-за резкого изменения атмосферы.

#### Подводный бой

В чане сражаться сложнее. Персонаж должен плавать, а пиво густое и мутное.

- Существа, полностью погруженные в пиво, обладают сопротивлением огню.
- Персонажи и существа, не имеющие скорости плавания (естественной или полученной с помощью магии), получают Помеху на броски атаки, если только оружие не является кинжалом, дротиком, коротким мечом, копьем или трезубцем.
- Атака оружием дальнего боя автоматически промахивается по цели, находящейся за пределами обычного радиуса действия оружия. Даже против цели, находящейся в пределах обычной дальности, бросок атаки совершается с Помехой, если только оружие не является арбалетом, сетью или оружием,

которое можно метать как дротик.

**Брунгильда.** Истинная форма Брунгильды — мерфолк — оказывается весьма кстати, поскольку именно ей поручено следить за чистотой чана. Это означает обеспечение сохранения равновесия живой экосистемы в его глубинах. По мере того, как чан ежедневно опустошается, она наполняет его заново, гарантируя, что у существ, попавших в чан, будет гостеприимное место для совместного проживания.

Брунгильда не знает, как уродливый кракен оказался внутри, но подозревает, что кто-то — возможно, конкурент «Ревущего грогхауса» — намеренно перенёс его туда. «У хозяйки много друзей, но и врагов немало», — говорит Брунгильда.

### КОРРЕКТИРОВКА СЦЕНЫ

Вот несколько предложений по корректировке этой сцены под вашу группу. Этот бой оптимизирован для СУО 8.

- **Очень слабая:** Снизьте Хиты **искажённого кракена** до 125. **Мерфолк-застрельщик** сражается вместе с группой в качестве союзника.
- **Слабая:** Снизьте Хиты **искажённого кракена** до 150.
- **Сильная:** Добавьте две **охотничьи акулы**.
- **Очень сильная:** Добавьте четыре **охотничьи акулы**.

## НАГРАДА ЗА ЗАДАНИЕ

Очистив чан с искажённым кракеном и открыв клапан, персонажи получают бесплатную выпивку. Кроме того, **каждый персонаж в группе** может получить приз таверны в штабе!

Если Брунгильда выживет, она также награждает персонажей забытым стихом из песни Мирта, который она помнит со времени его последнего визита. Если они его получают, позовите администратора, играющего за Дюрнана, к своему столу, чтобы он мог научить игроков забытому куплету.

## ЗАДАНИЕ 3-ГО ТИРА: ТАНЦЫ НА ПОТОЛКЕ

**Выделенное время:** 30 минут

Это задание закрыто до тех пор, пока группы на 3-м тире не наберут достаточное количество победных очков. Когда задание становится доступно, администраторы объявляют о его доступности для всех групп с 1-го по 3-й тир.

### НАЧАЛО ЗАДАНИЯ

Из коридора «Ревущего грогхауса» внезапно доносятся звуки смеха, звона бокалов и стука игральные кости. Бармен-гифф объявляет, что только что открылся портал в таинственное Разворотное Логово. Приглашаются все желающие отдохнуть и повеселиться!

### ВХОД В РАЗВОРТОЕ ЛОГОВО

Мерцающая, полупрозрачная субстанция заполняет проход в Разворотное Логово. Этот барьер бестелесен и безвреден для прикосновения, но излучает сильную ауру магии Вызова и Преобразования для тех, кто способен определять такие вещи.

Персонажи, глядящие через портал, видят по ту сторону оживлённую комнату, похожую на питейный зал «Ревущего грогхауса». Посетители Страны фей сидят вокруг шести круглых деревянных столов, играют в карты и кости и наслаждаются напитками. Празднества проходят довольно шумно, и все веселятся от души. Есть только одно важное отличие: столы, посетители, стаканы для питья и фонари подвешены к потолку комнаты вверх ногами!

### ПРИСОЕДИНЕНИЕ К ВЕСЕЛЬЮ

После прохода персонажей через портал, на них срабатывает заклинание *обратная гравитация*, заставляя их упасть с высоты 15 футов на потолок комнаты. Персонажи должны успешно пройти проверку Ловкости (Акробатика) СЛ 17, чтобы безопасно приземлиться на ноги. При провале проверки они получают 7 (2к6) Дробящего урона и падают ничком.

Персонажи и содержимое комнаты вокруг них теперь перевернуты вверх дном. Теперь все подвешены к потолку.

**Особенности местности.** Помещение имеет прямоугольную форму, 60 футов в длину и 30 футов в ширину. На потолке расставлены шесть круглых столов, за каждым из которых сидят посетители. В комнате только одна дверь и нет окон.

Любая магия (заклинание, предмет и т. д.), которая обычно позволяет персонажу летать, при входе в комнату теряет силу. Если магия представляет собой продолжительный эффект или предмет какого-либо рода, и заклинатель успешно сохраняет концентрацию (если требуется), она возобновляется при выходе из комнаты.

**Дверь.** Персонажи могут ухватиться за верхнюю часть дверного проёма, чтобы перебраться на другую сторону. Эффект обратной гравитации мгновенно стихает, и персонажи приземляются кучей обратно в коридор. Посетители-феи зовут их вновь присоединиться к веселью.

**Посетители.** В таверне собираются различные феи. Никто из них не удивляется перевернутому положению и не заявляет, что что-то не так. Персонажи, которые некоторое время общаются, замечают, что все пьют один и тот же коктейль: ярко-фиолетовый эликсир. Если персонажи спрашивают посетителя о том, что происходит, ему отвечают: «Всё обретает смысл, когда выпиваешь больше». Это не совсем так.

### ЭЛИКСИР

Большая чаша с «эликсиром» стоит на столе в углу комнаты. Как и всё остальное, он удерживается вверх дном с помощью магии заклинания обратной гравитации. Напиток очень вкусный и обладает свойствами, изменяющими восприятие.

Персонажи, которые исследуют напиток с помощью наборов травника или лекаря, могут пройти проверку Мудрости (Медицина) СЛ 16. В случае успеха они делают вывод, что напиток вселяет в пьющего уверенность, но может вызвать головокружение.

- **Выпивая одну чашку.** Персонаж воспринимает комнату наклонённой на 45 градусов. Он получает эффект заклинания *героизм*, но также получает Помеху на проверки характеристики и спасброски, основанные на Ловкости.
- **Выпивая две чашки.** Теперь персонаж воспринимает комнату как наклонённую на 90 градусов. В дополнение к эффектам от выпитой чашки он получает Преимущество на проверки характеристики и спасброски, основанных на Силе.
- **Выпивая три и более чашки.** Теперь персонаж воспринимает комнату как повернутую на 180 градусов. Он получает Помеху на все броски атаки. В этот момент он, вероятно, чувствует себя смелым, неуклюжим и довольно пьяным. Эффект эликсира фей сохраняется до тех пор,

пока персонаж не покинет Разворотное Логово и не вернётся в «Ревущий грогхаус».

## СОБЫТИЯ В РАЗВОРТОМ ЛОГОВЕ

Пока персонажи исследуют питейное заведение, запустите следующие события по порядку. Если группа сильная, попробуйте проводить несколько событий одновременно.

### ДРАКИ

Выберите случайного персонажа. Пьяный **весенний эладрин** по имени Виздил наносит удар этому персонажу. Если персонаж отвечает, ещё два **весенних эладрина** присоединяются к битве, атакуя как Виздила, так и персонажа. Все трое из них дерутся и говорят дерзкие вещи, а их насмешки поддерживаются отрядом из шести **квиклингов**, которые не нападают и делают всё возможное, чтобы держаться подальше от драки. Бой продолжается до тех пор, пока один или несколько участников не потеряют сознание, поскольку смертельная схватка наверняка убьёт атмосферу вечеринки.

### ОГРАБЛЕНИЕ

Четыре гнома **мастера-вора** пытаются украсть чашу с эликсиром из комнаты. Если воры уносят эликсир, то посетители-феи начинают трезветь и понимают, что они находятся вверх ногами. В комнате начинается паника. Воры отказываются от своего замысла, если персонажи возвращают чашу или убивают двух и более из их числа.

### ГУЛЯКИ

Группа пьяных фей-посетителей фальшиво поёт песню. Персонажу с наивысшим пассивным Восприятием кажется, что мелодия совпадает с той, которую напевал Мирт в начале приключения. Феи объясняют, что они услышали песню, когда Мирт и Дюрнан исследовали Подгорье.

Три посетителя-феи вызывают троих персонажей на танцевальный поединок в обмен на песню. Каждый персонаж должен преуспеть в проверке Харизмы (Выступление) против своего противника-феи, который совершает бросок с бонусом +5 к своей проверке. Попросите каждого игрока описать свой танец, прежде чем совершить проверку. Если они делают это хорошо, дайте им вдохновение.

Команда, набравшая наибольшее количество успехов, побеждает в танцевальном поединке. Если побеждают персонажи, гуляки признают поражение и делятся недостающим куплетом песни Мирта. Если персонажам не удастся победить фей, феи предлагают обменять свои стихи на бутылку спиртного из бара Ревущего

грогхауса (см. область 13).

## НАГРАДА ЗА ЗАДАНИЕ

Если игроки найдут потерянный куплет песни Мирта, позовите администратора, играющего за Дюрнана, к своему столу, чтобы он мог научить их словам.

Кроме того, посетители-феи Разворотного Логова дарят персонажам подарки. **Каждый персонаж в группе** может получить приз таверны в штабе!

## ЗАДАНИЕ 4-ГО ТИРА: АЛЛЕЯ ДЕВЯТИ КЕГЛЕЙ

**Выделенное время:** 30 минут

Это задание закрыто до тех пор, пока группы на 4-м тире не наберут достаточное количество победных очков. Когда задание становится доступно, администраторы объявляют о его доступности для всех групп 1-го и 4-го тира.

### НАЧАЛО ЗАДАНИЯ

Сокрытый мантией и капюшоном **Халастер Чёрный Плащ** подходит к персонажам и спрашивает, не хотят ли они посоревноваться в частной игре за главный приз. Если персонажи соглашаются, фигура проводит их в одну из частных комнат таверны.

### ДЕВЯТЬ КЕГЛЕЙ ДО ПОБЕДЫ!

Войдя в комнату, фигура снимает капюшон, и оказывается, что это Халастер Чёрный Плащ. Четыре дополнительные фигуры в мантиях, все точные копии Халастера, занимают эту комнату. Они выполняют различные обязанности по обслуживанию, такие как установка кеглей, полировка шаров, присмотр за частным баром и выдача персонажам подходящей для игры обуви.

Когда персонажи входят, фигуры тут же набрасываются на них, выдают обувь нужного размера и подбирают каждому персонажу шар, вес которого идеально соответствует его силе. Любой персонаж, успешно прошедший проверку Мудрости (Проницательность) СЛ 20, замечает что-то неестественное в их манерах, как будто они чувствуют себя некомфортно в собственной шкуре.

Эти «другие» Халастеры — искатели приключений, которые сыграли в эту игру против безумного мага и проиграли. Теперь они служат ему уже год и один день, обслуживая его личный кегельбан и заботясь о том, чтобы все участники чувствовали себя комфортно и хорошо отдохнули.

### ИГРАЯ В ИГРУ

В этом помещении длиной 100 футов и шириной 30 футов есть пара дорожек. Официальная длина полосы составляет 60 футов от линии фолла до первой кегли и еще 23 фута далее, где она заканчивается у прочной корзины. Служебный проход шириной 3 фута сзади позволяет обслуживающему персоналу каждый раз с легкостью переустанавливать кегли.

Ожидается, что каждый персонаж будет участвовать от своего имени, и Халастер сделает

то же самое. Игра состоит из 10 фреймов. Каждый фрейм представляет собой один ход участника, и каждый ход игрок катит шар дважды. Если игроку удаётся сбить все кегли первым броском, то это страйк; если нет, то делается попытка сделать второй бросок по оставшимся кеглям. Если все кегли сбиты двумя шарами, то это спэр; если хотя бы одна кегля осталась стоять, то это «открытый фрейм».

Чтобы определить, сколько кеглей собьёт игрок при первом броске, он должен совершить успешную атаку импровизированным оружием, используя либо свой модификатор Силы, либо свой модификатор Ловкости (по выбору игрока). Чтобы провести шар по всей дорожке, требуется базовая проверка СЛ 12. За каждое выпавшее число больше 12 он сбивает одну кеглю. Таким образом, если при первом броске персонаж выкидывает 15, он сбивает три кегли (12 + 3). Если игрок сбивает 5+ кеглей, но не все девять, СЛ второго броска увеличивается на 2. Таким образом, при оставшихся четырёх кеглях игроку необходимо будет успешно выполнить проверку СЛ 18 (12 + 4 + 2), чтобы сбить все четыре кегли.

Любой персонаж, выполнивший страйк или спэр в течение фрейма, угощается напитком из бара. Если они действительно хотят пить с Халастером, волшебник также заказывает себе выпивку каждый раз, когда он выбивает страйк или спэр. Каждый выпитый напиток накопительно увеличивает СЛ всех последующих бросков на 2.

**Подсчёт очков.** Для поддержания напряжения, а также для облегчения игры (если вы не любитель боулинга) подсчёт очков был упрощён.

- **СТРАЙК:** 15 баллов
- **СПЭР:** 10 баллов
- **ОТКРЫТЫЙ:** 1 очко за каждую сбитую кеглю.

**Цель.** Цель игры — набрать больше очков, чем Халастер, который играет под заклинанием *предвидение*, дающее ему Преимущество во всех его проверках и атаках. В этой игре у Халастера бонус +10 к броскам атаки.

#### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАГИИ ДЛЯ ИГРЫ

Для заклинателей, которые хотят использовать такие заклинания, как *волшебная рука*, *телекинез* или что-то подобное, чтобы катить/направлять свой шар по дорожке, вместо того, чтобы совершать атаку импровизированным оружием с использованием модификатора Силы или Ловкости, они могут использовать модификатор характеристики, который они используют для сотворения

заклинания. Однако если они это сделают, Халастер выгнет бровь и сыграет в том же духе. Это увеличивает его бонус к броску атаки (всё ещё совершаемый с Преимуществом) до +13.

## ОТЫГРЫШ ХАЛАСТЕРА

Во время игры Халастер должен сопровождать матч колоритными комментариями: подшучивать над соперниками, когда сам преуспевает (или когда персонажам не везёт), и придумывать забавные эпитеты, не прибегая к ругани из реального мира, когда всё идёт наоборот. На протяжении всего матча Халастер будет выглядеть не менее здравомыслящим, чем любой безумно азартный чемпион по боулингу, то есть — абсолютно невыносимым соперником.

## ПОБЕДА ИЛИ ПОРАЖЕНИЕ

В конце игры все очки подсчитываются, и любой персонаж, набравший меньше очков, чем Халастер, проигрывает, а любой персонаж, набравший больше очков, чем Халастер, побеждает. Набрав точно такой же счёт, как и Халастер, он получает хитрый смешок и рукопожатие от волшебника. Более подробная информация о победах и поражениях указана ниже в разделе «Награды за задание».

## НАПАДЕНИЕ НА ХАЛАСТЕРА

Это неразумно. Все атаки, заклинания и другие эффекты, направленные на Халастера здесь, в его Аллее девяти кеглей, не причиняют волшебнику никакого вреда. Халастер предупредит персонажей ОДИН РАЗ, попросив их остановиться и вести себя цивилизованно. Если кто-либо из них продолжает вести враждебные действия, накладывая на него или его слуг какие-либо заклинания, безумный маг исчезает во взрыве магической силы, нанося 150 Силового урона всем персонажам в комнате.

## НАГРАДА ЗА ЗАДАНИЕ

Если Халастер будет побеждён хотя бы одним персонажем, он предоставит потерянный куплет из песни Мирта. Если игроки найдут потерянный куплет песни Мирта, позовите администратора, играющего за Дюрнана, к своему столу, чтобы он мог научить их словам.

Каждый персонаж, проигравший Халастеру, должен будет провести один год и один день, служа безумному магу здесь, в его Аллее девяти кегель, по завершению приключения. Учесть это можно несколькими способами:

- Персонаж тратит 366 дней простоя и после этого им можно играть снова.
- Персонаж откладывается на 366 реальных дней и возвращается в игру по истечении этого времени.
- Игрок может написать дневник объёмом 1500 слов о своей службе Халастеру (сделайте его интересным и подходящим для всей семьи) и отправить PDF-файл по электронной почте [community@dnadventurersleague.org](mailto:community@dnadventurersleague.org), после чего получить полное помилование и отменить требование о днях простоя.

Кроме того, персонажи, победившие Халастера, находят мелкие магические предметы, спрятанные в их обуви, когда та возвращается к ним. **Каждый победивший персонаж в группе** может получить приз таверны в штабе!

## ФИНАЛ: ПОЯВЛЕНИЕ ДРАКОНА

**Выделенное время:** 45 минут

Ближе к концу события собравшиеся игроки поют песню, призывающую Дюрнана, и тем самым сражаются с чёрным драконом Скаллиндраксом!

### ИСПОЛНЕНИЕ ПЕСНИ

Когда все готовы, администраторы останавливают всё ещё текущие столкновения и готовят игроков к песне, призывающей Дюрнана. Командир делает следующее объявление:

Мирт собирает вас всех в боковой комнате «Ревущего грогхауса». Он говорит, вставая на стол.  
«Слушайте все. У нас мало времени: Чёрная Гадюка на свободе, поэтому нам нужно спеть песню, чтобы найти Дюрнана прежде, чем она доберётся до него. Если он где-то там, в лабиринте, он нас услышит, я знаю!

Я буду считать до трёх. На счёт три, я хочу, чтобы группа, нашедшая первый куплет песни, спела его вслух! И выложите по полной, чтобы Дюрнан вас услышал! Затем поёт следующая группа, и следующая, и так до тех пор, пока не будет спета вся песня!

Один. Два. Три!»

Каждый куплет песни соответствует определённому уровню подземелья. В этом порядке каждая группа, держащая в руках куплет, встаёт и поёт, когда приходит время. Все могут присоединиться и спеть последние две строки каждого куплета.

### УСПЕХ ПЕСНИ

Если собравшиеся игроки наберут достаточно куплетов, чтобы призвать Дюрнана, командир делает следующее объявление:

Ваши голоса разносятся эхом по подземельям Подгорья. На долгое время воцаряется тишина... а затем на свет выходит хозяин таверны «Зияющий портал», сжимая в руке пыльную бутылку спиртного!

