

ОСКОЛОК ИСТОРИИ

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ЛАГЕРЯ «SWORD COAST'23»

Братство Тайного Знания стремится отыскать фрагмент древнего артефакта — посоха, по легенде благословлённого касанием самой Мистры. Есть информация, что этот фрагмент находится на одном из островов молодого архипелага, образованного менее полувека назад в результате тектонической активности. Но будьте начеку! Кто знает, какие опасности может таить в себе эта неизведанная земля?

4-часовое приключение для персонажей 2-го уровня

Версия: 1.1



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайнер: Михаил Полетаев
При участии: Роман Вориводин

Вёрстка: Михаил Полетаев

Логотип: Ксения Рыжикова
Картография: Михаил Полетаев

Плейтестеры: Александр Матвеев, Альберт Куртеев,
Артём Мякишев, Максим Тельпуховский, Саша
Малышева, Сергей Кузнецов

ВВЕДЕНИЕ

Это приключение разработано для **трёх-семи персонажей 2-го уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 2-го уровня**.

События приключения происходят в Бесследном море, к юго-западу западу от Лускана.

ПРЕДЫСТОРИЯ

В начале 1487 года землетрясения и извержения вулканов бушевали месяцами, сотрясая весь Фаэрун. Эта активность в том числе изменила ландшафт Бесследного моря, образовав в нём множество новых островов и архипелагов, буквально подняв их со дна вместе со всем, что там находилось.

Дурные слухи и суеверия заставляли моряков обходить подобные острова за мили, поэтому на протяжении последующих лет на эти острова ни разу не ступала нога человека или другого разумного существа. По крайней мере, документальных подтверждений этому нет.

Совершенно случайно Братство Тайного Знания узнаёт о возможном нахождении на одном из таких островов древнего артефакта — осколка посоха, по легенде благословлённого касанием самой Мистры. Теперь они ищут бесстрашных мореплавателей, которые не побоятся ступить на неисследованные земли и отыскать эту легендарную реликвию.

ОБЗОР

Сюжет приключения состоит из трёх частей и занимает около 4 часов:

- **Часть 1: «Задание Братства».** Персонажи встречаются с нанимателем, после чего готовят корабль к первому серьёзному плаванию.
- **Часть 2: «Морское путешествие».** Персонажи отправляются в морское путешествие, где участвуют в нескольких случайных столкновениях.

- **Часть 3: «Безымянный архипелаг».**

Персонажи исследуют остров в поисках осколка посоха.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Среди причин, по которым персонажи могут согласиться на подобное задание, есть следующие:

- **Знание магии.** Если в группе есть персонаж-заклинатель или персонаж, владеющий навыком Магия, он может проявить сильный интерес к истории, связанной с Мистрой, покровительницей магии.
- **Путь в высшее общество.** Братство Тайного Знания, не смотря на свою закрытость и обособленность, считается одной из значимых сил в политике Лускана. Иметь таких друзей было бы весьма кстати тем персонажам, кто желает выбиться в высший свет или расширить своё влияние в нём.

ВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Прочитайте приключение заранее, до начала игры, делая заметки о том, что вы хотели бы выделить или о чём напомнить себе во время ведения приключения, например, описание НИП или его тактика в бою. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточными материалами.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Чтобы понять, следует ли вам менять сложность приключения, оцените **силу отряда**, сверившись с таблицей ниже.

Состав отряда	Сила отряда
3 персонажа	Слабый
4-5 персонажей	Средний
6-7 персонажей	Сильный

В тексте приключения, там, где это нужно, вы найдёте врезки с советами по изменению сложности того или иного столкновения в

зависимости от силы отряда. Кроме того, ваша группа может найти столкновения слишком сложными или слишком лёгкими, в этом случае вы можете изменить рекомендуемую сложность по согласованию с игроками.

ЛУСКАНСКИЕ ПЛАТИНОВЫЕ МОНЕТЫ

Персонажи могут найти в этом приключении лусканские платиновые монеты (сокращённо **лпм**) — особую местную валюту.

Считается, что эти монеты приносят удачу, и потому люди редко с ними расстаются. Персонажи могут продавать эти монеты по цене **25 зм** за штуку, но не могут покупать или выменивать их. Лусканские платиновые монеты можно получить только как награду от НИП или найти в качестве сокровища.

Трата монет. Во время финального эпик-приключения игроки получают возможность потратить лусканские платиновые монеты на полезные предметы или эффекты. В текущем приключении трата лпм не предусмотрена.

Часть 1: Задание Братства

Ориентировочное время: 45 минут

Персонажи находят задание на доске объявлений (см. **Раздатки 1 и 2**) и прибывают в Башню Тайного Знания для встречи с нанимателем.

БАШНЯ ТАЙНОГО ЗНАНИЯ

Когда персонажи достигают Башни Тайного Знания, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Главная Башня Тайного знания — самое высокое и монументальное здание во всем Лускане. Башня имеет высокий центральный шпиль и четыре устремлённых к небу «ветви», ориентированные по сторонам света. Каждая из этих «ветвей» усеяна шпилями меньшего размера, из-за чего башня напоминает массивное чёрное дерево, покрытое мириадами таинственных символов.

Чтобы получить доступ в башню, персонажи должны показать сторожу объявление о найме, по которому они пришли, и он без лишних слов проводит их в кабинет Ралатара.

КАБИНЕТ РАЛАТАРА

Когда персонажи входят в кабинет Ралатара, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Дверь открывается в просторную комнату, в которой господствующее положение занимает большой письменный стол из тёмного дерева. За столом сидит сам волшебник, высокая худощавая фигура с пронзительным взглядом и небольшой белой бородкой. Он облачён в пышную мантию золотых оттенков, расшитую витиеватым орнаментом.

Комната тускло освещена, лишь несколько свечей отбрасывают на стены мерцающие тени. Воздух пропитан запахом старых книг и свитков. На столе волшебника вы замечаете хаотично расставленные предметы: хрустальный шар, алхимические колбы и пару древних фолиантов, переплетённых кожей.

Ралатар кивком приветствует вас и предлагает занять место перед его столом. Вы присаживаете на обитую кожей кушетку, чувствуя одновременно благоговейный трепет и лёгкое волнение из-за встречи с такой могущественной фигурой.