«Мирт, это ты? Ах, я знаю, я бы узнал этот живот за милю! О, я проклят, мой друг! Помнишь, когда мы были здесь в последний раз и пили мескаль из старой бутылки? Тот, в котором был червь? Это был не обычный червь, Мирт! Это был дракон!

С тех пор он становится всё сильнее, пытаясь вырваться из плена, и теперь он чертовски близок к тому, чтобы обрести свободу! Он заманил меня сюда, чтобы я принёс ему драконий посох! Он хочет завоевать город наверху! Мирт, нам нужно это остановить!»

Бум! Внезапно бутылка в руке Дюрнана

взрывается! Вихрь едкого дыма заполняет комнату и щекочет нос. Когда же становится достаточно светло, чтобы видеть, вы оказываетесь по пояс в болоте!

### ПРОВАЛ ПЕСНИ

Если у собравшихся игроков не хватит куплетов, чтобы призвать Дюрнана (или если Чёрная Гадюка украла достаточно подсказок!), командир делает следующее заявление:

Ваши голоса разносятся эхом по подземельям Подгорья. На долгое время воцаряется тишина... а затем вперёд выходит Чёрная Гадюка.

«Какой позор! Я слышал более сладкую музыку из мешка, полного тонущих котят. Вы никогда не увидите Дюрнана с таким исполнением. Вы не нашли достаточно куплетов - или, возможно, я нашла слишком много! Поэтому я сама вызову Дюрнана и заберу его сокровище.

Если вы хотите увидеть своего тавернщика живым, один из вас, так называемых героев, должен поклясться мне в верности и присоединиться ко мне навсегда в моих приключениях!»

Теперь один игрок должен передать своего персонажа Чёрной Гадюке. Этот персонаж утерян навсегда. Затем Чёрная Гадюка поёт последний куплет, призывая Дюрнана (см. «Успех события»).

### БОЙ С ДРАКОНОМ

Теперь каждой группе предстоит сразиться с чёрным драконом Скаллиндраксом! Эта битва происходит на болоте, которое находится в изолированном уголке Царства Теней. Каждая группа персонажей сталкивается с «эхом» дракона, сила существа корректируется по мере необходимости для индивидуального противостояния каждой группе. Конечно, всё это — работа Халластера.

Скаллиндракс стал достаточно могучим, чтобы вырваться на свободу из своей темницы, но на некоторых уровнях он всё ещё далёк от своей полной силы. Более подробную информацию можно найти в списке вашего конкретного уровня.

- **Тип 1:** Используйте статблок **вирминга чёрного дракона** с двумя изменениями. Скаллиндракс Большого размера и имеет 54 Хита.
- **Тип 2:** Используйте статблок **молодого чёрного дракона** без изменений.
- **Тип 3:** Используйте статблок **взрослого чёрного дракона** и увеличьте количество легендарных действий, которые может совершить Скаллиндракс, на одно, до общего количества в 4

легендарных действия.

- **Тир 4:** Используйте статблок **древнего чёрного дракон** и увеличьте количество легендарных действий, которые может совершить Скаллиндракс, на одно, до общего количества в 4 легендарных действия.

### Бой на болоте (тир 1 и 2)

Все передвижения в этой области Царства Теней осуществляются по труднопроходимой местности, плюс любой, кто совершает рывок, должен успешно пройти проверку Ловкости (Акробатика) СЛ 15, иначе упадёт.

### Бой на болоте (тир 3 и 4)

На этом тире вода там, где персонажи начинают, значительно глубже (4 фута) и в некоторых местах может достигать глубины 20 футов. Все передвижения проходят по труднопроходимой местности (каждый фут перемещения считается 3 футами скорости персонажа), если только персонаж не плавает, что требует успешной проверки Силы (Атлетика) СЛ 10 во время этого боя либо обладания Скоростью плавания.

### Угроза (тир 1)

На этом тире, когда персонажи появляются на болоте, на них сразу же нападает небольшая группа из двух **людоящеров** и **людоящера-геоманта**. Эти существа фанатичны в своей преданности Скаллиндраксу и не хотят, чтобы их дракону-хранителю причинили вред. Спустя два раунда после начала сражения в бой вступает Скаллиндракс, вылезая из близлежащего водоёма. Дракон применяет против искателей приключений тактику «бей и беги», используя свою способность летать, чтобы получить Преимущество.

### Дополнительная угроза (тир 2)

На этом тире, когда персонажи появляются на болоте, на них сразу же нападает небольшая группа из трёх **людоящеров**, **людоящера-геоманта**, и **верховного людоящера**. Эти существа фанатичны в своей преданности Скаллиндраксу и не хотят, чтобы их дракону-хранителю причинили вред. Спустя два раунда после начала сражения в бой вступает Скаллиндракс, вылезая из близлежащего водоёма. Дракон применяет против искателей приключений тактику «бей и беги», используя свою способность летать, чтобы получить Преимущество.

### Дополнительная угроза (тир 3)

На этом уровне, когда персонажи появляются на болоте, они сразу же подвергаются нападению

**ползающих насыпей**. Созданные Скаллиндраксом в качестве стражей, они поднимаются из воды, чтобы атаковать персонажей. На каждых двух персонажей, должна приходиться одна ползающая насыпь (с округлением в большую сторону).

| #ПЕРСОНАЖИ | #ПОЛЗАЮЩИЕ НАСЫПИ |
|------------|-------------------|
| 3 – 4      | 2                 |
| 5 – 6      | 3                 |
| 7          | 4                 |

Через один раунд после начала боя в схватку вступает Скаллиндракс, выныривая из близлежащего водоема. Дракон применяет против искателей приключений тактику «бей и беги», используя свою способность летать, чтобы получить Преимущество.

### Дополнительная угроза (тир 4)

На этом уровне, когда персонажи появляются на болоте, они сразу же подвергаются нападению **лягемотов**. Созданные Скаллиндраксом в качестве стражей, они поднимаются из воды, чтобы атаковать персонажей. На каждых двух персонажей, должен приходиться один лягемот (с округлением в большую сторону).

| #ПЕРСОНАЖИ | #ЛЯГЕМОТЫ |
|------------|-----------|
| 3 – 4      | 2         |
| 5 – 6      | 3         |
| 7          | 4         |

Через один раунд после начала боя в схватку вступает Скаллиндракс, выныривая из близлежащего водоёма. Дракон применяет против искателей приключений тактику «бей и беги», используя свою способность летать, чтобы получить Преимущество.

### Победа над драконом

Как только ваша группа победит дракона и всех присутствующих существ-приспешников, она вновь окажется в «Ревущем грогхаусе». **Встаньте, чтобы сообщить об этом администраторам, и попросите капитана группы передать им раздатку 3. «Ревущий грогхаус».**

Когда достаточное количество отрядов одолеет дракона, командир объявляет, что Скаллиндракс убит! В это время выдайте награды игрокам (см. «Награды»), но обязательно дождитесь конца события, чтобы узнать, нашла ли ваша группа больше всего подсказок и выиграла ли она сюжетную награду «Герой таверны».

## Награды

По завершении приключения каждый персонаж получает награду, размер которой зависит от его достижений. Эти награды включают в себя продвижение и сокровища, а также могут включать особые награды, такие как сюжетные награды или новые виды деятельности во время простоя, как указано ниже:

### Очки продвижения и сокровищ

#### Награды 1-го и 2-го тира

Персонажи получают **4 очка продвижения** и **4 очка сокровищ** за завершение этого приключения.

#### Награды 3-го и 4-го тира

Персонажи получают **4 очка продвижения** и **8 очков сокровищ** за завершение этого приключения.

### Награды игроков

За завершение приключения персонажи получают следующие игровые награды.

#### Разблокировка магических предметов (тир 1)

Персонажи, завершившие приключение на этом тире, открывают следующий предмет:

**Верёвка лазания.** Этот мясистый шнур — магически оживлённое щупальце верёвочника, оббитое серебряными кольцами. Пока вы держитесь за верёвку, вас никто не может заставить отпустить её против вашей воли. Эту награду можно найти в **Приложении D**.

#### Разблокировка магических предметов (тир 2)

Персонажи, завершившие приключение на этом тире, открывают следующий предмет:

**Крылатые сапоги.** Эти кожаные ботинки снабжены механическими крыльями гномьего производства, которые громко стучат при использовании. Во время полёта вы получаете Помеху на проверки Ловкости (Скрытность), совершаемые для бесшумного перемещения. Эту награду можно найти в **Приложении D**.

#### Разблокировка магических предметов (тир 3)

Персонажи, завершившие приключение на этом тире, открывают следующий предмет:

**Оживлённый щит.** Этот щит выглядит как верхняя часть большой пивной бочки, окружённая ржавой железной полосой. Всякий раз, когда по щиту наносится удар, раздаётся хор ликующих голосов дварфов. Эту награду можно

найти в **Приложении D**.

#### Разблокировка магических предметов (тир 4)

Персонажи, завершившие приключение на этом тире, открывают следующий предмет:

**Кольцо невидимости.** Это холодное стальное кольцо незаметно, когда его не носят, но оно становится видимым, когда его надевают на палец. Чтобы избежать обнаружения, оставаясь невидимым, владельцу следует прикрывать кольцо перчаткой. Эту награду можно найти в **Приложении D**.

#### Сюжетные награды

По завершении этого приключения персонажи могут получить следующие сюжетные награды:

**Герой таверны.** В конце мероприятия группа, нашедшая наибольшее количество подсказок, объявляется победителем, и все игроки в этой группе получают эту сюжетную награду. Эту награду можно найти в **Приложении D**.

**Глубокопатель.** Эту сюжетную награду получает любой персонаж, выполнивший свою сюжетную цель. Эту награду можно найти в **Приложении D**.

**Проданная душа.** Эту сюжетную награду получает любой персонаж, продавший свою душу медузе-лотошнице в зоне 15. Эту награду можно найти в **Приложении D**.

### Награды мастера

В обмен на участие в этом приключении вы получаете **очки продвижения и сокровищ** и время простоя, как будто вы играли в приключение на самом высоком уровне, кроме **наград игроков**.

Однако это приключение может претендовать на награды, получаемые за выполнение заданий Мастера. См. ALDMG (*Руководство мастера подземелий Лиги искателей приключений*) для получения дополнительной информации о заданиях Мастера.

## ПРИЛОЖЕНИЕ А. НИП и локации

### Мирт Ростовщик

У Мирта репутация авантюриста и бабника. «Старый волк» теперь является одним из городских Лордов в Масках и близким советником Лаэрель Сильверхэнд. Мирт проводит свои дни, занимаясь политикой и наслаждаясь всеми благами жизни, но при этом сохраняет твёрдость духа и быстроту клинка.

**Личность:** Иногда Мирт может показаться шутком, но судить его так было бы серьёзной ошибкой. Он сообразителен и находчив.

**Идеал:** «Север держится на верности, единстве и зависимости между городами-государствами».

**Привязанность:** «Вотердип — величайший город на земле, ему нет равных».

**Слабость:** «Я обожаю красивые торты».

### Дюрнан Таверщик

Хозяин «Зияющего портала» — немногословный человек с грубым нравом и корыстным взглядом на жизнь. Давным-давно Дюрнан вернулся из Подгорья с кучей сокровищ, среди которых, как говорили, были магические предметы, продлевавшие его жизнь. Он купил «Зияющий портал», вложив в него небольшую часть своих сокровищ.

**Личность:** Дюрнан считает, что в этом жестоком мире каждый должен заботиться о себе сам.

**Идеал:** «Тот, кто может выстоять в одиночку, может противостоять чему угодно».

**Привязанность:** «„Зияющий портал“ — мой дом. Я не привяжусь к здешним людям: как и таверна, всех переживу».

**Слабость:** «Если вы ищете сочувствия, вы обратились не по адресу».

### Чёрная Гадюка

Чёрная Гадюка умерла сто лет назад, но в последние месяцы вернулась, чтобы совершить целую серию преступлений по всему городу. На самом деле известная воровка — благородная Эсвель Рожнар, которая выходит на улицы переодетой, чтобы вселять страх в знатные семьи, отвергнувшие её собственный опальный Дом.

**Личность:** Эсвель полностью погружается в свою роль и наслаждается легендой, которую она создаёт вокруг себя.

**Идеал:** «Я стану тем изменением, которое хочу увидеть в мире».

**Привязанность:** «Восстановление утраченной чести моей семьи значит для меня всё».

**Слабость:** «Иногда я позволяю уверенности превратиться в глупость».

### Халастер Чёрный Плащ

Халастер, Безумный маг Подгорья, — тот самый ненормальный, который стоит за большинством ловушек и ужасов, обнаруженных в великом подземелье под Вотердипом. Подгорье — его дом, развлекательная галерея, в которой другие выступают, чтобы развлечь его. Безумный маг знает постоянно меняющиеся обычаи Подгорья, как никто другой, ибо именно он контролирует эти изменения.

Истинный облик Халастера — высокий, худой мужчина, но с помощью магии он может принимать множество других обликов и форм. Какую бы форму он ни принял, Безумный маг непрерывно хихикает и бормочет. Однако вопреки внешнему виду Халастер бдителен и внимателен к действиям и приготовлениям всех существ, находящихся рядом с ним. Он никогда добровольно не вступает в бой, не наложив на себя сначала доспехи мага и сокрытие разума.

# Приложение В. Статистика чудовищ и НИП

## Адская гончая

Среднее Исчадие, Законно-злое

**КБ** 15 **Инициатива** +1 (11)

**Хиты** 58 (9к8 + 18)

**Скорость** 50 фт

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 17 | +3  | +3   | <b>ИНТ</b> | 6  | -2  | -2   |
| <b>ЛОВ</b> | 12 | +1  | +1   | <b>МДР</b> | 13 | +1  | +1   |
| <b>ТЕЛ</b> | 14 | +2  | +2   | <b>ХАР</b> | 6  | -2  | -2   |

**Навыки** Восприятие +5

**Иммунитеты** Огонь

**Чувства** Тёмное зрение 60 фт; Пассивное Восприятие 15

**Языки** Понимает Инфернальный, но не может говорить

**ПО** 3 (Опыт 700; БВ +2)

### Особенности

**Тактика стаи.** Гончая получает Преимущество на броски атаки по существу, если хотя бы один из союзников гончей находится в пределах 5 футов от этого существа, и этот союзник не находится в состоянии Недееспособный.

### Действия

**Мультиатака.** Гончая совершает две атаки Укусом.

**Укус.** Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 фт. Попадание: 7 (1к8 + 3) Колющего урона плюс 3 (1к6) урона Огнём.

**Огненное дыхание (перезарядка 5–6).** Спасбросок Ловкости: СЛ 12, каждое существо в 15-футовом Конусе. Провал: 17 (5к6) урона Огнём. Успех: Половина урона.

## Багбер-воин

Средняя Фея (Гоблиноид), Хаотично-злая

**КБ** 14 **Инициатива** +2 (12)

**Хиты** 33 (6к8 + 6)

**Скорость** 30 фт

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 15 | +2  | +2   | <b>ИНТ</b> | 8  | -1  | -1   |
| <b>ЛОВ</b> | 14 | +2  | +2   | <b>МДР</b> | 11 | +0  | +0   |
| <b>ТЕЛ</b> | 13 | +1  | +1   | <b>ХАР</b> | 9  | -1  | -1   |

**Навыки** Скрытность +6, Выживание +2

**Снаряжение** Шкурный доспех, Лёгкие молоты (3)

**Чувства** Тёмное зрение 60 фт; Пассивное Восприятие 10

**Языки** Общий, Гоблинский

**ПО** 1 (Опыт 200; БВ +2)

### Особенности

**Похищение.** Багберу не нужно тратить дополнительное перемещение для перемещения схваченного им существа.

### Действия

**Захват.** Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 10 фт. Попадание: 9 (2к6 + 2) Дробящего урона. Если цель — существо Среднего размера или меньше, она получает состояние Схваченный (СЛ высвобождения 12).

**Лёгкий молот.** Бросок рукопашной или дальнобойной атаки: +4 (с Преимуществом, если цель Схвачена этим багбером), досягаемость 10 фт или дальность 20/60 фт. Попадание: 9 (3к4 + 2) Дробящего урона.

## БЕРСЕРК

Средний или Маленький Гуманоид, Нейтральный

**КБ** 13 **Инициатива** +1 (11)

**Хиты** 67 (9к8 + 27)

**Скорость** 30 фт

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 16 | +3  | +4   | <b>ИНТ</b> | 9  | -1  | -1   |
| <b>ЛОВ</b> | 12 | +1  | +1   | <b>МДР</b> | 11 | +0  | +0   |
| <b>ТЕЛ</b> | 17 | +3  | +3   | <b>ХАР</b> | 9  | -1  | -1   |

**Снаряжение** Секира, Шкурный доспех

**Чувства** Пассивное Восприятие 10

**Языки** Общий

**ПО** 2 (Опыт 450; БВ +2)

### ОСОБЕННОСТИ

**Кровавое безумие.** Будучи Окровавленным, берсерк получает Преимущество на броски атаки и спасброски.

### ДЕЙСТВИЯ

**Секира.** Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 фт. Попадание: 9 (1к12 + 3) Рубящего урона.

## БЕХОЛДЕР

Большая Аберрация, Законное-злая

**КБ** 18 **Инициатива** +12 (22)

**Хиты** 190 (20к10 + 80)

**Скорость** 5 фт, летая 40 фт (парит)

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 16 | +3  | +3   | <b>ИНТ</b> | 17 | +3  | +3   |
| <b>ЛОВ</b> | 14 | +2  | +2   | <b>МДР</b> | 15 | +2  | +7   |
| <b>ТЕЛ</b> | 18 | +4  | +9   | <b>ХАР</b> | 17 | +3  | +3   |

**Спасброски** Инт +8, Мдр +7, Хар +8

**Навыки** Восприятие +12

**Иммунитеты** Лежащий

**Чувства** Тёмное зрение 120 фт, Пассивное Восприятие 22

**Языки** Глубинная речь, Подземный

**ПО** 13 (Опыт 10 000; БВ +5)

### ОСОБЕННОСТИ

**Легендарное сопротивление (3/день, или 4/день в логове).** Если бехолдер проваливает спабросок, он может вместо этого сделать его успешным.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Бехолдер использует «Лучи из глаз»

трижды.