ОТЫГРЫШ РАЛАТАРА

Это высокий худощавый мужчина преклонных лет, с лысой головой, небольшой белой бородкой и пронзительными голубыми глазами, которые, кажется, видят тебя насквозь. Не смотря на возраст, он говорит уверенным, низким и властным голосом, часто делая многозначительные паузы, словно давая собеседникам переварить услышанное. Ралатар вежлив с теми, кто проявляет к нему должное уважение, но может быть суровым и упрямым, когда дело касается вопросов магии.

Цитата: «Меня трудно вывести из себя. Но проверять не стоит».

В беседе с персонажами, Ралатар раскрывает следующую информацию:

- Первые 2 абзаца из раздела «Предыстория» (см. **Введение**). Персонажи, преуспевшие в проверке Интеллекта (История) со Сл 10, также знают эти факты.
- Не так давно у Братства Тайного Знания появилась информация, что там может находиться осколок давно утерянного посоха Мистры. Прорицатели также подтверждают наличие на одном из островов архипелага части древнего артефакта с богатой историей, когда-то обладавшего значительной магической силой.
- Архипелаг и остров, интересующий Братство, находятся примерно в 400 милях к юго-западу от Лускана.
- Ралатар готов авансом заплатить персонажам 100 зм, если они согласятся отправиться на поиски осколка посоха и в пять раз больше по возвращении реликвии. Если персонажи намерены торговаться за аванс, волшебник отказывается увеличивать количество золотых, но при успешной

проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 15 соглашается за счёт Братства наполнить трюмы их корабля провиантом и водой, в достаточном для путешествия количестве (4 бочки воды и 120 рационов).

ПОДГОТОВКА К ПЛАВАНИЮ

Благодаря прошлому приключению (SCDD1-0), у персонажей есть свой корабль, а точнее — шлюп (см. его характеристики в **Приложении А: «Шлюп»**). Сообщите игрокам, что корабль необходимо подготовить к плаванию: определиться с экипажем и закупить провиант и снаряжение, которое может потребоваться в дороге.

По предварительной оценке, шлюп персонажей будет идти **6 дней** до места назначения и ещё столько же — обратно.

ЭКИПАЖ

Для стабильной работы шлюпа требуется экипаж из 4 человек. Персонажи могут взять на себя роли членов экипажа. Подробнее о членах экипажа и управлении кораблём можно прочитать в **Приложении В: «Корабли и море»**.

Персонажи также могут нанять команду или отдельных её членов, которые будут заниматься всеми рутинными делами на судне. Полная команда шлюпа состоит из следующих существ (все они владеют водным транспортом в дополнение к своей обычной статистике):

- Один капитан (см. статблок **капитан разбойников**)
- Три матроса (см. статблок **обыватель**)

Ежедневное жалование капитана составляет **2 зм**, матросов — **2 см** за каждого.

ПРОВИАНТ И СНАРЯЖЕНИЕ

У персонажей есть доступ ко всем товарам, указанным в *Книге игрока*, позвольте им потратить немного времени, чтобы закупиться всем необходимым.

Обратите внимание игроков, что провиант в долгие путешествия обычно берётся с запасом. Кроме того, если у персонажей будут наёмные члены экипажа, необходимо закупить провиант и на них.

Воду персонажи могут набрать бесплатно из городских колодцев. Но они должны купить тару, в которой будут её хранить (например, бочки).

ЕДА И ВОДА

Персонажи, которые не едят и не пьют, получают эффекты истощения (смотрите приложение А в *Книге игрока*). Истощение, вызванное отсутствием еды или воды, нельзя устранить, пока персонаж не съест или не выпьет полностью требуемое количество.

Еда

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

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

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

Вода

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

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

Обратите внимание персонажей, что шлюп не оборудован шлюпкой, и высаживаться на берег в местах, где нет пристани будет затруднительно. Но персонажи могут приобрести шлюпку и закрепить её на корме своего судна, потратив **50 зм**.

Часть 2: Морское путешествие

Ориентировочное время: 1 час 45 минут

Как только корабль персонажей готов отправиться в путь, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Когда над Лусканом взошло солнце, вы вышли из порта на своём новеньком шлюпе, готовые отправиться в долгое путешествие к неизведанному архипелагу. Паруса наполнились ветром, и судно плавно заскользило по спокойному морю. Шлюп набирал скорость, легко рассекая волны, а встречный солёный ветер ласково трепал ваши волосы. Приключение только начиналось...

Путешествуя по морю, персонажи попутно становятся участниками нескольких случайных столкновений. Выбирайте столкновения из списка ниже броском к8 или на своё усмотрение (но не более одного столкновения в день). И старайтесь уложиться в ориентировочное время, указанное для этой части.

к8 Столкновение

- | | |
|---|-----------------------|
| 1 | Вдохновение художника |
| 2 | Призрачный туман |
| 3 | Кораблекрушение |
| 4 | Нападение мерфолоков |
| 5 | Элементарно |
| 6 | Морской охотник |
| 7 | Любитель историй |
| 8 | Челюсти |

I. Вдохновение художника

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вы находитесь в море уже несколько дней и однообразие путешествия начинает вас угнетать. Единственное развлечение здесь — стоять на палубе, опершись о пахнущий свежим деревом фальшборт, позволяя солёному морскому ветру трепать ваши волосы, смотреть вдаль и слушать, как волны разбиваются о корпус вашего корабля.

Вдруг вдалеке вы замечаете человека на плоту с небольшой хижинкой. Он приветственно машет вам рукой, явно желая пообщаться.

Если персонажи подходят поближе, незнакомец приветствует их и представляется Эрнестом, художником из Невервинтера, ищущим вдохновения в открытом море.

ОТЫГРЫШ ЭРНЕСТА

Эрнест — высокий и долговязый полуэльф, с длинными вьющимися волосами соломенного цвета, собранными в небрежный хвост. Одет он в выцветшую синюю рубашку и рваные коричневые штаны, испачканные краской. Руки его покрыты вьёвшимися разноцветными пятнами, свидетельствуя о страсти Эрнеста к искусству.

Эрнест говорит мягким и мечтательным голосом, словно погрузившись в собственные мысли. Он часто останавливается на полуслове, чтобы подыскать наиболее выразительные слова, и использует метафоры для описания своих идей.

Цитата: «Да-да! Твой образ подобен ожившей поэзии!»

Эрнест рад новым собеседникам и не прочь взойти на борт корабля или пригласить персонажей к себе на плот на чашку чая. После этого он может поведать следующее:

- Эрнест отправился в море, мечтая стать свидетелем эпичной схватки каких-нибудь морских чудовищ.
- Он путешествует уже несколько декад, но до сих пор не встретил ничего достойного его картины.
- Сейчас он уже рад хотя бы послушать о морских чудовищах, раз уже не может увидеть их.

ПРОСЬБА ЭРНЕСТА

Эрнест просит персонажей рассказать о самых страшных морских существах, которых они встречали. Или о которых они слышали.

Игроки могут использовать свои знания о морских чудовищах, чтобы от лица персонажей красочно рассказать о них. Альтернативно каждый из персонажей может пройти проверку Интеллекта (История) чтобы вспомнить об одном из морских чудовищ. Сверьтесь с таблицей ниже, чтобы определить, о каком существе вспоминает персонаж:

Сл	Существо
10	Гигантская акула
15	Драконочерепаха
20	Левиафан
23	Кракен

Вдохновлённый рассказами персонажей, Эрнест предложит им изобразить какую-нибудь эпичную битву между их кораблём и морским чудовищем. Несколько человек должны будут изобразить выбранное ими чудовище, а остальные — отважно сражающуюся с ним команду корабля.

Если игроки согласны, они должны совершить групповую проверку Харизмы (Выступление) со Сл 13. При желании, экипаж корабля тоже может принять участие в постановке, для этого добавьте к групповой проверке результат броска к20 + эффективность экипажа.

ГРУППОВЫЕ ПРОВЕРКИ

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

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

В случае успеха, Эрнест в восторге от результатов и даёт игрокам вдохновение 1к4 на одну любую последующую проверку, бросок атаки или спасбросок. Кроме того, эффективность экипажа увеличивается на 1.

При провале, Эрнест вежливо критикует неумелую постановку и сожалеет о потраченном

времени. Эффективность экипажа уменьшается на 1.

СОКРОВИЩА

Вне зависимости от успеха постановки, при прощании Эрнест дарит каждому персонажу по 1 лпм в качестве компенсации их потраченного времени.

II. ПРИЗРАЧНЫЙ ТУМАН

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Сегодня непривычно холодный и влажный воздух разбудил вас раньше обычного. Солнце уже начало подниматься над горизонтом, но его лучи едва пробивались через густой туман, окутавший корабль белой дымкой.

Чтобы не сбиться с курса в тумане, команда судна должна совершить групповую проверку со Сл 15 (см. «Групповые проверки на судне» в **Приложении В**). Капитан и квартирмейстер должны совершить свои проверки согласно таблице **Проверки офицеров**. Если никто не совершает проверку за квартирмейстера, в групповую проверку засчитывается провал. Кроме того, бросьте к20 за экипаж с эффективностью в качестве модификатора, и сравните результат со Сл.

Проверки офицеров

Офицер	Проверка
Капитан	Интеллект (водный транспорт)
Квартирмейстер	Мудрость (Природа)

Определите, сколько успешных проверок совершила группа — офицеры и экипаж — после чего обратитесь к таблице **Результаты проверки**.

Результаты проверки

Результат	Эффект
Полный успех	Туман не влияет на навигацию, и эффективность экипажа увеличивается на 1.
Успех	Туман никак не влияет на навигацию.
Провал	Туман замедляет судно. Срок путешествия увеличен на 1 день.
Полный провал	Корабль сбивается с курса. Срок путешествия увеличивается на 2 день. Эффективность экипажа снижается на 2.

Туман висит весь день и неотличим от природного. До тех пор, пока не станет слишком поздно. Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

К середине дня экипаж начал чувствовать тревогу и беспокойство, так как туман и не думал рассеиваться. К вечеру, когда море погрузилось в сумерки, туман так и не рассеялся, а нервы команды были уже на пределе. Некоторым стало казаться, что они видят движущиеся в тумане фигуры, и в разговорах то и дело всплывали слухи о кораблях-призраках и морских чудовищах. Внезапно сквозь туман пронёсся слабый шёпот, от которого по спине побежали мурашки.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Местность. Помимо палубы и оснастки корабля, всё остальное скрыто туманом. Моря не видно, за бортом со всех сторон лишь белая дымка.

Видимость. Вся местность в 20 фт от существа считается слабо заслонённой туманом, а за пределами 20 фт — сильно заслонённой.

Освещение. В сумерках освещение считается тусклым.

ДУХИ ПРОШЛОГО

Этот туман — призрачный, он несёт в себе души убитых существ, чьи тела были выброшены в море. Проверка Интеллекта (Магия) со Сл 15 позволит распознать опасность. Персонажи,

которые провалили эту проверку, не готовы к нападению и считаются захваченными врасплох.

Два **спектра** атакуют экипаж, появляясь с разных бортов корабля. Если на корабле есть НИП, пусть спектры в первом раунде попытаются убить их. Смерть матроса с одного попадания повысит напряжение за игровым столом, но при этом даст персонажам дополнительный шанс выжить в этой схватке.

Если гуманоидное существо умирает в призрачном тумане (неважно, по какой причине), его дух восстаёт через 1к4 раунда в виде нового спектра, враждебного ко всем не являющимся нежитью существам.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Замените двух спектров двумя тенями.

Сильный отряд: Добавьте одного спектра.

СОКРОВИЩА

После успешного завершения боя, персонажи находят на палубе своего корабля по **2 лпм** на месте каждого убитого противника.

III. КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вы заметили стаю существ, увязавшихся за кораблём. Их гладкие тела выпрыгивали из воды и с громким плеском шлёпались вниз. Когда они приблизились, вы поняли, что это дельфины.