**Укус.** Бросок рукопашной атаки: +8, досягаемость 5 фт. Попадание: 13 (3к6 + 3) Колющего урона.

**Лучи из глаз.** Бехолдер пускает из глаз выбранный случайным образом из описанных ниже магический луч в цель, которую он видит в пределах 120 футов от себя (бросьте 1к10; повторите бросок, если бехолдер уже использовал этот луч в текущем ходу):

**1. Луч очарования.** Спасбросок Мудрости: СЛ 16.

**Провал:** 13 (3к8) Психического урона, и цель Очарована на один час или пока не получит урон. **Успех:** Только половина урона.

**2. Луч паралича.** Спасбросок Телосложения: СЛ 16.

**Провал:** Цель Парализована и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе эффект для неё прекращается. Спустя 1 минуту она автоматически преуспевает в спасброске.

**3. Луч ужаса.** Спасбросок Мудрости: СЛ 16. **Провал:** 14 (4к6) Психического урона, и цель Испугана до конца своего следующего хода. **Успех:** Только половина урона

**4. Луч замедления.** Спасбросок Телосложения: СЛ 16.

**Провал:** 18 (4к8) Некротического урона. До конца следующего хода цели её Скорость уменьшается вдвое. Цель не может совершать Реакции и может в свой ход использовать либо Действие, либо Бонусное действие, но не оба.

**5. Луч бессилия.** Спасбросок Телосложения: СЛ 16.

**Провал:** 13 (3к8) урона Ядом, и цель Отравлена до конца своего следующего хода. Пока цель отравлена, она не может восстанавливать Хиты. **Успех:** Только половина урона.

**6. Луч телекинеза.** Спасбросок Силы: СЛ 16 (если цель — существо Громадного размера, она автоматически преуспевает в спасброске). **Провал:** Бехолдер перемещает цель на расстояние до 30 футов в любом направлении. Цель Опутана до начала следующего хода бехолдера или пока бехолдер не окажется Недееспособен. Бехолдер может совершать аккуратные действия с объектами этим лучом, например, манипулировать простым инструментом, открывать двери или контейнеры.

**7. Луч сна.** Спасбросок Мудрости: СЛ 16 (если цель — Конструкт или Нежить, она автоматически преуспевает в спасброске). **Провал:** Цель получает состояние Бессознательный на 1 минуту. Состояние прекращается, если цель получит урон или существо в пределах 5 футов от неё разбудит цель, потратив действие.

**8. Луч окаменения.** Спасбросок Телосложения: СЛ 16.

**Первый провал:** Цель Опутана и повторяет спасбросок в конце своего следующего хода, если всё ещё Опутана.

При успехе эффект для неё прекращается *Второй провал*: Цель становится Окаменевшей вместо Опутанной.

**9. Луч дезинтеграции.** *Спасбросок Ловкости*: СЛ 16. *Провал*: 36 (8к8) Силового урона. Если цель — немагический предмет или творение магической силы, этот луч дезинтегрирует её часть объёмом с 10-футовый Куб. *Успех*: Только половина урона. *Провал или успех*: Если цель — существо и её Хиты уменьшается этим действием до 0, она рассыпается в пыль.

**10. Луч смерти.** *Спасбросок Ловкости*: СЛ 16. *Провал*: 55 (10к10) Некротического урона. *Успех*: Только половина урона. *Провал или успех*: Цель умирает, если луч уменьшает её Хиты до 0.

### БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Конус антимагии.** Центральный глаз бехолдера создаёт волну антимагии в 150-футовом Конусе. До начала следующего хода бехолдера, эта область действует как заклинание *Поле антимагии*, и работает даже против «Лучей из глаз» самого бехолдера.

### ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа бехолдер может потратить одно использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Бехолдер восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

**Кусание.** Бехолдер совершает две атаки Укусом.

**Свирепый взор.** Бехолдер использует Лучи из глаз.

## ВЕРВОЛК

*Средний или Маленький Монстр (Ликантроп), Хаотично-злой*

**КБ 15** **Инициатива** +4 (14)

**Хиты** 71 (11к8 + 22)

**Скорость** 30 фт, 40 фт (только в облике волка)

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 16 | +3  | +3   | <b>ИНТ</b> | 10 | +0  | +0   |
| <b>ЛОВ</b> | 14 | +2  | +2   | <b>МДР</b> | 11 | +0  | +0   |
| <b>ТЕЛ</b> | 14 | +2  | +2   | <b>ХАР</b> | 10 | +0  | +0   |

**Навыки** Восприятие +4, Скрытность +4

**Снаряжение** Длинный лук

**Чувства** Тёмное зрение 60 фт; Пассивное Восприятие 14

**Языки** Общий (не может говорить в облике волка)

**ПО** 3 (Опыт 700; БВ +2)

### ОСОБЕННОСТИ

**Тактика стаи.** Верволк получает Преимущество на броски атаки по существу, если хотя бы один из союзников верволка находится в пределах 5 футов от этого существа, и этот союзник не находится в состоянии Недееспособный.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Верволк совершает две атаки, используя Царапание или «Длинный лук» в любой комбинации. Он может заменить одну атаку Укусом.

**Укус (только в облике волка или гибрида).** Бросок *рукопашной атаки*: +5, досягаемость 5 фт. *Попадание*: 12 (2к8 + 3) Колющего урона. Если цель — Гуманоид, она подвергается следующему эффекту. *Спасбросок Телосложения*: СЛ 12. *Провал*: Цель проклята. Если здоровье проклятой цели падает до 0, она вместо этого становится Верволком под управлением Мастера и имеет 10 Хитов. *Успех*: Цель становится невосприимчивой к проклятию этого верволка на 24 часа.

**Царапание.** Бросок *рукопашной атаки*: +5, досягаемость 5 фт. *Попадание*: 10 (2к6 + 3) Рубящего урона.

**Длинный лук (только в облике Гуманоида или гибрида).** Бросок *дальнобойной атаки*: +4, дальность 150/600 фт. *Попадание*: 11 (2к8 + 2) Колющего урона.

### БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Изменение облика.** Верволк принимает облик Большого гибрида волка и гуманоида или Среднего волка, или он возвращается к своему истинному гуманоидному облику. Его игровая статистика, за исключением размера, одинакова в любом облике. Любое снаряжение, которое она несёт или носит, не трансформируется.

## ВЕРХОВНЫЙ ЛЮДОЯЩЕР

Средний Элементаль, Нейтральный

**КБ** 15 **Инициатива** +1 (11)

**Хиты** 78 (12к8 + 24)

**Скорость** 30 фп, плавающая 30 фт, копая 20 фт

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 17 | +3  | +3   | <b>ИНТ</b> | 11 | +0  | +0   |
| <b>ЛОВ</b> | 12 | +1  | +1   | <b>МДР</b> | 11 | +0  | +2   |
| <b>ТЕЛ</b> | 15 | +2  | +4   | <b>ХАР</b> | 15 | +2  | +2   |

**Навыки** Восприятие +4, Скрытность +5

**Иммунитеты** Испуганный

**Чувства** Тёмное зрение 60 фт, Пассивное Восприятие 14

**Языки** Дракониий, Первичный (Терран)

**ПО** 4 (Опыт 1 100; БВ +2)

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Людоящер совершает одну атаку Укусом и одну атаку «Земляным молотом».

**Укус.** Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 фт. **Попадание:** 8 (1к10 + 3) Колющего урона. Если цель — существо, кроме Конструктов и Нежити, то людоящер получает Временные Хиты, равные нанесённому урону.

**Земляной молот.** Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 фт. **Попадание:** 10 (2к6 + 3) Дробящего урона. Если цель Среднего размера или меньше, она получает состояние Лежащий.

### БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Рывок.** Людоящер перемещается на расстояние вплоть до значения его Скорости или Скорости плавания по прямой к цели, которую видит.

## ВЕСЕННИЙ ЭЛАДРИН

Средняя Фея (эльф), Хаотично-нейтральная

**КБ** 19 **Инициатива** +3 (13)

**Хиты** 165 (22к8 + 66)

**Скорость** 30 фт

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 14 | +2  | +2   | <b>ИНТ</b> | 18 | +4  | +4   |
| <b>ЛОВ</b> | 16 | +3  | +3   | <b>МДР</b> | 11 | +0  | +0   |
| <b>ТЕЛ</b> | 16 | +3  | +3   | <b>ХАР</b> | 18 | +4  | +4   |

**Навыки** Обман +8, Убеждение +8

**Сопротивления** Психический

**Чувства** Тёмное зрение 60 фт, Пассивное Восприятие 10

**Языки** Общий, Сильван, Эльфийский

**ПО** 10 (Опыт 5 900; БВ +4)

### ОСОБЕННОСТИ

**Пленительное обаяние.** Любое существо, не являющееся эладрином и начинающее свой ход в пределах 60 футов от весеннего эладрина, должно совершить спасбросок Мудрости Сл 16. При провале существо становится Очарованным эладрином на 1 минуту. При успехе существо становится невосприимчивым к «Пленительному обаянию» эладрина на 24 часа. Каждый раз, когда эладрин причиняет урон Очарованному существу, оно может повторить спасбросок, оканчивая эффект при успехе.

**Сопротивление магии.** Эладрин совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Эладрин совершает две атаки «Длинным мечом» или «Длинным луком». Вместо одной из атак он может сотворить заклинание.

**Длинный меч.** Бросок рукопашной атаки: +6, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 6 (1к8 + 2) Рубящего урона или 7 (1к10 + 2) Рубящего урона, если используется двумя руками, плюс 22 (5к8) Психического урона.

**Длинный лук.** Бросок дальнобойной атаки: +7, дистанция 150/600 фт. **Попадание:** 7 (1к8+3) Колющего урона плюс 22 (5к8) Психического урона.

**Использование заклинаний.** Эладрин творит одно из следующих заклинаний, используя Харизму в качестве заклинательной характеристики и без траты Материальных компонентов (СЛ спасброска от заклинаний 16):

**Неограниченно:** Жуткий смех Таши

**1/день каждое:** Внушение, Полноценный образ

### БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Фейский шаг (перезарядка 4-6).** Бонусным действием эладрин может телепортироваться на расстояние до 30 футов в свободное пространство, находящееся в его поле зрения.

## Военачальник

Средний Гуманоид, любое мировоззрение

**КБ** 18

**Хиты** 229 (27к8 + 108)

**Скорость** 30 фт

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 20 | +5  | +9   | <b>ИНТ</b> | 12 | +1  | +1   |
| <b>ЛОВ</b> | 16 | +3  | +7   | <b>МДР</b> | 12 | +1  | +1   |
| <b>ТЕЛ</b> | 18 | +4  | +8   | <b>ХАР</b> | 18 | +4  | +4   |

**Навыки** Атлетика +9, Восприятие +5, Запугивание +8, Убеждение +8

**Чувства** Пассивное Восприятие 15

**Языки** любые два языка

**ПО** 12 (Опыт 8400; БВ +4)

### Особенности

**Упорный (3/день).** Военачальник может перебросить проваленный спасбросок. Он должен использовать новый результат.

**Уцелевший.** Военачальник восстанавливает 10 хитов в начале своего хода, если у него меньше половины хитов, и есть по крайней мере 1 хит.

### Действия

**Мультиатака.** Военачальник совершает две атаки «Двуручным мечом» или «Коротким луком».

**Двуручный меч.** Бросок рукопашной атаки: +9, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 12 (2к6 + 5) Рубящего урона.

**Короткий лук.** Бросок дальнобойной атаки: +7, дистанция 80/320 фт. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) Колющего урона.

### Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3. Сразу после хода другого существа военачальник может потратить одно использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Военачальник восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

**Атака оружием.** Военачальник совершает одну атаку «Двуручным мечом» или «Коротким луком».

**Приказ союзникам.** Военачальник выбирает одного видимого союзника, находящегося в пределах 30 футов. Если союзник может видеть и слышать военачальника, то он Реакцией может совершить одну атаку оружием, получая Преимущество на бросок этой атаки.

**Испугать врага.** Спасброске Мудрости: СЛ 16, одно

видимое существо, находящегося в пределах 30 футов от военачальника, которое может слышать и видеть его.

**Провал:** Существо станет Испуганным до конца следующего хода военачальника.

## Гифф

Средний Гуманоид (гифф), любое мировоззрение

**КБ** 16 **Инициатива** +2 (12)

**Хиты** 60 (8к8 24)

**Скорость** 30 фт

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 18 | +4  | +4   | <b>ИНТ</b> | 11 | +0  | +0   |
| <b>ЛОВ</b> | 14 | +2  | +2   | <b>МДР</b> | 12 | +1  | +1   |
| <b>ТЕЛ</b> | 17 | +3  | +3   | <b>ХАР</b> | 12 | +1  | +1   |

**Чувства** Пассивное Восприятие 11

**Языки** Общий

**ПО** 3 (Опыт 700; БВ +2)

### Особенности

**Безрассудный рывок.** Гифф может попытаться сбить существо с ног. Если гифф передвигался, как минимум, на 20 футов по прямой линии, заканчивающейся в 5 футах от существа Большого размера или меньше, то это существо должно преуспеть в спасброске Силы СЛ 14, иначе получит 7 (2к6) Дробящего урона и будет сбито с ног.

**Знаток огнестрельного оружия.** Гиффы – мастера обращения с огнестрельным оружием, что позволяет им игнорировать правила перезарядки пистолей и мушкетов.

### Действия

**Мультиатака.** Гифф совершает две атаки «Длинным мечом», Мушкетом или Пистолем.

**Длинный меч.** Бросок рукопашной атаки: +6, досягаемость 5 фт. **Попадание:** 8 (1к8 + 4) Рубящего урона, или 9 (1к10 + 4) Рубящего урона, если атака совершается двумя руками.

**Мушкет.** Бросок дальнобойной атаки: +4, дистанция 40/120 фт. **Попадание:** 8 (1к12 + 2) Колющего урона.

**Пистоль.** Бросок дальнобойной атаки: +4, дистанция 30/90 фт. **Попадание:** 7 (1к10 + 2) Колющего урона.

**Осколочная граната (1/день).** Гифф бросает гранату на расстояние до 60 футов. **Спасбросок Ловкости:** СЛ 15, каждое существо в пределах 20 футов от места детонации гранаты. **Провал:** 17 (5к6) Колющего урона. **Успех:** половина урона.

## ДРОУ-СТРЕЛОК

Средний Гуманоид (эльф), любое мировоззрение

**КБ** 18 **Инициатива** +4 (14)

**Хиты** 84 (13к8 + 26)

**Скорость** 30 фт

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 13 | +1  | +1   | <b>ИНТ</b> | 11 | +0  | +0   |
| <b>ЛОВ</b> | 18 | +4  | +6   | <b>МДР</b> | 13 | +1  | +3   |
| <b>ТЕЛ</b> | 14 | +2  | +4   | <b>ХАР</b> | 14 | +2  | +2   |

**Навыки** Восприятие +3, Скрытность +8

**Чувства** Тёмное зрение 120 фт, Пассивное Восприятие +13

**Языки** Подземный, Эльфийский

**ПО** 4 (Опыт 1100; БВ +2)

### ОСОБЕННОСТИ

**Наследие фей.** Дроу имеет преимущество в спасбросках против очарования, и магия не может его усыпить.

**Стрелок.** Дроу получает следующие преимущества:

- Нахождение в пределах 5 футов от враждебного существа или атака с большого расстояния не накладывает Помеху на броски дальнобойных атак дроу с пистолем.
- Дроу игнорирует Укрытие на половину и Укрытие на три четверти при совершении дальнобойных атак с помощью пистоля.
- Дроу наносит дополнительный Колющий урон 1к10 при атаках дальнобойным оружием, совершенных с помощью пистоля (уже учтено в его статистике).

**Чувствительность к солнечному свету.** Находясь на солнечном свете, дроу получает Помеху на броски атаки, а также на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Дроу совершает две атаки «Коротким мечом».

**Короткий меч.** Бросок рукопашной атаки: +6, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 7 (1к6 + 4) Колющего урона.

**Пистоль.** Бросок дальнобойной атаки: +6, дистанция 30/90 фт. **Попадание:** 15 (2к10 + 4) Колющего урона.

**Сотворение заклинаний.** Дроу творит одно из следующих заклинаний, не нуждаясь в Материальных компонентах, и используя Харизму в

качестве заклинательной характеристики (СЛ спасброска от заклинаний 12):

**Неограниченно:** Пляшущие огоньки

**1/день каждое:** Огонь фей, Тьма

## ИСКАЖЁННЫЙ КРАКЕН

Огромный Монстр, Хаотично-злой

**КБ** 17 **Инициатива** +0 (10)

**Хиты** 172 (15к12 + 75)

**Скорость** 20 фт, плавающая 40 фт

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 25 | +7  | +11  | <b>ИНТ</b> | 11 | +0  | +4   |
| <b>ЛОВ</b> | 11 | +0  | +0   | <b>МДР</b> | 15 | +2  | +6   |
| <b>ТЕЛ</b> | 20 | +5  | +9   | <b>ХАР</b> | 15 | +2  | +6   |

**Иммунитеты** Молния; Испуганный, Парализованный

**Чувства** истинное зрение 60 фт, Пассивное Восприятие 12

**Языки** понимает Общий, но не может говорить,

Телепатия 60 фт.

**ПО** 10 (Опыт 5 900; БВ +4)

### ОСОБЕННОСТИ

**Амфибия.** Кракен может дышать и воздухом и под водой.

**Осадное чудовище.** Кракен причиняет двойной урон предметам и строениям.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Кракен совершает три атаки Щупальцем. Одну из них он может заменить Укусом и любая из них может быть заменена Броском.

**Укус.** Бросок рукопашной атаки: +11 к попаданию, досягаемость 5 фт. **Попадание:** 16 (2к8 + 7) Колющего урона.

**Щупальце.** Бросок рукопашной атаки: +11 к попаданию, досягаемость 20 фт. **Попадание:** 14 (2к6 + 7) Дробящего урона. Цель Схвачена (СЛ высвобождения 16) одним из десяти щупалец, и пока длится захват, она Опутана.

**Бросок.** Кракен швыряет Схваченное существо, Большого размера или меньше, в пространство, в 60 футах от него, которое он видит и которое не находится в воздухе. **Спасбросок Ловкости:** Сл 16, брошенное существо и существа, находящиеся в целевом пространстве. **Провал:** 12 (4к6) Дробящего урона, и цель получает состояние Лежащий. **Успех:** Только половина урона.

**Гроза.** Спасбросок Ловкости: Сл 16, любые три существа, которых кракен видит в пределах 120 футов. **Провал:** 16 (3к10) урона Молнией. **Успех:** Только половина урона.

## КАЙФОЛОМ

Средняя Нежить, Нейтрально-злая

**КБ** 15 **Инициатива** +5 (15)

**Хиты** 54 (12к8)

**Скорость** 0 фт, летая 50 фт

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 1  | -5  | -5   | <b>ИНТ</b> | 10 | +0  | +0   |
| <b>ЛОВ</b> | 20 | +5  | +5   | <b>МДР</b> | 12 | +1  | +1   |
| <b>ТЕЛ</b> | 11 | +0  | +0   | <b>ХАР</b> | 16 | +3  | +3   |

**Сопротивления** Гром, Дробящий, Кислота, Колющий, Молния, Огонь, Режущий

**Иммунитеты** Яд; Отравленный

**Чувства** Тёмное зрение 60 фт, Пассивное Восприятие 11

**Языки** понимает все языки, которые знал в жизни, но не может говорить

**ПО** 4 (Опыт 1 100; БВ +2)

### ОСОБЕННОСТИ

**Эфирное зрение.** Находясь на Материальном Plane, кайфолом может видеть на 60 футов в Эфирном Plane, и наоборот.

**Бестелесное перемещение.** Кайфолом может перемещаться сквозь других существ и предметы, как будто это труднопроходимая местность. Он получает 5 (1к10) Силового урона, если заканчивает свой ход внутри предмета.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Кайфолом совершает две атаки «Мощным ударом».

**Мощный удар.** Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 фт. **Попадание:** 10 (3к6) Психического урона.

**Эфирность.** Кайфолом попадает на Эфирный План из Материального Плана, или наоборот. Он виден на Материальном Plane, пока находится на Пограничном Эфирном Plane, и наоборот, однако он не может ни влиять на что-либо на другом плане, ни подвергаться влиянию.

**Ужасающий облик.** *Спасбросок Мудрости:* СЛ 13, Каждое живое существо в радиусе 60 футов от кайфолома, которое может его видеть. *Провал:* 21 (6к6) Психического урона. Если спасбросок провален на 5 или более, цель также стареет на 1к4 × 10 лет. Эффект старения можно обратить вспять с помощью заклинания *Высшее восстановление*, но только в течение 24 часов с момента его возникновения.

**Какая унылая ситуация (перезарядка 6).**

*Спасбросок Мудрости:* СЛ 13 (пьяное существо совершает этот спасбросок с Помехой), одно существо, которое кайфолом видит в радиусе 30 футов от себя.

*Провал:* существо Очаровано магией на 1 минуту.

Очарованное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода или при получении урона, прекращая эффект на себе в случае успеха.

Существо, зачарованное таким образом, подвергается сильной эмоции по выбору заклинателя:

- **Злость.** В начале каждого своего хода существо атакует ближайшее к нему существо. Однако оно полно первобытной ярости и избегает оружия, предпочитая атаковать Безоружными ударами.

- **Отчаяние.** В начале каждого своего хода существо должно переместиться к ближайшему стулу или, если поблизости нет ни одного, лечь на пол. Оказавшись там, оно использует своё Действие, чтобы стонать от тоски и печали.

- **Зависть.** В начале каждого своего хода существо одолевает зависть к предмету, принадлежащему случайному существу, которое оно может видеть. В свой ход существо должно двигаться к объекту своей ревности по самому короткому и прямому маршруту. Если существо заканчивает движение в пределах 5 футов от объекта своей ревности, оно должно попытаться отобрать объект у его владельца, при необходимости силой.

**Невидимость.** Кайфолом магическим образом становится невидимым до тех пор, пока не нападёт или пока не закончится его концентрация (как если бы он концентрировался на заклинании).

### ИСТОРИЯ КАЙФОЛОМА

Дерьмо случается. Это факт. А когда на пивоварне происходят несчастные случаи со смертельным исходом, дух умершего порой не может обрести покой — его вечно терзает мысль о том, что он больше никогда не сможет насладиться холодным пивом. Эти ожесточённые, злобные духи называются кайфоломами.

**Ненавидящий веселье.** Кайфоломы таятся в Пограничном Эфире, привлекаемые вечеринками, которые можно испортить, и репутациями таверн, которые можно уничтожить. Даже если они не склонны к насилию, известно, что они опрокидывают напитки, двигают стулья как раз в тот момент, когда кто-то собирается сесть, или даже разжигают гнев и печаль у тех, кто находится под воздействием алкоголя.

**Гротескный облом.** Кайфоломы несут на себе преувеличенные черты несчастных случаев, унёсших их жизни. Те, кто утонул в ферментере, могут выглядеть раздутыми и залитыми водой, в то время как зануда, чья жизнь оборвалась в результате несчастного случая во время уборки, может иметь ужасные химические ожоги. Однако они ужасно смущаются своей внешности и проводят большую часть времени невидимыми. Их появление —

страшное оружие последнего средства; оно проявляется только в том случае, если все остальные попытки испортить веселье терпят неудачу.

## КВИКЛИНГ

*Крошечная Фея, Хаотично-злая*

**КБ 16 Инициатива +6 (16)**

**Хиты 10 (3к4 + 3)**

**Скорость 120 фт**

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 4  | -3  | -3   | <b>ИНТ</b> | 10 | +0  | +0   |
| <b>ЛОВ</b> | 23 | +6  | +6   | <b>МДР</b> | 12 | +1  | +1   |
| <b>ТЕЛ</b> | 13 | +1  | +1   | <b>ХАР</b> | 7  | -2  | -2   |

**Навыки** Акробатика +8, Восприятие +5, Ловкость рук +8, Скрытность +8

**Чувства** Тёмное зрение 60 футов, Пассивное Восприятие 15

**Языки** Общий, Сильван

**ПО 1** (Опыт 200; БВ +2)

### ОСОБЕННОСТИ

**Размытое движение.** Броски на попадание по квиклингам совершаются с Помехой, пока квиклинг дееспособен или пока его Скорость не равна 0.

**Увёртливость.** Если квиклинг подвергается эффекту, который позволяет совершить спасбросок Ловкости и получить только половину урона, то вместо этого он не получает урона при успешном спасброске и только половину при провале, при условии, что он дееспособен.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Квиклинг совершает три атаки Кинжалом.

**Кинжал.** Бросок рукопашной или дальнбойной атаки: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт или дальность 20/60 фт. **Попадание:** 8 (1к4 + 6) Колющего урона.

## КЕНКУ

*Среднее Чудовище, Нейтральное*

**КБ 13 Инициатива +3 (13)**

**Хиты 13 (3к8)**

**Скорость 30 фт**

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 10 | +0  | +0   | <b>ИНТ</b> | 11 | +0  | +0   |
| <b>ЛОВ</b> | 16 | +3  | +3   | <b>МДР</b> | 10 | +0  | +0   |
| <b>ТЕЛ</b> | 10 | +0  | +0   | <b>ХАР</b> | 10 | +0  | +0   |

**Навыки** Восприятие +2, Обман +4, Скрытность +5

**Чувства** Тёмное зрение 60 фт, Пассивное Восприятие 12

**Языки** Общий, Первичный (Ауран)

**ПО 1/4** (Опыт 50; БВ +2)

### ОСОБЕННОСТИ

**Подражание звукам.** Кенку может имитировать услышанные им звуки, включая голоса. Слушатель может распознать подделку, успешно пройдя проверку Мудрости (Проницательность) СЛ 14.

### ДЕЙСТВИЯ

**Теневой клинок.** Бросок рукопашной или дальнбойной атаки: +5, досягаемость 5 фт или дистанция 60 фт. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) Некротического урона. **Промех или попадание:** Клинок магическим образом возвращается в руку кенку сразу после дальнбойной атаки.

### БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Мистический фонарь (Перезарядка 4–6).** Кенку творит *Огонь фей*, используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики (СЛ спасброска от заклинаний 10).

## Красный полудракон

Средний Дракон, любое мировоззрение

**КБ** 18 **Инициатива** +5 (15)

**Хиты** 105 (14к8 + 42)

**Скорость** 40 фт

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 19 | +4  | +4   | <b>ИНТ</b> | 10 | +0  | +0   |
| <b>ЛОВ</b> | 14 | +2  | +5   | <b>МДР</b> | 15 | +2  | +5   |
| <b>ТЕЛ</b> | 16 | +3  | +3   | <b>ХАР</b> | 14 | +2  | +2   |

**Навыки** Атлетика +7, Восприятие +5, Скрытность +5

**Соппротивления** Огонь

**Чувства** Слепое зрение 10 фт, Тёмное зрение 60 фт,  
Пассивное Восприятие 15

**Языки** Общий, Драконий

**Опасность** 5 (Опыт 1 800; БВ +3)

### Действия

**Мультиатака.** Полудракон совершает две атаки  
Когтями.

**Когти.** Бросок рукопашной атаки: +7, досягаемость  
10 фт. **Попадание:** 6 (1к4 + 4) Рубящего урона плюс 7  
(2к6) урона Огнём.

**Дыхание дракона (перезарядка 5–6).** Спасбросок  
Ловкости: СЛ 14, каждое существо в 30-футовом  
конусе. Провал: 28 (8к6) урона Огнём. Успех:  
Половина урона.

### Бонусные действия

**Прыжок.** Полудракон прыгает на расстояние до 30  
футов, затрачивая 10 футов перемещения.

## Культист

Средний или Маленький Гуманоид, Нейтральный

**КБ** 12 **Инициатива** +1 (11)

**Хиты** 9 (2к8)

**Скорость** 30 фт

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 11 | +0  | +0   | <b>ИНТ</b> | 10 | +0  | +0   |
| <b>ЛОВ</b> | 12 | +1  | +1   | <b>МДР</b> | 11 | +0  | +2   |
| <b>ТЕЛ</b> | 10 | +0  | +0   | <b>ХАР</b> | 10 | +0  | +0   |

**Навыки** Обман +2, Религия +2

**Снаряжение** Кожаная броня, Серп

**Чувства** Пассивное Восприятие 10

**Языки** Общий

**ПО** 1/8 (Опыт 25; БВ +2)

## Действия

**Ритуальный серп.** Бросок рукопашной атаки: +3,  
досягаемость 5 фт. **Попадание:** 3 (1к4 + 1) Рубящего урона  
плюс 1 Некротический урон.

## Культист фанатик

Средний или Маленький Гуманоид, Нейтральный

**КБ** 13 **Инициатива** +2 (12)

**Хиты** 44 (8к8 + 8)

**Скорость** 30 фт

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 11 | +0  | +0   | <b>ИНТ</b> | 10 | +0  | +0   |
| <b>ЛОВ</b> | 14 | +2  | +2   | <b>МДР</b> | 14 | +2  | +4   |
| <b>ТЕЛ</b> | 12 | +1  | +1   | <b>ХАР</b> | 13 | +1  | +1   |

**Навыки** Обман +3, Убеждение +3, Религия +2

**Снаряжение** Священный символ, Кожаная броня

**Чувства** Пассивное Восприятие 12

**Языки** Общий

**ПО** 2 (Опыт 450; БВ +2)

### Действия

**Клинок договора.** Бросок рукопашной атаки: +4,  
досягаемость 5 фт. **Попадание:** 6 (1к8 + 2) Рубящего урона  
плюс 7 (2к6) Некротического урона.

**Сотворение заклинаний.** Культист творит одно из  
следующих заклинаний, используя Мудрость в качестве  
заклинательной характеристики (СЛ спасброска от  
заклинаний 13, +4 к попаданию атаками заклинаниями):

**Неограниченно:** Свет, Чудотворство

**2/день:** Приказ

**1/день:** Удержание личности

### Бонусные действия

**Духовное оружие (2/день).** Культист творит заклинание  
Духовное оружие, используя ту же заклинательную  
характеристику, что и для Сотворения заклинаний.

## ЛАМИЯ

Большое Исчадие, Хаотично-злое

**КБ** 13 **Инициатива** +1 (11)

**Хиты** 97 (13к10 + 26)

**Скорость** 40 фт

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 16 | +3  | +3   | <b>ИНТ</b> | 14 | +2  | +2   |
| <b>ЛОВ</b> | 13 | +1  | +1   | <b>МДР</b> | 15 | +2  | +2   |
| <b>ТЕЛ</b> | 15 | +2  | +2   | <b>ХАР</b> | 16 | +3  | +3   |

**Навыки** Обман +7, Проницательность +4, Скрытность +5

**Чувства** Тёмное зрение 60 фт; Пассивное Восприятие 12

**Языки** Бездны, Общий

**ПО** 4 (Опыт 1 100; БВ +2)

### Действия

**Мультиатака.** Ламия совершает две атаки Когтями. Она может заменить одну атаку использованием «Развращающего касания».

**Когти.** Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 фт. **Попадание:** 7 (1к8 + 3) Рубящего урона плюс 7 (2к6) Психического урона.

**Развращающее касание.** Спасбросок Ловкости: СЛ 13, одно существо, которое ламия может видеть в пределах 5 футов. Провал: 13 (3к8) Психического урона, и цель проклята на 1 час. Пока проклятие не закончится, цель получает состояния Очарованный и Отравленный.

**Сотворение заклинаний.** Ламия творит одно из следующих заклинаний без траты Материальных компонентов, используя Харизму в качестве заклинательной характеристики (СЛ спасброска от заклинаний 13):

**Неограниченно:** Маскировка (может выглядеть как Большое или Среднее двуногое существо), Малая иллюзия

**1/день каждое:** Гейс, Полноценный образ, Наблюдение

### БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Прыжок.** Ламия прыгает на расстояние до 30 футов, тратя 10 футов перемещения.

## ЛЮДОЯЩЕР

Средний Элементаль, Нейтральный

**КБ** 15 **Инициатива** +0 (10)

**Хиты** 22 (4к8 + 4)

**Скорость** 30 фт, плавающая 30 фт, копая 20 фт

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 15 | +2  | +2   | <b>ИНТ</b> | 7  | -2  | -2   |
| <b>ЛОВ</b> | 10 | +0  | +0   | <b>МДР</b> | 12 | +1  | +1   |
| <b>ТЕЛ</b> | 13 | +1  | +1   | <b>ХАР</b> | 7  | -2  | -2   |

**Навыки** Восприятие +3, Скрытность +4, Выживание +5

**Чувства** Пассивное Восприятие 13

**Языки** Драконий, Первичный (Терран)

**ПО** 1/2 (Опыт 100; БВ +2)

### Действия

**Мультиатака.** Людоящер совершает две рукопашные атаки, каждую разным оружием.

**Укус.** Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 фт. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) Колющего урона.

**Тяжёлая дубина.** Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 фт. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) Дробящего урона.

**Метательное копье.** Бросок рукопашной или дальнбойной атаки: +4, досягаемость 5 фт или дальность 30/120 фт. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) Колющего урона.

**Шипастый щит.** Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 фт. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) Колющего урона.

## ЛЮДОЯЩЕР-ГЕОМАНТ

Средний Элементаль, Нейтральный

**КБ** 13 **Инициатива** +0 (10)

**Хиты** 33 (6к8 + 6)

**Скорость** 30 фт, плавающая 30 фт, копая 20 фт

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 15 | +2  | +2   | <b>ИНТ</b> | 10 | +0  | +0   |
| <b>ЛОВ</b> | 10 | +0  | +0   | <b>МДР</b> | 15 | +2  | +2   |
| <b>ТЕЛ</b> | 13 | +1  | +1   | <b>ХАР</b> | 8  | -1  | -1   |

**Навыки** Восприятие +4, Природа +2, Скрытность +4

**Чувства** Пассивное Восприятие 14

**Языки** Драконий, Первичный (Терран)

**ПО** 2 (Опыт 450; БВ +2)

### Действия

**Мультиатака.** Людоящер совершает две атаки «Земляным взрывом».

**Земляной взрыв.** Бросок рукопашной или дальнбойной атаки: +4, досягаемость 5 фт или дальность 60 фт. **Попадание:** 9 (2к6 + 2) Дробящего урона.

**Град камней (Перезарядка 5–6).** Спасбросок Телосложения: СЛ 12, каждое существо в Цилиндре радиусом 20 футов и высотой 40 футов с центром в точке, которую людоящер может видеть в пределах 60 футов. **Провал:** 15 (6к4) Дробящего урона, и цель получает состояние «Лежащий». **Успех:** Только половина урона.

**Заклинания.** Людоящер творит одно из описанных ниже заклинаний без траты Материальных компонентов, используя Мудрость в качестве заклинательной характеристики (СЛ спасброска против заклинаний 12):

**Неограниченно:** Элементализм

**1/день каждое:** Слияние с камнем, Разговор с растениями, Поросль шипов

## Лягемот

*Огромный Монстр, без мировоззрения*

**КБ 14** **Инициатива** +1 (11)

**Хиты** 161 (14к12 + 70)

**Скорость** 30 фт, плавающая 30 фт

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 23 | +6  | +6   | <b>ИНТ</b> | 2  | -4  | -4   |
| <b>ЛОВ</b> | 13 | +1  | +1   | <b>МДР</b> | 12 | +1  | +5   |
| <b>ТЕЛ</b> | 20 | +5  | +9   | <b>ХАР</b> | 5  | -3  | -3   |

**Навыки** Восприятие +9, Скрытность +5

**Сопротивления** Огонь, Молния

**Чувства** Тёмное зрение 60 фт, Пассивное Восприятие 19

**ПО** 10 (Опыт 5 900; БВ +4)

## Особенности

**Амфибия.** Лягемот может дышать и на воздухе, и в воде.

**Шоковая восприимчивость.** Если лягемот получает урон Молнией, то он получает два эффекта до конца своего следующего хода: его Скорость уменьшена вдвое, и он получает Помеху на спасброски Ловкости.

## Действия

**Мультиатака.** Лягемот совершает одну атаку Укусом и две атаки Щупальцами, и использует Язык, если это возможно.

**Укус.** Бросок рукопашной атаки: +10, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 22 (3к10 + 6) Колющего урона и цель проглочена если она существо Среднего размера или меньше. Проглоченное существо Ослеплено и Опутано, имеет Полное укрытие от атак

и других эффектов снаружи лягемота, и получает 10 (3к6) урона Уислотой в начале каждого хода лягемота.

Желудок лягемота может содержать до двух существ одновременно. Если лягемот получит 20 или больше урона в один ход от существа внутри себя, то он должен преуспеть в спасброске Телосложения СЛ 20 в конце этого хода или изрыгнуть всех проглоченных существ, каждое из которых оказывается в состоянии «Лежащий» в 10 футах от лягемота. Если лягемот умирает, то проглоченное существо больше не является Опутанным и может выбраться из тела, потратив 10 футов перемещения и получив состояние Лежащий на выходе.