Вся команда заворожённо и с трепетом наблюдала, как эти великолепные существа плывут за кораблём, когда, внезапно, один из дельфинов вырвался из группы и поплыл в вашу сторону, неся что-то на спине. Когда он приблизился, вы увидели, что дельфин несёт полурослика, тяжело раненного и едва в сознании.

Спасённого полурослика зовут Глиссер и он может рассказать следующее:

- Их корабль потерпел кораблекрушение. Что-то крупное расколело его надвое, атаковав из-под воды.
- От удара Глиммер свалился с мачты, сильно ударился головой и упал за борт кренившегося набок судна.
- Он на мгновение потерял сознание и очнулся уже подхваченный дельфинами, которые несли его прочь от тонущего корабля.
- Если персонажи спросят, куда направлялось судно, то оно перевозило какой-то магический артефакт, сделанный по особому заказу. Глиммер сам его не видел, но слышал, что он очень ценный.
- Само судно — это такой же шлюп с командой из 5 человек, двое из которых полурослики (Глиммер и его брат Гиммлер, служившие матросами).
- Судно не очень далеко отсюда и если поспешить, то можно ещё кого-то спасти.

Если персонажи отправляются к месту кораблекрушения, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вы достигаете нужного места и видите терпящий крушение корабль, точнее то, что от него осталась. Его носовая и кормовая части были отделены друг от друга, между ними сейчас не менее 100 футов. Они ещё частично держатся над водой, но с каждой секундой медленно и неумолимо погружаются всё глубже в тёмные воды Бесследного моря.

«Артефакт там...» - крикнул Глиммер, указывая на носовую часть судна. Но тут запнулся и посмотрел в сторону кормы. — «Но там могли укрыться выжившие, капитанская каюта все ещё надо водой!»

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Местность. Посреди бескрайнего моря из воды торчат носовая и кормовая части судна на расстоянии в 100 фт друг от друга. Местность между ними заполнена сломанными мачтами, обрывками парусов и прочим мусором, что делает её труднопроходимой.

Носовая часть. Носовая часть торчит носом вверх и погружена в воду на 25 фт. Внутри неё

есть небольшая воздушная полость, которая не даёт ей утонуть так быстро.

Кормовая часть. Кормовая часть торчит кормой вверх, словно перевернутый стакан, и погружена в воду на 20 фт. Внутри неё есть средних размеров воздушная полость (в капитанской каюте), которая не даёт ей утонуть так быстро.

Освещение. Зона яркого солнечного света простирается от поверхности воды до глубины 650 футов. В этой области моря естественное освещение такое же, как и на поверхности.

СПАСТИ ЧТО-ТО ОДНО

До того, как корабль полностью утонет, персонажи могут попытаться спасти экипаж или артефакт. Они также могут попробовать распределить силы и попробовать спасти и то, и другое. Можете позволить им это сделать, но позже они поймут, что не справятся с двумя задачами одновременно, и им придётся делать выбор уже в более экстремальном режиме.

Корабль персонажей может подойти не ближе, чем на 60 фт к любой из частей. Дальнейшее сближение опасно столкновением. Но персонажи могут использовать шлюпку, чтобы не сокращать оставшееся расстояние вплавь. Но позже нырять всё равно придётся.

ЗАДЕРЖКА ДЫХАНИЯ И УДУШЕНИЕ

Существо может задержать дыхание на количество минут, равное 1 + модификатор Телосложения (минимум 30 секунд).

Если существо не может дышать, оно может жить в течение количества раундов, равного модификатору Телосложения (минимум 1 раунд). В начале своего следующего хода его хиты опускаются до 0, и оно начинает умирать. Если у вас кончился воздух или вас душат, вы не можете восстанавливать хиты и становиться стабилизированным, пока снова не сможете дышать.

СПАСТИ АРТЕФАКТ

Артефакт находится в носовой части судна. У персонажей есть 4 минуты, чтобы его спасти. После этого носовая часть корабля утонет и артефакт будет безвозвратно потерян. Чтобы

добраться до него, необходимо поднырнуть на глубину 25 фт, чтобы найти вход в трюм и потом проплыть ещё 20 фт до места, где находится артефакт. Когда персонажи это сделают, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вы замечаете новенький, обитый металлическими полосами сундук, с крышкой в виде половинки от бочки. Но самое необычное то, что он прикован четырьмя цепями, растянутыми между корабельных балок, которые не дают ему смещаться ни на дюйм и жёстко фиксируют в одном положении.

Длина сундука — 2,5 фт, ширина — 1,5 фт, высота — 1 фт, а вес — 25 фунтов. Сундук пуст и не заперт: на нём попросту нет никакого замка. Персонажи могут догадаться, что этот сундук — и есть перевозимый кораблём артефакт.

Чтобы освободить сундук, персонаж может порвать каждую цепь успешной проверкой Силы со Сл 20. Учтите, что после каждой такой попытки персонаж теряет запас воздуха и вынужден в срочном порядке проделывать обратный путь, чтобы набрать в грудь воздуха. Кроме того, чтобы вытащить сундук из тонущего корабля, потребуется не менее 3 персонажей для его подводной транспортировки.

Альтернативно, чтобы спасти сундук и доставить на свой корабль, 4 персонажа могут потратить 1 минуту и совершить групповую проверку Силы со Сл 15.

Персонажи могут повторять проверки, но следите за общим ограничением по времени, после которого артефакт будет безвозвратно потерян.

СПАСТИ ЭКИПАЖ

Глиммер считает, что экипаж может находиться в капитанской каюте, так как там всё ещё есть воздух для дыхания. У персонажей есть 4 минуты + 2 раунда, чтобы туда попасть и выбраться обратно. После этого кормовая часть корабля утонет. Чтобы добраться до каюты, необходимо поднырнуть на глубину 20 фт и потом проплыть ещё 15 фт до двери в капитанскую каюту.

Однако дверь открыть очень сложно — она находится вертикально над головами персонажей и разбухшая древесина, а также давление воды затрудняют её открывание.

Чтобы выломать дверь, персонаж должен совершить две успешные проверки Силы со Сл 20. Учтите, что после каждой такой попытки персонаж теряет запас воздуха и вынужден в срочном порядке проделывать обратный путь, чтобы набрать в грудь воздуха.

Альтернативно, чтобы попасть в каюту, 4 персонажа могут потратить 1 минуту и совершить групповую проверку Силы со Сл 15.

Персонажи могут повторять проверки, но следите за общим ограничением по времени, после которого кормовая часть целиком уйдёт под воду.

Когда персонажи это сделают, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вам, наконец, удалось попасть в капитанскую каюту. Здесь ещё есть немного воздуха, и вы вздыхаете полной грудью. Однако, в каюте ни одной живой души. Большая часть мебели лежит на стене у двери и лишь прибитый гвоздями к полу письменный стол нависает в 10 футах над вами. Вы замечаете какой-то блеск сквозь щель его приоткрытого ящичка.

Попросите игроков описать, как их персонажи добираются до письменного стола, чтобы достать спрятанное в его ящике сокровище.

СОКРОВИЩА

Если персонажи спасают артефакт, они становятся обладателями *сундука консервации* (см. **Приложение D: «Магические предметы»**).

Если персонажи попадают в капитанскую каюту, они находят там **7 лпм** в ящике письменного стола.

IV. НАПАДЕНИЕ МЕРФОЛКОВ

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Внезапно вы замечаете, что ваш корабль находится в окружении группы агрессивно настроенных мерфолков. Они воинственно потрясают костяными копьями и что-то скандируют на непонятном вам языке. Кажется, их не так много, и вы уже собирались их прогнать, как вдруг почувствовали, как корабль кренится под чьим-то массивным телом, взбирающемся на палубу.

На корабль персонажей нападают 5 **мерфолков** и 1 **гигантский осьминог**. Они не собираются выходить на диалог и будут сражаться насмерть.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите четырёх мерфолков.

Сильный отряд: Замените одного мерфолка гигантским осьминогом.

ТАКТИКА НАПАДАЮЩИХ

Осьминог заберётся на палубу, чтоб сражаться там (но он сможет находиться вне воды не более 2 минут). Мерфолки в первом раунде будут оказывать ему поддержку дальнебойными атаками, а в следующем начнут выпрыгивать из воды и цепляться за борт, чтобы тоже оказаться на палубе и, подобрав свои копья, продолжить сражаться врукопашную.

СОКРОВИЩА

Если персонажи распотрошат осьминога, то обнаружат внутри него **6 лпм**.

V. ЭЛЕМЕНТАЛЬНО

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

В один из приятных солнечных дней вы заметили странное скальное образование посреди бескрайних морских просторов. Подойдя поближе, вы обнаружили, что эта скала своей формой очень напоминает гуманоидное лицо. Внезапно ваше любопытство сменилось замешательством, когда скала заговорила стихами:

– Дальше нет пути,
Но сможете пройти,
В мою игру сыграв.
И будет вам награда.

Не руша ритма слог,
Озвучьте мне итог,
Загадки разгадав,
Не то придёт расплата.

Скала на самом деле является головой стоящего на дне океана громадного элементаля. Он настолько стар, что почти полностью окаменел и не может двигаться (но персонажи об этом не знают).

Элементаль задаст одну или несколько загадок (см. ниже).

Ответ персонажей не обязательно должен быть дословным, главное, чтобы он попадал в ритм стиха. В противном случае элементаль будет усердно делать вид, что не понимает, что они сказали.

ЗАГАДКИ СКАЛЫ

Выбирайте загадки из списка ниже на своё усмотрение или броском к4 до тех пор, пока не посчитаете нужным прекратить или пока загадки не закончатся:

I

Хоть всё море обойди,
Тех камней в нём не найти.
Так скажите мне, каких?
(Ответ: «В море не найти сухих»)

II

Моря малую частицу
Нужно превратить мне в птицу.
Что мне делать? Как тут быть?
(Ответ: «К на Ц переменить»)

III

Нужен он — его бросают,
А не нужен — поднимают.
Старший им грозит салагам.
Что же это? (Ответ: «Это якорь»)

IV

Это в озере найдёте,
в топях, в омуте, в болоте.
В шторм, в грозу и в день погожий
В океане встретить можно.
А в реке - не суждено.
Что же это? (Ответ: «Буква О»)

ЕСЛИ ПЕРСОНАЖИ ОШИБАЮТСЯ

Если персонажи ошибаются в ответе
единожды, элементаль позволяет им искупить
свою вину, загадав ему свою загадку, также в
стихах:

Скала тяжело вздыхает и качает головой, отчего
треск и рокот падающих камней разносится на
многие мили вокруг:

Ошибся ты. На первый раз
Прощаю. Если ты сейчас
Мне загадаешь что-нибудь
В ритм обернув вопроса суть.

Если персонажи ошибаются второй раз,
зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Огромное скалистое лицо искажает гримаса злости
и, заглушая всё вокруг оно рокочет:

Таким глупцом, невеждой быть
Не может истинный герой.
Негоже вам по морю плыть,
Плывите к мамочке, домой!

После этих слов огромный каменный рот
открывается, и из него вырывается ураганный поток
воздуха, сдувая ваше судно как осенний листок.

Если это происходит, срок путешествия
увеличивается на 1 день, так как персонажам
придётся идти в обход говорящей скалы, а
эффективность экипажа снижается на 1.

ЕСЛИ ПЕРСОНАЖИ ПРЕУСПЕВАЮТ

Если персонажи успешно разгадывают
загадки, сделав не более одной ошибки,
зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Скала с улыбкой кивает вам и произносит:

Мудрый герой, мудрый ответ,
Больше для вас препятствий здесь нет.
Но перед тем как отправиться в путь,
Стоит вам в рот ко мне заглянуть.

После чего с гулким рокотом открывает свой рот,
образуя тем самым небольшую пещеру, и замирает.

СОКРОВИЩА

В пещере персонажи находят **2 лпм, 35 зм**, а
также одно *зелье сопротивления огню* (см.
Приложение D: «Магические предметы»).

VI. МОРСКОЙ ОХОТНИК

Зачитайте или перефразируйте следующий
текст:

Штиль. Море окутано лёгкой дымкой, и не слышно
ни звука, кроме лёгкого плеска волн, ласкающих
корпус вашего судна. Солнце уже начало садиться,
окрасив воду в багровые тона. Ощущение, будто
время остановилось, и кроме вас на всём целом свете
никого больше нет. Но это не так...