**Щупальце.** Бросок рукопашной атаки: +10, досягаемость 20 футов. **Попадание:** 19 (3к8 + 6) Дробящего урона, и цель становится Схваченной (СЛ высвобождения 16) если она является Огромным существом или меньше. До окончания захвата лягемот не может использовать это щупальце для другой цели. У лягемота всего четыре щупальца.

**Язык.** Спасбросок Силы: СЛ 18, одно существо Среднего размера или меньше, которое лягемот может видеть в пределах 20 футов от себя. **Провал:** цель подтягивается на незанятое место в 5 футах от лягемота.

## Марилит

*Большое Исчадие (Демон), Хаотичное-злое*

**КБ 16** **Инициатива** +10 (20)

**Хиты** 220 (21к10 + 105)

**Скорость** 40 фт, лазающая 40 фт

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 18 | +4  | +9   | <b>ИНТ</b> | 18 | +4  | +4   |
| <b>ЛОВ</b> | 20 | +5  | +5   | <b>МДР</b> | 16 | +3  | +8   |
| <b>ТЕЛ</b> | 20 | +5  | +10  | <b>ХАР</b> | 20 | +5  | +10  |

**Навыки** Восприятие +8

**Сопротивления** Холод, Огонь, Молния

**Иммунитеты** Яд; Отравленный

**Чувства** Истинное зрение 120 фт; Пассивное Восприятие 18

**Языки** Бездны; Телепатия 120 фт.

**ПО** 16 (Опыт 15 000; БВ +5)

## Особенности

**Демоническое восстановление.** Если марилит умирает вне Бездны, её тело растворяется в ихор, и она мгновенно получает новое тело, возрождаясь со всеми своими Хитами где-то в Бездне.

**Сопротивление магии.** Марилит совершает с Преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

**Быстрая реакция.** Марилит может совершать по одной Реакции в каждом ходу сражения.

## ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Марилит совершает шесть атак «Клинком договора» и использует Сжатие.

**Клинок договора.** Бросок рукопашной атаки: +10, досягаемость 5 фт. Попадание: 10 (1к10 + 5) Рубящего урона плюс 7 (2к6) Некротического урона.

**Сжатие.** Спасбросок Силы: СЛ 17, одно существо Среднего размера или меньше, которое марилит может видеть в пределах 5 футов. Провал: 15 (2к10 + 4) Дробящего урона. Цель становится Схваченной (СЛ высвобождения 14), и получает состояние Опутанный пока захват не закончится.

## БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Телепортация (перезарядка 5–6).** Марилит телепортируется на расстояние до 120 футов в свободное пространство, которое она может видеть.

## РЕАКЦИИ

**Парирование.** Триггер: По марилит попадает бросок рукопашной атаки, пока она держит в руках оружие. Ответ: Марилит добавляет 5 к своему КБ против этой атаки, что может привести к промаху.

## МАСТЕР-ВОР

Средний Гуманоид, любое мировоззрение

**КБ 16 Инициатива +4 (14)**

**Хиты 84 (13к8 + 26)**

**Скорость 30 фт**

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 11 | +0  | +0   | <b>ИНТ</b> | 11 | +0  | +3   |
| <b>ЛОВ</b> | 18 | +4  | +7   | <b>МДР</b> | 11 | +0  | +0   |
| <b>ТЕЛ</b> | 14 | +2  | +2   | <b>ХАР</b> | 12 | +1  | +1   |

**Навыки** Акробатика +7, Атлетика +3, Восприятие +3, Ловкость рук +7, Скрытность +7

**Чувства** Пассивное Восприятие 13

**Языки** Общий, Воровской жаргон

**ПО 5** (Опыта 1 800; БВ +3)

## ОСОБЕННОСТИ

**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.** Бросок рукопашной атаки: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт. Попадание: 7 (1к6 + 4) Колющего урона плюс 3 (1к6) урона Ядом.

**Короткий лук.** Бросок дальнобойной атаки: +7 к попаданию, дальность 80/320 фт. 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.

## МЕДУЗА

Средний Монстр, Законно-злой

**КБ 15 Инициатива +6 (16)**

**Хиты 127 (17к8 + 51)**

**Скорость 30 фт**

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 10 | +0  | +0   | <b>ИНТ</b> | 12 | +1  | +1   |
| <b>ЛОВ</b> | 17 | +3  | +3   | <b>МДР</b> | 13 | +1  | +4   |
| <b>ТЕЛ</b> | 16 | +3  | +3   | <b>ХАР</b> | 15 | +2  | +2   |

**Навыки** Обман +5, Восприятие +4, Скрытность +6

**Чувства** Тёмное зрение 150 фт; Пассивное Восприятие 14

**Языки** Общий плюс ещё один язык

**ПО 6** (Опыт 2 300; БВ +3)

## ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Медуза совершает две атаки Когтями и одну атаку «Змеиными волосами» или три атаки «Ядовитым лучом».

**Когти.** Бросок рукопашной атаки: +6, досягаемость 5 фт. Попадание: 10 (2к6 + 3) Рубящего урона.

**Змеиные волосы.** Бросок рукопашной атаки: +6, досягаемость 5 фт. Попадание: 5 (1к4 + 3) Колющего урона плюс 14 (4к6) урона Ядом.

**Ядовитый луч.** Бросок дальнобойной атаки: +5, дальность 150 фт. Попадание: 11 (2к8 + 2) урона Ядом.

## БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Окаменяющий взгляд (перезарядка 5–6).** Спасбросок Телосложения: СЛ 13, каждое существо в 30-футовом Конусе. Если медуза увидит своё отражение в Конусе, она должна совершить этот спас. Первый провал: Цель

получает состояние Опутанный и повторяет спас в конце своего следующего хода, если она всё ещё Опутана, оканчивая эффект на себе при успехе. *Второй провал:* Состояние Опутанный цели заменяется на состояние Окаменевший.

## МЕРФОЛК-ЗАСТРЕЛЬЩИК

*Средний Элементаль, Нейтральный*

**КБ 11** **Инициатива** +1 (11)

**Хиты** 11 (2к8 + 2)

**Скорость** 10 фт, плавая 40 фт

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 10 | +0  | +0   | <b>ИНТ</b> | 11 | +0  | +0   |
| <b>ЛОВ</b> | 13 | +1  | +1   | <b>МДР</b> | 14 | +2  | +2   |
| <b>ТЕЛ</b> | 12 | +1  | +1   | <b>ХАР</b> | 12 | +1  | +1   |

**Чувства** Пассивное Восприятие 12

**Языки** Общий, Первичный (Акван)

**ПО** 1/8 (Опыт 25; БВ +2)

### ОСОБЕННОСТИ

**Амфибия.** Мерфолк может дышать и воздухом и под водой.

### ДЕЙСТВИЯ

**Океанское копье.** Бросок рукопашной или дальнобойной атаки: +2, досягаемость 5 фт или дальность 20/60 фт. Попадание: 3 (1к6) Колющего урона плюс 2 (1к4) урона Холодом. Если цель — существо, его Скорость уменьшается на 10 футов до конца его следующего хода. Попадание или промах: Копье магическим образом возвращается в руку мерфолка сразу после дальнобойной атаки.

## НАЛИВАЙКА

*Крошечная Фея, Хаотично-нейтральная*

**КБ 13** **Инициатива** +3 (13)

**Хиты** 22 (4к6 + 8)

**Скорость** 20 фт, лазая 20 фт

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 3  | -4  | -4   | <b>ИНТ</b> | 10 | +0  | +0   |
| <b>ЛОВ</b> | 16 | +3  | +3   | <b>МДР</b> | 8  | -1  | -1   |
| <b>ТЕЛ</b> | 14 | +2  | +2   | <b>ХАР</b> | 19 | +4  | +4   |

**Навыки** Проницательность +1, Восприятие +1, Скрытность +7

**Чувства** Пассивное Восприятие 11

**Языки** Общий, Сильван

**ПО** 1/2 (Опыт 100)

### ОСОБЕННОСТИ

**Опьяняющая аура.** Наливайка излучает опьяняющую ауру, которая воздействует на существ в радиусе 30 футов от неё. Любое существо, которое впервые за свой ход входит в эту область или начинает в ней свой ход, должно успешно пройти спасбросок Мудрости СЛ 14, иначе будет очаровано наливайкой. Существо, успешно прошедшее проверку, становится невосприимчивым к ауре наливайки на 24 часа. Хотя очарованная цель не находится под контролем наливайки, она вынуждена искать и пить ближайшие алкогольные напитки до тех пор, пока этот эффект не закончится или она не потеряет сознание от опьянения. Эффект длится 24 часа или до тех пор, пока наливайка не будет уничтожена, не окажется на ином плане существования, чем цель, или не прекратит этот эффект бонусным действием.

**Сопrotивление магии.** Наливайка совершает с Преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

### ДЕЙСТВИЯ

**Розочка.** Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 фт. Попадание: 5 (1к3 + 3) Рубящего урона.

**Вселиться в кружку (1/день).** Наливайка с помощью магии вселяется в кружку, чашку или другой сосуд для питья, находящийся в радиусе 30 футов от неё, придавая ему подобие жизни. Наливайка исчезает и входит в сосуд для питья, и сосуд оживает. Находясь в сосуде, наливайка сохраняет свои значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы, а также понимание Сильвана и свои особенности. В остальном она использует статистику **крошечного слуги**.

Если у сосуда осталось 0 Хитов или на него сотворено заклинание *защита от зла и добра*, наливайка покидает этот питьевой сосуд и появляется в пределах 5 футов от него. Наливайка может добровольно покинуть сосуд.

**Сотворение заклинаний.** Наливайка творит одно из следующих заклинаний, используя в качестве Материального компонента только алкогольные напитки, и используя Харизму в качестве заклинательной характеристики (СЛ спасброска от заклинания 14):

**Неограниченно:** Дружба, Престидижитация

**1/день каждое:** Жир, Жуткий смех Таши, Очарование личности, Очищение пищи и питья, Сотворение пищи и воды (создаёт только 30 галлонов эля)

### История наливайки

Некоторые феи охраняют природу, в то время как другие тянутся к домашнему очагу. Астафотли, которых чаще называют наливайками, наслаждаются товариществом за выпивкой. Где бы люди ни собирались, чтобы утопить свою печаль, порадоваться жизни или просто пропустить пару кружек пива, вечеринка становится намного веселее, когда к ним приходит наливайка.

Наливайки ростом чуть больше бутылки виски, они выглядят как пухлые, розовощёкие старушки, облачённые в несколько разноцветных пальто. Через всё их лицо проходит огромная улыбка, которая становится ещё более устрашающей, когда они злятся.

**Королева вечеринки.** Присутствие наливайки усиливает опьянение и желание выпить ещё больше. Когда таверна привлекает наливайку, спиртное льётся рекой. К концу вечера общая комната заполняется бессознательными, нетрезвыми посетителями.

**Изменчивое настроение.** Хотя настроение наливайки часто дружелюбное и мечтательное, оно меняется в зависимости от настроения таверны, в которой та обитает. Если посетители впадают в меланхолию, то же самое происходит и с наливайкой. Драка в баре может сделать наливайку по-настоящему опасной, ведь она может соорудить из бутылки розочку и зарезать дерущихся.

**Дух кружки.** Наливайка может овладеть любым сосудом для питья, который соприкасался с алкоголем. Кружка или чашка, в которой она поселилась, отращивает руки, ноги и мультяшное лицо. Наливайки часто вселяются в наполненные пивом кружки, чтобы передать их в руки посетителей, которые слишком пьяны, чтобы поднять ещё одну пинту.

## Ночная карга

*Среднее Исчадие, Нейтрально-злое*

**КБ 17** **Инициатива** +5 (15)

**Хиты** 112 (15к8 + 45)

**Скорость** 30 фт

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 18 | +4  | +4   | <b>ИНТ</b> | 16 | +3  | +3   |
| <b>ЛОВ</b> | 15 | +2  | +2   | <b>МДР</b> | 14 | +2  | +2   |
| <b>ТЕЛ</b> | 16 | +3  | +3   | <b>ХАР</b> | 16 | +3  | +3   |

**Навыки** Обман +6, Проницательность +5, Восприятие +5, Скрытность +5

**Сопровращения** Холод, Огонь

**Иммунитеты** Очарованный

**Чувства** Тёмное зрение 120 фт; Пассивное Восприятие 15

**Языки** Бездны, Общий, Инфернальный, Первичный

**ПО** 5 (Опыт 1800; БВ +3)

### Особенности

**Магия ковена.** Находясь в пределах 30 футов от как минимум двух союзных карг, ночная карга может произнести одно из следующих заклинаний без траты Материальных компонентов, используя обычное время сотворения заклинания и используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики (СЛ спасброска от заклинаний 14): *Гадание, Поиск фамильяра, Оpozнание, Поиск предмета, Наблюдение* или *Невидимый слуга*. Карга должна завершить Долгий отдых, прежде чем использовать эту особенность, чтобы сотворить такое заклинание снова.

**Сопровращение магии.** Карга совершает с Преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

**Сумка душ.** У карги есть сумка душ. Держа или нося эту сумку, карга может использовать своё действие «Ночные кошмары».

Сумка имеет КБ 15, 20 Хитов и Сопровращение всем видам урона. Сумка превращается в пыль, если её Хиты опускаются до 0. Если сумка уничтожена, все души, находящиеся в ней, освобождаются. Карга может создать новую сумку за 7 дней.

### Действия

**Мультиатака.** Карга совершает две атаки Когтями.

**Когти.** Бросок рукопашной атаки: +7, досягаемость 5 фт. Попадание: 13 (2к8 + 4) Рубящего урона.

**Ночные кошмары (1/день; требуется сумка душ).**

Находясь на Эфирном Плани, карга творит *Сновидение*, используя ту же заклинательную характеристику, что и

для Сотворения заклинаний. Только карга может быть посыльным заклинания, а целью должно быть существо, которое карга может видеть на Материальном Плана. Заклинание не срабатывает и теряет силу, если цель находится под действием заклинания *Защита от добра и зла* или внутри заклинания *Магический круг*.

Если цель получает урон от заклинания *Сновидение*, максимум Хитов цели уменьшается на величину, равную этому урону. Если заклинание убивает цель, её душа оказывается запертой в сумке душ ведьмы, и цель не может быть поднята из мёртвых, пока её душа не будет освобождена.

**Сотворение заклинаний.** Карга творит одно из следующих заклинаний, без траты Материальных компонентов, используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики (СЛ спасброска от заклинаний 14):

**Неограниченно:** *Обнаружение магии*, *Эфирность*, *Волшебная стрела* (4-го уровня)

**2/день каждое:** *Воображаемый убийца*, *Планарный переход* (только на себя)

### БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Изменение облика.** Карга принимает облик Маленького или Среднего гуманоида, или возвращается к своему истинному облику. За исключением размера, её игровая статистика в любом облике одинакова. Любое снаряжение, которое она несёт или носит, не трансформируется.

## ОЖИВЛЁННЫЙ ДОСПЕХ

*Средний Конструкт, без мировоззрения*

**КБ 18**    **Инициатива +2** (12)  
**Хиты 33** (6к8 + 6)  
**Скорость 25** фт

|            |    | Мод | Спас |            |   | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|---|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 12 | +1  | +1   | <b>ИНТ</b> | 1 | -5  | -5   |
| <b>ЛОВ</b> | 15 | +2  | +4   | <b>МДР</b> | 3 | -4  | -4   |
| <b>ТЕЛ</b> | 11 | +0  | +0   | <b>ХАР</b> | 1 | -5  | -5   |

**Иммунитеты** Яд, Психический; Очарованный, Оглушённый, Истощение, Испуганный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный  
**Чувства** Слепое зрение 60 фт; Пассивное Восприятие 6  
**Языки** —  
**ПО 1** (Опыт 200; БВ +2)

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Доспех совершает две атаки «Размашистым ударом».

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

## ОЖИВЛЁННЫЙ СТОЛ

*Большой Конструкт, без мировоззрения*

**КБ 15**    **Инициатива -1** (9)  
**Хиты 39** (6к10 + 6)  
**Скорость 40** фт

|            |    | Мод | Спас |            |   | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|---|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 18 | +4  | +4   | <b>ИНТ</b> | 1 | -5  | -5   |
| <b>ЛОВ</b> | 8  | -1  | -1   | <b>МДР</b> | 3 | -4  | -4   |
| <b>ТЕЛ</b> | 13 | +1  | +1   | <b>ХАР</b> | 1 | -5  | -5   |

**Иммунитеты** Яд, Психический; Очарованный, Оглушённый, Истощение, Испуганный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный  
**Чувства** Слепое зрение 60 фт; Пассивное Восприятие 6  
**Языки** —  
**ПО 1** (Опыт 200; БВ +2)

### ДЕЙСТВИЯ

**Таран.** Бросок рукопашной атаки: +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) дробящего урона. Если стол переместился на 20+ футов к цели по прямой непосредственно перед попаданием, цель получает дополнительно 9 (2к8) Дробящего урона и состояние Лежащий.

## ОХОТНИЧЬЯ АКУЛА

Большой Зверь, без мировоззрения

**КБ** 12 **Инициатива** +2 (12)

**Хиты** 45 (6к10 + 12)

**Скорость** 5 фт, плавающая 40 фт

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 18 | +4  | +4   | <b>ИНТ</b> | 1  | -5  | -5   |
| <b>ЛОВ</b> | 14 | +2  | +2   | <b>МДР</b> | 10 | +0  | +0   |
| <b>ТЕЛ</b> | 15 | +2  | +2   | <b>ХАР</b> | 4  | -3  | -3   |

**Навыки** Восприятие +2

**Чувства** Слепое зрение 60 фт, Пассивное Восприятие 12

**Языки** —

**ПО** 2 (Опыт 450; БВ +2)

### ОСОБЕННОСТИ

**Подводное дыхание.** Охотничья акула может дышать только под водой.

### ДЕЙСТВИЯ

**Укус.** Бросок рукопашной атаки: +6 (с преимуществом, если у цели не полные Хиты), досягаемость 5 фт. **Попадание:** 14 (3к6 + 4) Колющего урона.

## ПЛАКАЛЬЩИЦА

Средняя Нежить, Нейтрально-злая

**КБ** 17 **Инициатива** +3 (13)

**Хиты** 135 (18к8 + 54)

**Скорость** 30 фт

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 12 | +1  | +1   | <b>ИНТ</b> | 16 | +3  | +3   |
| <b>ЛОВ</b> | 16 | +3  | +3   | <b>МДР</b> | 15 | +2  | +6   |
| <b>ТЕЛ</b> | 16 | +3  | +7   | <b>ХАР</b> | 20 | +5  | +9   |

**Навыки** Восприятие +6, Выступление +13, История +7, Обман +13, Проницательность +6, Тайная магия +7, Убеждение +13

**Соппротивления** Молния, Некротический, Холод

**Иммунитеты** Дробящий, Колющий, Режущий, Яд; Испуганный, Истощение, Отравленный, Очарованный

**Чувства** Тёмное зрение 60 фт, Пассивное Восприятие 16

**Языки** Все

**ПО** 11 (Опыт 7 200; БВ +4)

### ОСОБЕННОСТИ

**Легендарное сопротивление (3/день).** Если

плакальщица проваливает спасбросок, она может вместо этого сделать спасбросок успешным.

**Восстановление.** Если её инструмент не был уничтожен, уничтоженная плакальщица получает новое тело и инструмент через к10 дней, восстанавливая все свои Хиты и снова становясь живой. Новое тело появляется на первой сцене, на которой плакальщица когда-либо выступала при жизни.

**Соппротивление изгнанию.** Плакальщица получает Преимущество на спасброски против любого эффекта, изгоняющего нежить.

### ДЕЙСТВИЯ

**Удар инструментом.** Бросок рукопашной атаки: +7, досягаемость 5 фт. **Попадание:** 9 (2к6 + 2) Дробящего урона. Если цель — существо, оно также должно преуспеть в спасброске Телосложения СЛ 17, иначе будет Парализовано на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

**Сотворение заклинаний.** Плакальщица творит одно из следующих заклинаний, используя Харизму в качестве заклинательной характеристики (СЛ спасброска от заклинаний 17, +9 к попаданию атаками заклинаниями):

**Неограниченно:** Дружба, Злая насмешка, Очарование личности, Престидижитация, Раскат грома

**3/день каждое:** Высшая невидимость

**2/день каждое:** Видение невидимого, Гипнотический узор, Диссонирующий шёпот, Жуткий смех Таши, Подчинение личности, Синаптический разряд, Страх, Тишина, Щит

**1/день каждое:** Неудержимая пляска Отто, Силовая камера, Слабоумие, Слово силы: смерть

### РЕАКЦИИ

**Острое слово (3 раза в день).** Когда существо в пределах 60 футов от плакальщицы совершает бросок атаки, проверку характеристики, бросок на урон или спасбросок, оно бросает к8 и вычитает результат из выпавшего значения. Существо невосприимчиво к этому эффекту, если оно не слышит плакальщицу или невосприимчиво к очарованию.

### ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Использования легендарных действий:** 3. Сразу после хода другого существа плакальщица может потратить одно использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Бехолдер восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

**Кантрип.** Коронах творит кантрип.

**Удар инструментом.** Плакальщица использует свой «Удар инструментом».

**Шокирующее откровение.** Плакальщица раскрывает шокирующую личную тайну существа. **Спасбросок Мудрости:** СЛ 17, существо, которое плакальщица может видеть в пределах 10 футов от себя. **Провал:** Существо Очаровано до конца следующего хода плакальщицы. Очарованное таким образом существо становится Недееспособным и имеет Скорость 0. Эффект заканчивается, если существо получает какой-либо урон или если кто-то другой использует Действие, чтобы вывести его из оцепенения.

**Разрушительная панихида.** Плакальщица играет на своём инструменте оглушительную мелодию. **Спасбросок Телосложения:** СЛ 17 каждое живое существо в радиусе 20 футов от плакальщицы. **Провал:** 21 (2к6) Психического урона. **Успех:** половина урона. **Провал или успех:** плакальщица восстанавливает количество Хитов, равное половине нанесённого урона.

### История плакальщицы

Жизнь длится недолго, и музыканты стремятся собрать истории сотен жизней. Таким образом, вполне ожидаемо, что наиболее преданные своему делу исполнители будут искать бессмертие через становление нежитью как способ совершенствования своего мастерства. Плакальщицы — одержимые артисты-нежить, которые проводят вечность в поисках утраченных и забытых историй и песен: голод, который они никогда не смогут утолить.

**Становление плакальщицей.** Чтобы стать плакальщицей, необходимо пройти длительный ритуал, который длится десять дней. В течение этого времени будущая плакальщица должна непрерывно играть самую первую выученную ей песню. В конце ритуала сердце музыканта окончательно останавливается, и его душа затягивается в инструмент, где и остаётся навсегда. Из-за необходимости есть и пить во время ритуала будущая плакальщица обычно прибегает к помощи других людей (которых впоследствии убивают, чтобы гарантировать, что первая песня плакальщицы останется в тайне).

**Вечный поиск.** Плакальщицы должны путешествовать с места на место и искать в древних руинах и библиотеках новые истории, которые можно рассказать в своих песнях. Инструмент плакальщицы, которая по какой-то причине этого не делает, физически разлагается, пока не будет окончательно уничтожен.

**Вечная ирония.** Только уничтожив инструмент плакальщицы, можно предотвратить её повторное пришествие. Физическое разрушение носит временный характер, поскольку инструмент восстанавливается вместе со своим владельцем. Однако если инструмент используется для исполнения первой песни, которую когда-либо выучила плакальщица, и он, и плакальщица взрываются резкой звуковой волной. По этой причине

плакальщицы ревностно охраняют свою историю, чтобы она не была использована против них.

**Смерть и восстановление.** Когда тело плакальщицы разрушается, её дух затягивается в инструмент, который исчезает, превращаясь в небытие. Через несколько дней плакальщица и её инструмент вновь появляются на сцене, на которой плакальщица сыграла свою первую песню в жизни.

**Природа нежити.** Плакальщице не нужен воздух, еда, питьё или сон.

## Ползающая насыпь

Большое Растение, без мировоззрения

**КБ 15 Инициатива -1 (9)**

**Хиты 110 (13к10 + 39)**

**Скорость 30 фт, плавающая 20 фт**

|     |    | Мод | Спас |     | Мод | Спас |
|-----|----|-----|------|-----|-----|------|
| СИЛ | 18 | +4  | +4   | ИНТ | 5   | -3   |
| ЛОВ | 8  | -1  | -1   | МДР | 10  | +0   |
| ТЕЛ | 16 | +3  | +3   | ХАР | 5   | -3   |

**Навыки** Скрытность +3

**Сопротивления** Холод, Огонь

**Иммунитеты** Молния; Оглушённый, Истощение

**Чувства** Слепое зрение 60 фт; Пассивное Восприятие 10

**Языки** Нет

**ПО 5 (Опыт 1800; БВ +3)**

### Особенности

**Поглощение молний.** Всякий раз, когда ползающая насыпь получает урон Молнией, она восстанавливает количество Хитов, равное нанесённому урону Молнией.

### Действия

**Мультиатака.** Ползающая насыпь совершает три атаки «Заряженным усиком». Она может заменить одну атаку использованием Поглощения.

**Заряженный усик.** Бросок рукопашной атаки: +7, досягаемость 10 фт. **Попадание:** 7 (1к6 + 4) Дробящего урона плюс 5 (2к4) урона Молнией. Если цель — существо Среднего размера или меньше, то ползающая насыпь притянет цель на 5 футов прямо к себе.

**Поглощение.** **Спасбросок Силы:** СЛ 15, одно существо Среднего размера или меньше в пределах 5 футов. **Провал:** Цель втягивается в пространство ползающей насыпи и получает состояние Схваченный (СЛ высвобождения 14). Пока захват не закончится, цель находится в состояниях Ослеплённый и Опутанный, и получает 10 (3к6) урона Молнией в начале каждого своего хода. Когда ползающая насыпь движется, Схваченная цель движется вместе с ней, на это не

тратится дополнительное перемещение. Ползающей насыпью одновременно может быть схвачено только одно существо.

## ПОЛЗАЮЩАЯ РУКА

Крошечная Нежить, Нейтрально-злая

**КБ** 12 **Инициатива** +2 (12)

**Хиты** 2 (1к4)

**Скорость** 20 фт, лазающая 20 фт

|            |    | Мод | Спас |            | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 13 | +1  | +1   | <b>ИНТ</b> | 5   | -3   |
| <b>ЛОВ</b> | 14 | +2  | +2   | <b>МДР</b> | 10  | +0   |
| <b>ТЕЛ</b> | 11 | +0  | +0   | <b>ХАР</b> | 4   | -3   |

**Иммунитеты** Некротический, Яд; Испуганный, Истощение, Недееспособный, Отравленный, Очарованный

**Чувства** Пассивное Восприятие 10, Слепое зрение 30 фт

**Языки** понимает Общий, но не может говорить

**ПО** 0 (Опыт 10; БВ +2)

## ДЕЙСТВИЯ

**Удар.** Бросок рукопашной атаки: +3, досягаемость 5 фт. **Попадание:** 2 Некротического урона.

## САТИР

Средняя Фея, Хаотично-нейтральная

**КБ** 13 **Инициатива** +3 (13)

**Хиты** 31 (7к8)

**Скорость** 40 фт

|            |    | Мод | Спас |            | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 12 | +1  | +1   | <b>ИНТ</b> | 12  | +1   |
| <b>ЛОВ</b> | 16 | +3  | +3   | <b>МДР</b> | 10  | +0   |
| <b>ТЕЛ</b> | 11 | +0  | +0   | <b>ХАР</b> | 14  | +2   |

**Навыки** Восприятие +2, Выступление +6, Скрытность +5

**Чувства** Пассивное Восприятие 12

**Языки** Общий, Эльфийский, Сильван

**ПО** 1/2 (Опыт 100; БВ +2)

## ОСОБЕННОСТИ

**Сопровождение магии.** Сатир совершает с Преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

## ДЕЙСТВИЯ

**Копыта.** Бросок рукопашной атаки: +5,

досягаемость 5 фт. **Попадание:** 5 (1к4 + 3) Дробящего урона. Если цель — существо Среднего размера или меньше, сатир отталкивает цель на расстояние до 10 футов от себя.

**Насмешка.** Спасбросок Ловкости: СЛ 12, одно существо, которое сатир может видеть в пределах 90 футов.

**Провал:** 5 (1к6 + 2) Психического урона.

## ШАКАЛЬНИК

Маленькое Исчадие, Хаотично-Злое

**КБ** 12 **Инициатива** +2 (12)

**Хиты** 18 (4к6 + 4)

**Скорость** 40 фт

|            |    | Мод | Спас |            | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 11 | +0  | +0   | <b>ИНТ</b> | 13  | +1   |
| <b>ЛОВ</b> | 15 | +2  | +2   | <b>МДР</b> | 11  | +0   |
| <b>ТЕЛ</b> | 12 | +1  | +1   | <b>ХАР</b> | 10  | +0   |

**Навыки** Восприятие +4, Обман +4, Скрытность +4

**Чувства** Тёмное зрение 90 фт, Пассивное Восприятие 14

**Языки** Общий

**ПО** 1/2 (Опыт 100; БВ +2)

## ОСОБЕННОСТИ

**Тактика стаи.** Шакальник совершает с Преимуществом броски атаки по существу, если его союзник, не имеющий состояния Недееспособный, находится в пределах 5 футов от этого существа.

## ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Шакальник совершает две атаки Раздиранием или «Размашистым ударом».

**Раздирание (только в облике шакала или гибрида).**

**Бросок рукопашной атаки:** +4, досягаемость 5 фт.

**Попадание:** 5 (1к6 + 2) Колющего урона.

**Размашистый удар (только в облике человека или гибрида).**

**Бросок рукопашной атаки:** +4, досягаемость 5 фт. **Попадание:** 4 (1к4 + 2) Дробящего урона.

**Усыпляющий взгляд (перезарядка 5–6).** Спасбросок Мудрости: СЛ 10, одно существо, которое шакальник может видеть в пределах 30 футов (Конструкты и Нежить преуспевают автоматически). **Провал:** Цель получает состояние Бессознательный на 10 минут или пока не получит урон или существо в пределах 5 футов от цели действием не разбудит её. **Успех:** Цель получает иммунитет к «Усыпляющему взгляду» шакальника на 24 часа.

**Сотворение заклинаний.** Шакальник творит одно из следующих заклинаний, без траты Материальных компонентов и используя Мудрость в качестве

заклинательной характеристики (СЛ спасброска от заклинаний 10):

Заклинательная характеристика шакальника — Мудрость (СЛ спасброска от заклинаний 10). Он может творить следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

**Неограниченно:** *Обнаружение магии, Опутывание, Сообщение*

**1/день каждое:** *Видение невидимого, Огонь фей, Гигантское насекомое* (тир 2+) *Создание феи* (тир 3+), *Полное превращение* (тир 4).

### **БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ**

---

**Изменение облика.** Шакальник принимает облик Среднего человека или Среднего гибрида шкала и гуманоида, или возвращается к своему истинному облику (Маленького шакала). Его игровая статистика, за исключением размера, одинакова в любом облике. Любое снаряжение, которое он несёт или носит, не трансформируется.

# ПРИЛОЖЕНИЕ С. СКАЛЛИНДРАКС

## ВИРМЛИНГ ЧЁРНОГО ДРАКОНА

Средний Дракон (цветной), Хаотично-злой

**КБ 17** Инициатива +4 (14)

**Хиты** 33 (6к8 + 6)

**Скорость** 30 фт, летая 60 фт, плавая 30 фт

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 15 | +2  | +2   | <b>ИНТ</b> | 10 | +0  | +0   |
| <b>ЛОВ</b> | 14 | +2  | +4   | <b>МДР</b> | 11 | +0  | +2   |
| <b>ТЕЛ</b> | 13 | +1  | +1   | <b>ХАР</b> | 13 | +1  | +1   |

**Навыки** Восприятие +4, Скрытность +4

**Иммунитеты** Кислота

**Чувства** Слепое зрение 10 фт, Тёмное зрение 60 фт;  
Пассивное Восприятие 14

**Языки** Дракониий

**ПО** 2 (Опыт 450; БВ +2)

### ОСОБЕННОСТИ

**Амфибия.** Дракон может дышать и воздухом и под водой.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Дракон совершает две атаки Раздиранием.

**Раздирание.** Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 фт. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) Рубящего урона плюс 2 (1к4) Урона кислотой.

**Кислотное дыхание (перезарядка 5–6).** Спасбросок **Ловкости:** СЛ 11, каждое существо в Линии длиной 15 футов и шириной 5 футов. **Провал:** 22 (5к8) Урона кислотой. **Успех:** Половина урона.

## МОЛОДОЙ ЧЁРНЫЙ ДРАКОН

Большой Дракон (цветной), Хаотично-злой

**КБ 18** Инициатива +5 (15)

**Хиты** 127 (15к10 + 45)

**Скорость** 40 фт, летая 80 фт, плавая 40 фт

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 19 | +4  | +4   | <b>ИНТ</b> | 12 | +1  | +1   |
| <b>ЛОВ</b> | 14 | +2  | +5   | <b>МДР</b> | 11 | +0  | +3   |
| <b>ТЕЛ</b> | 17 | +3  | +3   | <b>ХАР</b> | 15 | +2  | +2   |

**Навыки** Восприятие+6, Скрытность +5

**Иммунитеты** Кислота

**Чувства** Слепое зрение 30 фт, Тёмное зрение 120 фт;  
Пассивное Восприятие 16

**Языки** Общий, Дракониий

**ПО** 7 (Опыт 2 900; БВ +3)

### ОСОБЕННОСТИ

**Амфибия.** Дракон может дышать и воздухом и под водой.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Дракон совершает три атаки Раздиранием.

**Раздирание.** Бросок рукопашной атаки: +7, досягаемость 10 фт. **Попадание:** 9 (2к4 + 4) Рубящего урона плюс 3 (1к6) урона Кислотой.

**Кислотное дыхание (перезарядка 5–6).** Спасбросок **Ловкости:** СЛ 14, каждое существо в Линии длиной 30 футов и шириной 5 футов. **Провал:** 49 (14к6) урона Кислотой. **Успех:** Половина урона.

## Взрослый чёрный дракон

Огромный дракон (цветной), Хаотично-злой

**КБ** 19 **Инициатива** +12 (22)

**Хиты** 195 (17к12 + 85)

**Скорость** 40 фт, летая 80 фт, плавая 40 фт

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 23 | +6  | +6   | <b>ИНТ</b> | 14 | +2  | +2   |
| <b>ЛОВ</b> | 14 | +2  | +7   | <b>МДР</b> | 13 | +1  | +6   |
| <b>ТЕЛ</b> | 21 | +5  | +5   | <b>ХАР</b> | 19 | +4  | +4   |

**Навыки** Восприятие+11, Скрытность +7

**Иммунитеты** Кислота

**Чувства** Слепое зрение 30 фт, Тёмное зрение 120 фт;  
Пассивное Восприятие 21

**Языки** Общий, Драконий

**ПО** 14 (Опыт 11 500 или 13 000 в логове; БВ +5)

### Особенности

**Амфибия.** Дракон может дышать и воздухом и под водой.

**Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове).** Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

### Действия

**Мультиатака.** Дракон совершает три атаки Раздиранием. Он может заменить одну атаку на «Сотворение заклинания», чтобы сотворить *Мельфову кислотную стрелу* (3-го уровня).

**Раздирание.** Бросок рукопашной атаки: +11, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 13 (2к6 + 6) Рубящего урона плюс 4 (1к8) урона Кислотой.

**Кислотное дыхание (перезарядка 5–6).** Спасбросок *Ловкости:* СЛ 18, каждое существо в Линии длиной 60 футов и шириной 5 футов. *Провал:* 54 (12к8) урона Кислотой. *Успех:* Половина урона.

**Сотворение заклинаний.** Дракон творит одно из следующих заклинаний без траты материальных компонентов, используя Харизму в качестве заклинательной характеристики (СЛ спасброска от заклинаний 17, +9 к попаданию атаками заклинаниями):

**Неограниченно:** *Обнаружение магии*, *Страх*, *Мельфова кислотная стрела* (3-го уровня)

**1/день каждое:** *Разговор с мёртвыми*, *Едкий шар*

### Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить одно использование, чтобы выполнить

одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

**Облако насекомых.** Спасбросок *Ловкости:* СЛ 17, одно существо, которое Дракон может видеть в пределах 120 футов. *Провал:* 22 (4к10) урона Ядом, и цель получает Помеху на спасброски для поддержания Концентрации до конца своего следующего хода. *Провал или успех:* Дракон не может использовать это действие до начала своего следующего хода.