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Местность. Лёгкая дымка над водой и блики
заходящего солнца создают слабо заслонённую
местность.

Освещение. Здесь яркое освещение.

СХВАТКА С МЕРРОУ

Дымка и блики на волнах не дают персонажам
разглядеть опасного морского охотника —
мерроу (у которого 68 хитов), и он незамеченным
подбирается к кораблю для внезапной атаки.

Все персонажи с пассивной Мудростью
(Восприятие) ниже 15 считаются захваченным
врасплох. Мерроу будет гарпунить жертв на
судне и пытаться утаскивать их под воду. Если на
корабле есть НИП, пусть мерроу в первом ходу
попытаётся утащить одного из них.
Молниеносная атака, быстро оборвавшийся

крик падения и бурлящий фонтан крови под водой в том месте, где скрылся матрос, повьсят напряжение за игровым столом, но при этом дадут персонажам дополнительный шанс выжить в этой схватке.

Мерроу не планирует вступать в открытое противостояние и после каждой неудачной попытки будет прятаться под килем судна, после чего снова скрытно атаковать.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: У мерроу 37 хитов.

Сильный отряд: Добавьте одного мерроу. У обоих по 45 хитов.

СОКРОВИЩА

Если персонажи не просто убивают мерроу, а вспарывают ему брюхо, то внутри обнаруживают **3 лпм, 12 зм** и *износостойкую книгу заклинаний* (см. Приложение D: «Магические предметы»).

VII. ЛЮБИТЕЛЬ ИСТОРИЙ

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

На очередной день вашего путешествия вы наткнулись на одинокого рыбака на небольшом ялике. Заприметив вас, рыбак стал активно махать руками и кричать «Обмен! Обмен!». Явно видно, что его лодка не предназначена для открытого моря. Возможно, ему нужна ваша помощь?

Когда персонажи сближаются с рыбаком, он представляется Фаридом и говорит, что коллекционирует истории, легенды и баллады. Фарид хотел бы, чтобы каждый персонаж по поделился с ним одной из историй, которую знает. В обмен, если истории будут действительно интересными, он готов дать им то, что облегчит их дальнейшее плавание.

ОТЫГРЫШ ФАРИДА

Фарид выглядит как человек средних лет, с каштановыми взлохмаченными волосами. Его кожа бронзовая от загара, а глаза не по возрасту мудры.

Говорит он мягким бархатистым голосом, с нежной, почти музыкальной интонацией.

Цитата: «Вряд ли ваша жизнь настолько коротка, что вам нечего рассказать».

РАССКАЗЧИКИ

Попросите игроков от лица их персонажей рассказать какую-нибудь небольшую, но интересную на их взгляд историю. Здесь не требуются броски кубиков, их заменяет ролевой отыгрыш самих игроков — чем лучше и интереснее они расскажут, тем выше шанс на успех (и только вы, как Мастер, решаете, достойны ли рассказы игроков награды или нет).

ПРОВАЛ

Если игроки не хотят отыгрывать, или, как персонажи, отказывают рыбаку в его просьбе, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Рыбак бросает последний взгляд на персонажей, затем отворачивается и тихим голосом, словно себе под нос, произносит: «Ну что же, нет историй, нет и награды». И внезапно исчезает в водяных брызгах, сияющих в лучах закатного солнца словно ореол божественности. Через мгновение здесь уже нет ни рыбака, ни его ялика.

УСПЕХ

Если вы решаете, что рассказы игроков достойны награды, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Рыбак широко улыбается и, вдруг, взрывается миллионом водяных брызг, превращаясь в большое и рыбоподобное гуманоидное существо в пёстром, украшенном золотом жилете и со столбом пенистой воды вместо нижней части тела. После чего, голосом, громоподобным, как штормовые волны, разбивающиеся о скалы, произносит: «Ха-ха! Вы — отличные рассказчики, и достойны обещанной награды! Внемлите предсказанию, что спасёт вам жизнь: **берегитесь спокойствия, не всё внутри есть то, что есть снаружи. И когда блеск металла холоден, смертельный жар согреет спину**».

Закончив, марид отворачивается, словно собираясь уходить, но на мгновение замирает и, словно что-то вспомнив, говорит: «Ах, да, и небольшой бонус!» и щёлкает пальцами, после чего исчезает в водяных брызгах, сияющих в лучах закатного солнца.

СОКРОВИЩА

Марид, помимо вышеописанного предсказания, дарует персонажам способность дышать под водой на следующие 24 часа.

VIII. ЧЕЛЮСТИ

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вы замечаете чьё-то массивное тело, легко скользящее под водой в сторону вашего судна. Вскоре над поверхностью появился спинной плавник, который разрезал воду, как нож, оставляя за собой след из белой пены.

АТАКА НА КОРАБЛЬ

Корабль атакует **косатка**. Дальнейший сюжет развивается в порядке инициативы. Персонажи или корабль, чья инициатива выше, чем у косатки, могут совершать действия, но им не удастся избежать последующего столкновения. Как только инициатива дойдёт до косатки, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Существо с невероятной силой врывается в борт корабля. Угрожающе щёлкают челюсти, пытаясь пробить корпус. От удара трещат доски и судно начинает сильно качать, экипаж изо всех сил пытается сохранить равновесие, цепляясь за снасти.

Персонажи должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе сбиваются с ног. Косатка также наносит урон кораблю укусом, если попадает. В следующие свои ходы косатка будет кружить вокруг корабля и кусать его как указано в её статблоке. Если кто-то из персонажей прыгнет в воду, косатка переключится на него. В остальных случаях её целью будет сам корабль.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Замените косатку на охотничью акулу.

Сильный отряд: У косатки 135 хитов.

СОКРОВИЩА

После смерти, косатка всплывёт кверху брюхом, и персонажи заметят торчащий в нём *осенённый луной меч* (см. **Приложение D: «Магические предметы»**).

Часть 3: БЕЗЫМЯННЫЙ АРХИПЕЛАГ

Ориентировочное время: 1 час 30 минут

По умолчанию путешествие персонажей до архипелага заняло 6 дней. Если в части 2: «Морское путешествие» какие-то столкновения увеличили или сократили количество затраченных на путешествие дней, добавьте или отнимите их от этого числа.