**Ужасающее присутствие.** Дракон использует «Сотворение заклинания», чтобы сотворить *Страх*. Дракон не может использовать это действие до начала своего следующего хода.

**Наскок.** Дракон движется со скоростью, равной половине его Скорости, и совершает одну атаку Раздиранием.

### Логово чёрного дракона

Область, где находится логово **взрослого** или **древнего чёрного дракона**, искажается его присутствием, создавая следующие эффекты:

**Едкий туман.** Вонючий и удушающий туман покрывает местность в радиусе 1 мили от логова, делая её Слабо заслонённой. Путешествие в этой области для существ, не являющихся драконом и его союзниками, занимает вдвое больше времени, чем обычно.

**Гнилая вода.** Источники воды в радиусе 1 мили от логова сверхъестественно загрязнены. Существо, выпившее такую воду, должно преуспеть в спасброске Телосложения СЛ 15, иначе станет Отравленным на 1 час.

Если дракон умирает или перемещает своё логово в другое место, эти эффекты немедленно прекращаются.

## ДРЕВНИЙ ЧЁРНЫЙ ДРАКОН

Громадный Дракон (цветной), Хаотично-злой

**КБ 22** **Инициатива** +16 (26)

**Хиты** 367 (21к20 + 147)

**Скорость** 40 фт, летая 80 фт, плавая 40 фт

|            |    | Мод | Спас |            |    | Мод | Спас |
|------------|----|-----|------|------------|----|-----|------|
| <b>СИЛ</b> | 27 | +8  | +8   | <b>ИНТ</b> | 16 | +3  | +3   |
| <b>ЛОВ</b> | 14 | +2  | +9   | <b>МДР</b> | 15 | +2  | +9   |
| <b>ТЕЛ</b> | 25 | +7  | +7   | <b>ХАР</b> | 22 | +6  | +6   |

**Навыки** Восприятие+16, Скрытность +9

**Иммунитеты** Кислота

**Чувства** Слепое зрение 30 фт, Тёмное зрение 120 фт;  
Пассивное Восприятие 26

**Языки** Общий, Драконий

**ПО** 21 (Опыт 33 000 или 41 000 в логове; БВ +7)

### ОСОБЕННОСТИ

**Амфибия.** Дракон может дышать и воздухом и под водой.

**Легендарное сопротивление (4/день или 5/день в логове).** Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Дракон совершает три атаки Раздиранием. Он может заменить одну атаку на «Сотворение заклинания», чтобы сотворить *Мельфову кислотную стрелу* (4-го уровня).

**Раздирание.** Бросок *рукопашной атаки*: +15, досягаемость 15 фт. *Попадание*: 17 (2к8 + 8) Рубящего урона плюс 9 (2к8) урона Кислотой.

**Кислотное дыхание (перезарядка 5–6).** Спасбросок *Ловкости*: СЛ 22, каждое существо в Линии длиной 90 футов и шириной 10 футов. *Провал*: 67 (15к8) урона Кислотой. *Успех*: Половина урона.

**Сотворение заклинаний.** Дракон творит одно из следующих заклинаний без траты материальных компонентов, используя Харизму в качестве заклинательной характеристики (СЛ спасброска от заклинаний 21, +13 к попаданию атаками заклинаниями):

**Неограниченно:** *Обнаружение магии*, *Страх*, *Мельфова кислотная стрела* (4-го уровня)

**1/день каждое:** *Сотворение нежити*, *Разговор с мёртвыми*, *Едкий шар* (5-го уровня)

### ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Использования легендарных действий: 3 (4 в логове).** Сразу после хода другого существа дракон

может потратить одно использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

**Облако насекомых.** Спасбросок *Ловкости*: СЛ 21, одно существо, которое дракон может видеть в пределах 120 футов. *Провал*: 33 (6к10) урона Ядом, и цель получает Помеху на спасброски для поддержания Концентрации до конца своего следующего хода. *Провал или успех*: Дракон не может использовать это действие до начала своего следующего хода.

**Ужасающее присутствие.** Дракон использует «Сотворение заклинания», чтобы сотворить *Страх*. Дракон не может использовать это действие до начала своего следующего хода.

**Наскок.** Дракон движется со скоростью, равной половине его Скорости, и совершает одну атаку Раздиранием.

### ЛОГОВО ЧЁРНОГО ДРАКОНА

Область, где находится логово **взрослого** или **древнего чёрного дракона**, искажается его присутствием, создавая следующие эффекты:

**Едкий туман.** Вонючий и удушающий туман покрывает местность в радиусе 1 мили от логова, делая её Слабо заслонённой. Путешествие в этой области для существ, не являющихся драконом и его союзниками, занимает вдвое больше времени, чем обычно.

**Гнилая вода.** Источники воды в радиусе 1 мили от логова сверхъестественно загрязнены. Существо, выпившее такую воду, должно преуспеть в спасброске Телосложения СЛ 15, иначе станет Отравленным на 1 час.

Если дракон умирает или перемещает своё логово в другое место, эти эффекты немедленно прекращаются.

## Приложение D. Раздатка для игроков

Во время приключения будут использоваться следующие раздаточные материалы для игроков. Распечатайте как минимум по одной копии для каждого стола (а в идеале – для каждого игрока).

### Раздатка 1. Правила мероприятия

Во время этого мероприятия вы сможете воспользоваться следующими интерактивными действиями!

#### Запрос помощи

Вы можете запросить помощь у других столов в любое время, но только **один раз** за всё время мероприятия. Возможно, вам нужна помощь высокоуровневого мага, мощное заклинание исцеления или услуги искусного плута? Если капитан вашей группы сможет найти персонажа, готового помочь, он сможет позвать его на помощь! При запросе помощи необходимо соблюдать следующие правила:

- Каждая группа может запросить помощь только **один раз** во время мероприятия.
- Группы могут запрашивать помощь только для испытаний в «Ревущем грогхаусе», т.е. они не могут запрашивать помощь во время особых заданий.
- Персонаж, предоставляющий помощь, может совершить одно действие: атаковать, сотворить заклинание, пройти проверку характеристики или использовать предмет. При необходимости игрок покидает своё место и подходит к столу, чтобы разобраться с проблемой.
- Символ равновесия таверны рассеивает любые магические эффекты, которые сохраняются дольше одного столкновения. Например, если заклинатель использует *Призыв высшего демона* чтобы призвать барлгуру для группы, демон рассеивается в конце сражения.

#### Обмен подсказками

По мере исследования вы найдёте подсказки о том, как преодолеть трудности таверны и разгадать историю Дюрнана. Вам предлагается поделиться этими подсказками со своими союзниками, но вы можете поделиться каждой подсказкой только с **одним столом**! Вы должны тайно делиться своими подсказками! Если бродячий персонаж, известный как Чёрная Гадюка, обнаружит слишком много подсказок, она может обратиться до Дюрнана прежде, чем вы его найдёте! Ваш Мастер сообщит вам, что считается подсказкой, как только вы её отыщете.

#### Интерактивные ограничения

На протяжении всего события D&D Epic™ действуют следующие ограничения.

##### Короткие и Долгие отдыхи

Событие разворачивается всего за несколько часов игрового времени. Вы не можете позволить себе Долгий отдых и можете взять только **один Короткий отдых**. Во время игры появляются возможности заработать дополнительные короткие отдыхи.

Если у вас есть доступ к заклинанию *Дрёма*, вы можете сотворить его, чтобы получить преимущества короткого отдыха.

##### Заклинания игроков

С самого начала приключения у вас будет ограниченное время на спасение Дюрнана, что затрудняет применение некоторых заклинаний.

- Нельзя использовать заклинания, время сотворения которых превышает 5 минут, до начала события.
- Заклинания, время сотворения которых превышает 5 минут, можно творить во время события только в том случае, если группа использует свой Короткий отдых.
- Заклинания, время сотворения которых превышает 1 час, вообще не могут быть сотворены во время события.
- Заклинания, действующие на области радиусом более 200 футов (например, *Власть над погодой*) может влиять на другие группы в «Ревущем грогхаусе» по усмотрению администраторов.

##### Услуги заклинателей

Во время события союзные жрецы могут предоставлять любые из услуг заклинаний, перечисленных в *Руководстве Мастера Подземелий Лиги искателей приключений*. Вам необходимо оплатить стоимость компонентов для этих заклинаний, которые применяются мгновенно и без необходимости тратить дни простоя. Такие заклинания нельзя применять во время боя.

## РАЗДАТКА 2. ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

---

Когда начинается событие, каждый игрок выбирает зацепку из этого листа. Два игрока не могут использовать одну и ту же зацепку. Если же ничего из этого не подходит, персонаж просто откликается на призыв Мирта к искателям приключений. Любой персонаж, выполнивший задание из своей зацепки, получает сюжетную награду «Глубокопатель»!

### ПРОПАВШИЙ СОЮЗНИК

У вас есть друг, родственник, супруг или союзник, который недавно исчез в Подгорье. Возможно, ваши поиски Дюрнана помогут найти подсказки о его местонахождении?

### ЛЕГЕНДАРНЫЙ ГРОГ

Некоторые шепчутся о таверне в Подгорье, где варят напитки, невиданные в верхнем мире. Вынесите бутылку этого грога на поверхность, чтобы доказать правдивость слухов!

### ДОЛГ ПЛАТЕЖОМ КРАСЕН

Бехолдер Вулгракс обитает под Вотердипом. Много лет назад вы проиграли пари одному из его приспешников, и тот продал долг своему хозяину. Если вы найдёте Вулгракса, возможно, вам удастся убедить бехолдера отсрочить казнь?

### КРОВЬ И СЛАВА

Легенды рассказывают об арене в подземельях под Вотердипом, где гладиаторы могут прославиться, сражаясь с чудовищами. Найдите эту арену и выиграйте на ней битву!

### СНЯТЬ ПРОКЛЯТИЕ

Нежить-бард прокляла деревню на вашей родине, из-за чего её жители не могут разговаривать, не выплёскивая оскорбления. Недавно в Подгорье видели барда: если вы её найдёте, возможно, вы сможете заставить её снять проклятие?

### ОДИН ХОРОШИЙ ПОВОРОТ

Недавно таинственный варвар спас вашего товарища из подземелий Подгорья. Вы поклялись найти этого героя и посмотреть, сможете ли вы отплатить ему за услугу.

### РАЗОБЛАЧИТЕ ХОЗЯЙКУ

Разбойники шепчутся о тайной таверне в Подгорье, которой управляет таинственная владелица. Если вам удастся раскрыть её настоящую личность, эта информация поможет вам завести друзей.

## Раздатка 3. РЕВУЩИЙ ГРОГХАУС

В таверне можно увидеть следующие интересные места. Ваша цель — расспросить посетителей о пропавшем трактирщике и найти подсказки о его судьбе.

### НАЛИВАЙКА

Ходячая кружка украдкой скользит между ножками стола в поисках других кружек, которые можно наполнить.

### ИГРОК-БЕХОЛДЕР

Игрок-бехолдер и его банда головорезов играют в азартные игры с высокими ставками в этой частной кабинке.

### ПОЛЗАЮЩИЕ РУКОБЛУДНИЦЫ

Руки нежити блуждают по всей таверне, работая служанками у владелицы.

### ЦЕРЕМОНИЯ КУЛЬТА

Култ Дракона забронировал это помещение для частной вечеринки.

### ЧЕРЕП ДРАКОНА

На потолке висит череп древнего серебряного дракона, покрытый свечами.

### ГИФФ БАРМЕН

За стойкой бара работает огромный гуманоид с головой бегемота.

### ВАРВАР ГЛАСС

Огромная женщина-варвар сидит верхом на бочке и пьёт пиво из адамантиновой кружки.

### ГОНГ СЧАСТЛИВОГО ЧАСА

Удар гонга возвещает о начале и окончании «счастливого часа» в баре, когда напитки продаются за полцены.

### ОДЕРЖИМЫЕ БОЧКИ

Что-то ужасное обитает в этих бочках, поэтому никто не сидит рядом.

### ПИТОМНИКИ АДСКИХ ГОНЧИХ

Стая гогочущих шакальников охраняет будки адских гончих хозяина.

### РАССКАЗЧИК КЕНКУ

Этот растрёпанный человек-птица рассказывает истории стайке детей гоблинов.

### ЛИЧ-БАРД

В тёмном углу сидит кошкоподобная нежить, перебирающая струны своей лютни из тёмного дерева.

### ШКАФ ДЛЯ СПИРТНЫХ НАПИТКОВ

В запертом шкафу за барной стойкой хранится ошеломляющий ассортимент волшебных ликёров.

### МАРИЛИТ-АРМРЕСТЛЕР

Шестирукая демоница бросает вызов всем, кто осмелится посоревноваться с ней в армрестлинге.

### МЕДУЗА-ЛОТОШНИЦА

Медуза с завязанными глазами торгует редкими предметами с этого импровизированного прилавка.

### ЯМА ЧУДОВИЩ

Отгороженная яма в полу зала представляет собой арену из крови, хрящей и костей.

### ХОЗЯЙКА

Загадочная владелица вершит суд в этой частной комнате.

### ОБОРОТЕНЬ-ШВЕЙЦАР

Входную дверь таверны охраняет лохматый оборотень.

### ХМЕЛЬНАЯ КАРГА

Пьяная ночная карга стоит у стойки бара.

НАЗВАНИЕ ГРУППЫ:

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ:

## **Раздатка 4: Меню напитков**

---

В шкафу можно увидеть следующие бутылки с волшебными напитками. Каждая отдельная мера каждой бутылки стоит 10 ЗМ.

**Домашняя водка лейтенанта Тальбота**

**Алый ром Радагана**

**«Йодль Фрау #4»**

**«Троллий огонь», эль**

**«Единодержавный орёл», эль**

**«Легенда странника»**

**«Юношеская удача», пиво**

**Домашнее пиво Подгорья**

**Ячменное вино Эверарда**

**Мертвенный тоник ревенанта**

**«Ритуальный пёс», пиво**

**«Огненная вода ифрита»**

**Монастырский эль «Послевкусие»**

**«Усыпальница старого фараона»**

## ПРИЛОЖЕНИЕ Е. МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ И СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

### МАГ. ПРЕДМЕТ 1-ГО ТИРА: ВЕРЁВКА ЛАЗАНИЯ (МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ ИЗ ТАБЛИЦЫ В)

*Чудесный предмет, Необычный*

Этот мясистый шнур — магически оживлённое щупальце верёвочника, оббитое серебряными кольцами. Пока вы держитесь за верёвку, вас никто не может заставить отпустить её против вашей воли. Верёвка длиной 60 футов весит 3 фунта и выдерживает нагрузку до 3000 фунтов. Если взяться за один конец верёвки и действием произнести командное слово, верёвка оживёт. Бонусным действием вы можете приказать другому концу верёвки двигаться в выбранном вами направлении. Этот конец будет продвигаться в сторону указанного места со скоростью 10 футов за раунд, пока не достигнет его, или пока верёвка не разматается на свою полную длину, или же пока вы не прикажете ей остановиться. Вы также можете приказать верёвке крепко обвязаться вокруг какого-либо предмета, отвязаться, навязать или развязать узлы по всей длине или самостоятельно скрутиться кольцом для удобства переноски.

Если вы приказываете верёвке навязать узлы, то они появляются через каждый фут по всей её длине. При этом верёвка укорачивается до 50 футов, но зато проверки, совершённые для лазания по ней, совершаются с Преимуществом.

У верёвки КБ 20 и 20 Хитов. Она восстанавливает 1 Хит каждые 5 минут, если у неё есть хотя бы 1 Хит. Если Хиты верёвки опускаются до 0, она уничтожается.

### МАГ. ПРЕДМЕТ 2-ГО ТИРА: КРЫЛАТЫЕ САПОГИ (МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ ИЗ ТАБЛИЦЫ F)

*Чудесный предмет, Необычный (требуется настройка)*

Эти кожаные сапоги снабжены механическими крыльями гномьего производства, которые громко стучат при использовании. Пока вы носите эти сапоги, вы обладаете скоростью полёта, равной вашей скорости ходьбы. С помощью сапогов вы можете лететь до 4 часов, за раз или по частям, но каждое использование считается как минимум за 1 минуту. Если вы летите, когда 4 часа заканчиваются, вы спускаетесь со скоростью 30 футов в раунд, пока не приземлитесь.

Сапоги восстанавливают 2 часа полёта за каждые 12 часов, пока не используются. Во время полёта вы получаете Помеху на проверки Ловкости (Скрытность), совершаемые для бесшумного перемещения.

### МАГ. ПРЕДМЕТ 3-ГО ТИРА: ОЖИВЛЁННЫЙ ЩИТ (МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ ИЗ ТАБЛИЦЫ H)

*Щит, Очень редкий (требуется настройка)*

Этот щит выглядит как верхняя часть большой пивной бочки, окружённая ржавой железной полосой. Всякий раз, когда по щиту наносится удар, раздаётся хор ликующих голосов гномов. Если вы держите этот щит, вы можете бонусным действием произнести командное слово, чтобы он ожил. Щит поднимается в воздух и парит в вашем пространстве, защищая так, как если бы вы его использовали, но ваши руки при этом свободны. Щит остаётся живым 1 минуту, пока вы не закончите эффект бонусным действием или пока вы не станете недееспособным или не умрёте, после чего щит падает на землю или в вашу руку, если она свободна.

### МАГ. ПРЕДМЕТ 4-ГО ТИРА: КОЛЬЦО НЕВИДИМОСТИ (МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ ИЗ ТАБЛИЦЫ I)

*Чудесный предмет (требуется настройка)*

Это холодное стальное кольцо незаметно, когда его не носят, но оно становится видимым, когда его надевают на палец. Нося это кольцо, вы можете действием становиться невидимым. Всё, что вы несёте и носите, становится невидимым вместе с вами. Вы остаётесь невидимым, пока не снимете кольцо, пока не атакуете или не наложите заклинание, или пока не станете снова видимым бонусным действием. Чтобы вас не заметили, оставаясь невидимым, необходимо прикрыть кольцо перчаткой.

## СЮЖЕТНАЯ НАГРАДА: ГЛУБОКОПАТЕЛЬ

---

Ваши успехи в подземельях Подгорья принесли вам славу в городе наверху. Вы получаете дополнительные очки славы. Каждый раз, когда вы возвращаетесь в Вотердип после успешной экспедиции в подземелья Подгорья, вы получаете бесплатное лечебное зелье.

## СЮЖЕТНАЯ НАГРАДА: ГЕРОЙ ТАВЕРНЫ

---

Ваши действия были достойны внимания, когда вы спасли Дюрнана, хозяина таверны, из подземелий Подгорья. Владелец «Зияющего портала» предоставил вам бесплатное проживание и выпивку в своей таверне до конца вашей жизни и заказал портрет вашей группы, который будет висеть в пивной до скончания времён.

## СЮЖЕТНАЯ НАГРАДА: ПРОДАННАЯ ДУША

---

Твоя душа обещана Брекчии из Ревущего грогхауса. Если позже вы умрете, она заберёт вашу душу и использует её в своих таинственных целях. Единственный способ, которым вы можете вернуться к жизни, — это заклинание *Истинное воскрешение*, после которого данная награда отменяется.

## ПРИЛОЖЕНИЕ F. РУКОВОДСТВО АДМИНИСТРАТОРА

В этом разделе содержатся рекомендации по проведению приключения «Последние заказы в Зияющем портале» как события D&D Epics™ для вашего игрового дня или конвента.

### Участники эпика

В этом событии D&D Epics™ участвуют:

#### 4+ группы

За каждым столом находится Мастер Подземелий и от 3 до 7 игроков. Должно быть не менее четырёх групп, при этом одна или несколько групп должны представлять каждый из четырёх тиров. Все персонажи в группе должны иметь один и тот же тир.

#### Командир

Руководит мероприятием главный администратор — командир. Командир следит за общим ходом мероприятия, делает важные объявления, отвечает на вопросы Мастеров и следит за тем, чтобы всё проходило гладко.

#### Бродячие персонажи

В этом мероприятии также участвуют три администратора, которые исполняют роли бродячих персонажей: Трактирщик Дюрнан, ростовщик Мирт и Чёрная Гадюка. Эти администраторы перемещаются от стола к столу во время мероприятия и временно выполняют функции Мастеров для коротких взаимодействий с игроками. Когда к вашему столу подходит бродячий персонаж, прекратите делать то, что вы делали, и ждите, когда он начнёт взаимодействие!

#### Капитан группы

Перед началом приключения за каждым столом один игрок назначается капитаном группы. Капитан взаимодействует с администраторами и капитанами других столов и принимает решения за группу, когда они не могут договориться о курсе действий другими способами (например, голосованием).

### Подготовка

Следующие шаги важны для обеспечения бесперебойного проведения мероприятия.

#### Шаг 1. Подготовка штаба

Штаб — это территория, отведённая для административного персонала.

- Командиру понадобятся **порядок событий**, приведённый в конце этого раздела, часы или секундомер, ручка или карандаш и по крайней мере один экземпляр этого приключения.
- Сумка с призами таверны должна быть размещена на видном месте на столе (см. «Призы таверны»).

#### Шаг 2. Подготовка столов

Для каждой группы необходим один стол. Всем игрокам необходимо обеспечить хороший обзор штаба, чтобы они могли видеть и слышать сообщения командира.

#### Шаг 3. Сбор групп

Во время сбора игроки распределяются по мастерам подземелий.

#### Шаг 4. Подсчёт групп

Командиру необходимо знать, сколько групп каждого тира участвует в игре. Когда мероприятие начинается, администраторы должны подсчитать группы и записать, какие тирсы представлены.

#### Шаг 5. Игра!

Когда игра начинается, командир зачитывает вслух брифинг собравшимся игрокам (см. «Порядок событий» ниже).

## ИНТЕРАКТИВНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Как событие D&D Epics™, приключение «Последние заказы в Зияющем портале» предлагает игрокам несколько возможностей взаимодействия с другими столами. Административная команда должна быть готова координировать эти интерактивные элементы.

### ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Командир должен записывать, сколько победных очков приносит каждый тир. Когда какой-то тир достигает установленного количества победных очков, он получает доступ к специальному заданию для этого тира.

**Цель победных очков = кол-во групп в тире x2**

**После того, как задание будет объявлено, больше нет необходимости отслеживать победы для этого тира!** Группы могут продолжить отслеживать победы в Раздатке № 3. «Ревущий грогхаус», поскольку группа, одержавшая наибольшее количество побед к концу события, получает приз.

### ОТЫГРЫШ БРОДЯЧИХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Администраторы отыгрывают следующих бродячих персонажей. Администраторам рекомендуется надевать костюмы и действовать в соответствии с образами персонажей.

**Дюрнан Странник.** Дюрнан носит с собой отдельные раздатки для каждого куплета застольной песни. Когда его вызывают к столу, он раздаёт следующий по номеру куплет в списке и учит игроков, как его петь. Важно, чтобы Дюрнан выдавал свои куплеты в правильном порядке! В песне поётся по одному куплету для каждого стола, участвующего в мероприятии (максимум десять куплетов).

**Мирт Ростовщик.** Мирт ходит от стола к столу, продавая по сниженным ценам магические зелья и свитки. Игроки могут вызвать его к своему столу в любое время.

**Чёрная Гадюка.** Чёрная Гадюка перемещается украдкой, пытаясь подслушать подсказки, передаваемые между столами. Если она слышит подсказку, она записывает её на пергаменте. В конце события Чёрная Гадюка первой доберётся до Дюрнана, если у неё будет достаточно подсказок!

**Цель Чёрной Гадюки = кол-во групп / 2**

## ПРОВЕДЕНИЕ БИТВЫ С ДРАКОНОМ

Когда в конце мероприятия происходит битва с драконом, администраторы должны отслеживать количество групп, которые побеждают своего дракона, по мере того, как это случается.

**Победа в битве с драконом = кол-во групп / 2**

Когда цель победы достигнута, администраторы объявляют, что следующая группа, которая победит своего дракона, нанесёт последний удар!

### ИСПОЛНЕНИЕ ПЕСНИ

Выполняя задания, игроки открывают утерянные куплеты песни. Чтобы завершить событие без штрафных очков, игрокам необходимо воспроизвести все куплеты песни. В песне поётся по одному куплету для каждого стола, участвующего в мероприятии (максимум десять куплетов).

Когда все куплеты будут найдены, командир объявит о закрытии всех особых заданий! Любой персонаж, который всё ещё играет, получает вдохновение и может взять приз в таверне из набора призов.

### ПРИЗЫ ТАВЕРНЫ

Администраторы должны разместить в штабе мешок с распечатками каждого приза таверны. Для каждой группы, присутствующей на мероприятии, нужно положить в мешок один полный комплект призов, который затем перемешивается для всех. За выполнение особых заданий игроки получают призы из специального набора.

## Порядок событий

Командир должен контролировать следующие события и делать перечисленные объявления, когда этого требует текст.

### Начало мероприятия: Введение

Когда все расселись, командир делает следующее объявление:

«Зияющий портал»! Самая известная из всех таверн Ватердипа и вход в подземелье Подгорья! Бесчисленные приключения начинались у этого легендарного колодца, и немало из них заканчивались в лабиринте под ним. Сегодня вечером, в один из самых оживлённых дней в году, «Зияющий портал» загадочным образом оказался закрыт...

Пока вы стоите на улице под дождём, тучный дворянин приглашает вас присоединиться к нему. Он представляется как Мирт Ростовщик.

«„Зияющий портал“ закрыт навсегда, или, по крайней мере, пока мы не выясним, что случилось с его владельцем, моим старым приятелем Дюрнаном Странником. Он исчез в колодце, ведущем в Подгорье! Много лет назад мы вместе исследовали подземелье: так мы заработали состояние. Но этот старый горноста́й всегда думал, что он что-то пропустил там, в темноте. Вероятно, он вернулся, чтобы ещё раз поискать! В прошлый раз он не возвращался сто лет, и мне не хочется ждать так долго, чтобы выпить. Если вы поможете мне найти его, вас ждёт целая куча магии в качестве награды.

Теперь настала очередь Мастеров управлять приключением!

### 45 минут до конца: Начать песню

Командир отдаёт приказ прекратить любые продолжающиеся столкновения. Командир делает следующее объявление:

Мирт собирает вас всех в боковой комнате «Ревущего грогхауса». Он говорит, вставая на стол.

«Слушайте все. У нас мало времени: Чёрная Гадюка на свободе, поэтому нам нужно спеть песню, чтобы найти Дюрнана прежде, чем она доберётся до него. Если он где-то там, в лабиринте, он нас услышит, я знаю!

Я буду считать до трёх. На счёт три, я хочу, чтобы группа, нашедшая первый куплет песни, спела его вслух! И выложите по полной, чтобы Дюрнан вас услышал! Затем поёт следующая группа, и следующая, и так до тех пор, пока не будет спета вся песня!

Один. Два. Три!»

Каждый куплет песни соответствует определённому уровню подземелья. В этом порядке каждая группа, держащая в руках куплет, встаёт и поёт, когда приходит время. Все

могут присоединиться и спеть последние две строки каждого куплета.

### Успех песни

Если собравшиеся игроки исполнили все куплеты песни, командир делает следующее объявление:

Ваши голоса разносятся эхом по подземельям Подгорья. На долгое время воцаряется тишина... а затем на свет выходит хозяин таверны «Зияющий портал», сжимая в руке пыльную бутылку спиртного!

«Мирт, это ты? Ах, я знаю, я бы узнал этот живот за милю! О, я проклят, мой друг! Помнишь, когда мы были здесь в последний раз и пили мескаль из старой бутылки? Тот, в котором был червь? Это был не обычный червь, Мирт! Это был дракон!

С тех пор он становится всё сильнее, пытаюсь вырваться из плена, и теперь он чертовски близок к тому, чтобы обрести свободу! Он заманил меня сюда, чтобы я принёс ему драконий посох! Он хочет завоевать город наверху! Мирт, нам нужно это остановить!»

Бум! Внезапно бутылка в руке Дюрнана взрывается! Вихрь едкого дыма заполняет комнату и щекошет нос. Когда же становится достаточно светло, чтобы видеть, вы оказываетесь по пояс в болоте!

### Провал песни

Если у собравшихся игроков не хватит стихов, чтобы призвать Дюрнана, – или если Чёрная Гадюка украла достаточно подсказок! – командир делает следующее заявление:

Ваши голоса разносятся эхом по подземельям Подгорья. На долгое время воцаряется тишина... а затем вперёд выходит Чёрная Гадюка.

«Какой позор! Я слышала более сладкую музыку из мешка, полного тонущих котят. Вы никогда не увидите Дюрнана с таким исполнением. Вы не нашли достаточно куплетов – или, возможно, я нашла слишком много! Поэтому я сама вызову Дюрнана и заберу его сокровище.

Если вы хотите увидеть своего тавернщика живым, один из вас, так называемых героев, должен поклясться мне в верности и присоединиться ко мне навсегда в моих приключениях!»

Теперь один игрок должен передать своего персонажа Чёрной Гадюке. Этот персонаж утерян навсегда. Затем Чёрная Гадюка поёт последний куплет, призывая Дюрнана (см. «Успех события»).

### Бой с драконом

Теперь игроки сражаются с драконом за своими столами. Администраторы должны отслеживать количество групп, которые побеждают своего дракона, как только это происходит.

### Победа в битве с драконом = кол-во групп / 2

Когда цель победы достигнута, администраторы объявляют, что следующая группа, которая

победит своего дракона, нанесёт последний удар!

Когда дракон убит, командир делает следующее объявление:

Чёрный дракон Скаллиндракс мёртв! Дюрнан освободился от своего проклятия, и город наверху в безопасности! Поздравляю! Ваш альянс победил!

Когда дракон будет убит, попросите капитанов групп доставить **Раздатку 3. Ревущий грогхаус**, администраторам и определите, какая группа выиграла в событии.

### **15 минут до конца: Объявить результаты**

За пятнадцать минут до окончания события командир объявляет его закрытым, даже если дракон не был убит.

Чёрный дракон Скаллиндракс отступает с поля боя, чтобы залечить раны! Дюрнан в безопасности, и день выигран! Вы одержали победу настолько, насколько это было возможно. Однако там, внизу, во тьме, всё ещё поджидает страшная угроза!

Если собравшимся группам не удастся убить дракона, сообщите Мастерам, что никто не может получить награду «Глубокопатель», так как в подземелье всё ещё существует большая угроза, на которую нужно охотиться! Попросите капитанов групп доставить **Раздатку 3. Ревущий грогхаус**, в штаб.

Сообщите группе, набравшей наибольшее количество победных очков, что каждый игрок в этой группе получил сюжетную награду «Герой таверны»!

## ЗАСТОЛЬНАЯ ПЕСНЯ

Застольная песня исполняется на мотив «Pop Goes the Weasel». Группа, получившая куплет, поёт первые две строки своего куплета, а администраторы и собравшиеся игроки присоединяются, чтобы исполнить последние две строки каждого куплета.

### КУПЛЕТ 1

*Первый этаж, мы пробрались  
Сквозь гоблинские хаты,  
Крикни, если слышишь нас:  
«За славу и за золото!»*

### КУПЛЕТ 2

*Этаж второй, ловушка ка-ак...  
Теперь не буду папой,  
Крикни, если слышишь нас:  
«За славу и за золото!»*

### КУПЛЕТ 3

*На третьем этаже нас ждал  
Кровавый тролль, ребята,  
Крикни, если слышишь нас:  
«За славу и за золото!»*

### КУПЛЕТ 4

*А на четвёртом мантикора  
Съесть была нас рада,  
Крикни, если слышишь нас:  
«За славу и за золото!»*

### КУПЛЕТ 5

*Стащили воры весь наш скарб  
На этаже на пятом,  
Крикни, если слышишь нас:  
«За славу и за золото!»*

### КУПЛЕТ 6

*Шестой этаж и феи тут  
Кружили в танцах знатно,  
Крикни, если слышишь нас:  
«За славу и за золото!»*

### КУПЛЕТ 7

*Седьмой этаж кишмя кишит  
Весь нежитью проклятой,  
Крикни, если слышишь нас:  
«За славу и за золото!»*

### КУПЛЕТ 8

*Восьмой этаж, исчадия  
Нас жгли огнём расплаты,  
Крикни, если слышишь нас:  
«За славу и за золото!»*

### КУПЛЕТ 9

*А на девятом рыцарь смерти  
Нам читал догматы,  
Крикни, если слышишь нас:  
«За славу и за золото!»*

### КУПЛЕТ 10

*Я на десятом фламфа спас,  
Это дело свято,  
Крикни, если слышишь нас:  
«За славу и за золото!»*

## **Приз таверны:**

### **Неиссякаемый барный счёт**

Эта волшебная меловая доска позволит вам бесконечно оплачивать счета в барах любых гостиниц и таверн мира, так что вам никогда не придётся платить за напитки!

### **Приз таверны: Говорящая кружка**

Говорящая кружка — болтливый товарищ, который составит вам компанию по пути домой после долгой ночи кутежа и позаботится о том, чтобы вы благополучно добрались домой.

### **Приз таверны: Лучшее место в доме**

Всякий раз, когда вы входите в таверну, этот стол волшебным образом появляется и всегда доступен вам. Факт в том, что на нём выгравировано ваше имя.

### **Приз таверны: Кружка-непроливайка**

Эту кружку — или стакан — не получится опрокинуть и пролить, как бы шумно ни кричали вы или ваши соседи по залу.

### **Приз таверны: Мгновенный аэратор**

Этот продуманный бокал мгновенно насыщает ваше вино воздухом, делая его восхитительным на вкус.

### **Приз таверны: Ваша любимая песня**

Когда вы звоните в этот колокольчик, любой бард, выступающий в гостинице или таверне, обязан исполнить вашу любимую песню по вашей просьбе.

### **Приз таверны: Похмелье-хуелье**

Независимо от того, сколько вы выпьете в гостинице или таверне, крошка этой волшебной соли на язык перед сном — и у вас никогда не будет похмелья.

## **Приз таверны:**

### **Спаситель ваших печенок**

Примите глоток этого зелья перед тем, как пойти выпить, и вас никогда не стошнит в подворотне.

## **Приз таверны: Механический официант**

Этот крошечный механический помощник всегда готов принести вам напитки и еду из бара и выполнить всё, что вы попросите, в пределах гостиницы или таверны (за исключением задач, которые могут нанести вред другому).

### **Приз таверны: Только с верхней полки**

Пока на тебе эта широкополая шляпа, в твоих коктейлях оказывается лучший алкоголь, какой только можно достать — тебе только с верхней полки!

### **Приз таверны: Личный бармен**

Этот фейский сотрудник появляется с помощью магии в любой гостинице или таверне, куда вы заходите, и обслуживает только вас и вашу компанию. Остальной персонал принимает его присутствие без вопросов.

### **Приз таверны: Идеальная громкость**

Когда вы дуете в этот беззвучный свисток, музыка в таверне всегда настраивается на идеальную громкость, чтобы вы могли общаться, не крича своим друзьям.

### **Приз таверны: Дегустатор**

Пока вы носите этот галстук-бабочку, любая пивоварня или винокурня в вашем районе будет присылать вам бесплатные образцы своих новых, часто экзотических, приобретений.

### **Приз таверны: Ваше личное меню**

Когда вы смотрите на меню через эти очки, оно всегда содержит ваше любимое блюдо в наличии и волшебным образом снабжает повара ингредиентами для его приготовления.

### **Приз таверны: Всегда чистый стол**

Когда вы кладёте эту салфетку себе на колени, ваш стол всегда остаётся чистым и не испачканным крошками или пролитыми напитками.

### **Приз таверны: Сочные сплетни**

Всякий раз, когда вы прикладываете эту трубку к уху в гостинице или таверне, вы слышите сочные сплетни о ком-то, кого вы знаете.

### **Приз таверны: Всегда первый**

Подвеска на этом ожерелье имеет форму рулона туалетной бумаги, а это значит, что вам никогда не придётся стоять в очереди в туалет, пока вы её

носите.

### **Приз таверны: VIP доступ**

---

Если вы покажете эту карту, вам всегда будет предоставлена отдельная комната в гостинице или таверне, где вы сможете заняться своими делами — без лишних вопросов.

### **Приз таверны: Готов к драке!**

---

Когда вы позвоните в этот колокольчик, вас ждёт добродушная и честная драка в баре, когда бы вам ни захотелось подраться.

### **Приз таверны: Без фамильярностей!**

---

Если вы наденете этот ошейник на своего фамильяра или питомца, персонал обеспечит ему VIP-обслуживание, угощения и множество приятных ласк.