Персонажи прибывают к архипелагу утром следующего дня. Зачитайте или перефразируйте нижеприведённый текст:

Солнце в очередной раз поднялось над горизонтом, осветив впереди группу небольших скалистых островов с пляжами из чёрного песка. Вы наблюдаете сильный ветер, поднимающий высокие волны, которые несутся в сторону архипелага и с шумом разбиваются о прибрежные скалы.

ВЫСАДКА НА ОСТРОВ

Чтобы добраться до острова, обозначенного Ралатаром как место, где может находиться искомый осколок посоха, персонажам необходимо преодолеть опасные рифы и обогнуть несколько других островов архипелага.

Определите количество рифов, между которыми необходимо будет маневрировать кораблю персонажей, броском к4 + 1.

Чтобы обнаружить первый риф, экипажу корабля требуется иметь показатель пассивной Мудрости (Восприятие) 12 или выше, в противном случае команда не замечает опасности и сталкивается с рифом. Все остальные рифы обнаруживаются командой автоматически.

СТОЛКНОВЕНИЯ С РИФАМИ

Каждый раз перед столкновением с рифом бросайте к4, чтобы определить размер рифа и урон, получаемый кораблём от столкновения с ним, по таблице ниже:

к4	Размер	Дробящий урон
1	Маленький	1к6
2	Средний	1к10
3	Большой	4к10
4	Огромный	8к10

Не забывайте про порог урона судна, не каждое столкновение с рифами сможет снизить хиты корабля!

Если риф обнаружен заранее, то экипаж может попытаться избежать столкновения с ним. Каждый раз перед столкновением с рифом команда судна должна совершать групповую проверку со Сл 14 (см. «Групповые проверки на судне» в **Приложении В**).

Капитан, первый помощник, боцман и квартирмейстер совершают свои проверки характеристики согласно таблице **Проверки офицеров**. Эти проверки представляют собой вклад офицеров в совместную работу по уклонению от рифов. Если никто не совершает проверку за того или иного офицера, в групповую проверку засчитывается провал.

Проверки офицеров

Офицер	Проверка
Капитан	Интеллект (водный транспорт)
Первый помощник	Харизма (Запугивание)
Боцман	Сила (Атлетика)
Квартирмейстер	Мудрость (Природа)

Кроме того, бросьте к20 за экипаж, добавив к результату его эффективность в качестве модификатора, и сравните результат с вышеуказанной Сл.

Определите, сколько успешных проверок совершила группа — офицеры и экипаж — после чего обратитесь к таблице **Результаты проверки**.

Результаты проверки

Результат	Эффект
Полный успех	Корабль уклоняется от рифа. Эффективность экипажа увеличивается на 1 (не чаще 1 раза в день).
Успех	Корпус корабля получает половину урона от рифа.
Провал	Корпус корабля получает полный урон от рифа.
Полный провал	Корпус корабля получает полный урон от рифа. Эффективность экипажа уменьшается на 2 (не чаще 1 раза в день).

Когда корабль минует рифы и подойдёт к нужному острову, он сможет бросить якорь в 300 фт от берега. Ближе не получится — слишком мелко. Если у персонажей есть шлюпка, они могут добраться до берега на ней. В противном случае им придётся промокнуть, добираясь вплавь.

ПЛЯЖ ЧЁРНОГО ПЕСКА

Когда персонажи доберутся до берега, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Наконец, вы ступили на берег. Чёрный песок под вашими ногами кажется грубым и шершавым, а в воздухе ощущается лёгкий запах серы. Вдалеке, ближе к центру острова, возвышается одинокая скалистая гора, отбрасывая длинную тень, доходящую до самого пляжа.

Остров кажется абсолютно бесплодным, без деревьев и другой растительности. Единственные звуки здесь — тихий плеск волн о берег и далёкий, едва слышный гул, исходящий откуда-то из недр горы.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Местность. Песчаный пляж тянется извилистой полосой вдоль берега насколько хватает глаз, возможно он опоясывает остров со всех сторон. Ширина этой полосы чёрного песка в разных местах варьируется от 60 фт до 90 фт. Дальше постепенно начинаются грубые каменные россыпи с хаотично лежащими в них более

крупными валунами. Пляж неровный, на нём присутствуют как небольшие песчаные возвышенности, так и неглубоки впадины. И песчаный пляж, и каменные россыпи являются труднопроходимой местностью.

Освещение. Яркое утреннее солнце хорошо освещает пляж.

ОХОТНИК ИЛИ ЖЕРТВА?

Позвольте персонажам зайти в глубь пляжа, после чего зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Внезапно невысокие холмики чёрного песка пришли в движение, осыпаясь вниз и открывая гибкие тела гигантских ящериц. Кажется, вы только что потревожили их покой...

Шесть **гигантских ящериц** выбираются из-под песка, направляясь в сторону персонажей. Постарайтесь расположить ящериц не слишком близко друг к другу. Желательно так, чтобы они взяли персонажей в кольцо.

Ящерицы нападают не сразу, в первом раунде боя они просто желают изучить персонажей поближе. Однако в следующем раунде атакуют, если персонажи не захотят или не смогут их успокоить. Удачная проверка Мудрости (Уход за животными) со Сл 20, которая совершается действием, заставит двух ящериц не нападать 1к4 раунда или до тех пор, пока их не ударят. Если остальные ящерицы побеждены до этого момента, то успокоенные ящерицы теряют интерес к персонажам.

Ящерицы территориальны и охраняют свои кладки. Поэтому, если персонажи убегут из боя, ящерицы не станут их преследовать.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите двух гигантских ящериц.

Сильный отряд: добавьте двух гигантских ящериц.

Сокровища. Если персонажи расправились с ящерицами, они могут потратить 2 часа, чтобы разделить их и запастись провиантом. В этом

случае они получают по 4 рациона за каждую убитую ящерицу.

Персонажи, которым удалось усмирить ящериц, если эти ящерицы выжили, получают сюжетную награду **Чувство зверя**.

ОДИНОКАЯ ГОРА

Персонажи потратят около получаса, путешествуя вглубь острова к одинокой горе. Всё это время гул, который на пляже был едва слышен, будет постепенно нарастать и у подножия горы превратиться в хорошо различимый рокот.

Осмотрев гору, персонажи заметят несколько лавовых тоннелей — полости в застывших лавовых потоках, вытянутые в виде коридоров, уходящего куда-то вглубь горы. В тоннелях нет никакого освещения. На самом деле неважно, в какой тоннель пойдут персонажи, так как глубже в горе все тоннели соединяются в один. Но вы можете позволить персонажам подискутировать на тему, какой тоннель правильный. Бросьте 1к4 + 2, чтобы определить количество лавовых тоннелей, обнаруженных персонажами.

Примерно через 10 минут путешествия по выбранному тоннелю в недра горы, персонажи выйдут к огромному сферическому залу, через которую протекает лавовая река. Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вскоре туннель вывел вас в массивный сферический зал, поражающий своими размерами. Раскалённый воздух коснулся ваших лиц: через центр зала протекала, лениво бурля, лавовая река, огибая петлёй небольшую каменную платформу. С вашим берегом платформу соединяет небольшой каменный перешеек, образуя вместе с ней некое подобие полуострова. В центре платформы вы замечаете какой-то рукотворный продолговатый предмет, отсвечивающий холодными металлическими бликами.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Местность. Диаметр платформы, окружённой лавовой рекой, около 70 фт. Ширина перешейка,

по которому можно попасть на платформу, примерно 20 фт (см. **Карта 1: «У лавовой реки»**).

Лавовая река. Лава в реке смертельно опасна, любое существо касающееся её получает 1к10 урона огнём. Если существо оканчивает ход в 5 фт от лавовой реки, оно получает 1к4 урона огнём от обжигающе горячего воздуха. Убедитесь, что игроки понимают это.

Освещение. Река освещает всё пространство вокруг тусклым пульсирующим светом.

ЗАПАХ ЖАРЕНОГО

Если персонажи не будут подходить близко к берегу, они смогут безопасно зайти на платформу и разглядеть предмет. Если они это делают, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Перед вами — продолговатый металлический предмет, похожий на часть рукоятки посоха. Он украшен гравировкой из незнакомых вам магических символов.

Предмет идеально чистый и блестящий, словно время над ним не властно. Если вы берете его в руки, то чувствуете, что, не смотря на жар в пещере, он совершенно не нагрелся.

Внезапно вы слышите за спиной громкий всплеск и, обернувшись, видите, как на перешеек, прямо из лавовой реки, выбирается какое-то странное краснокожее существо, напоминающее то ли огромную беспёрую птицу, то ли двуногую рептилию.

Два **гигантских ходуна** появляются из лавы со стороны перешейка, чтобы напасть на персонажей. Расположите ходунов так, чтобы персонажи не могли перебежать с перешейка на берег, не попав в зону их досягаемости.

В бою гигантские ходуны будут активно использовать свою способность Поглощение огня, перебегая с берега на лаву и обратно (лава является для них труднопроходимой местностью), чтобы получить 1к10 урона огнём, или останавливаясь у берега и получая 1к4 урона огнём в конце своего хода. Описывайте игрокам, что этот огонь затягивает их раны, чтобы они понимали, что таким образом ходуны восстанавливают хиты.

Гигантские ходуны трусливы, когда рядом нет подпитывающего их огня, и потому не будут преследовать персонажей дальше чем в 50 футах от лавовой реки.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите одного гигантского ходуна. У оставшегося ходуна — 36 хитов.

Сильный отряд: Добавьте одного гигантского ходуна, у которого 18 хитов.

ЗАВЕРШЕНИЕ

Когда персонажи забирают осколок посоха, они могут без происшествий вернуться в Лускан и получить за него обещанные 500 зм.

Если у вас осталось достаточно времени, вы можете отыграть путешествие в Лускан, выбрав ещё одно случайное столкновение из части 2: «Морское путешествие».

Когда персонажи передают осколок посоха Ралатару, он, помимо награды в 500 зм, выражает им благодарность от всего Братства Тайного Знания и Лускана, на благо которого будет служить сила этого посоха после его восстановления. Если персонажи интересуются восстановлением посоха, то волшебник сообщает, что этот осколок был последним, которого недоставало, и теперь Братство сможет приняться за работу, закончить которую планирует в ближайшие 2-3 декады.

НАГРАДЫ

По завершению этого приключения, персонажи получают следующие награды.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Завершив это приключение, персонажи получают новый уровень.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой поровну, если это возможно.

ТОВАРЫ И ЗОЛОТО

Персонажи получают **по 4 рациона** за каждую убитую ящерицу, если тратили время на их разделку.

Персонажи получают **500 зм** в награду за возвращение осколка посоха.

Кроме того, персонажи получают сокровища из случайных столкновений, в которых участвовали, как указано в разделе «Сокровища» в описании случайного столкновения.

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

Персонажи имеют возможность получить следующие сюжетные награды в ходе этого приключения.

ЧУВСТВО ЗВЕРЯ

У вас появляется возможность один раз сотворить заклинание *дружба с животными* как заклинание 1-го уровня, даже если вы не обладаете возможностью творить заклинания, но у вас должны быть требуемые для заклинания компоненты. Сл спасброска против этого заклинания равна 15. Как только вы используете эту сюжетную награду, удалите её.

ПРИЛОЖЕНИЕ А: ШЛЮП

Шлюп

Громадное транспортное средство
(60 футов на 20 футов)

Вместимость 4 члена экипажа, 6 пассажиров

Грузоподъёмность 50 тонн

Темп перемещения 3 мили/час (72 мили/день)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	7 (-2)	14 (+2)	0	0	0

Иммунитет к урону психическая энергия, яд

Иммунитет к состояниям ослеплённый, очарованный, оглохший, истощение, испуганный, недееспособный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, ошеломлённый, бессознательный

ДЕЙСТВИЯ

В свой ход шлюп может совершить 2 действия, выбирая из приведённых ниже вариантов. Он может совершить только 1 действие, если у него 2 члена экипажа или меньше. Он не может совершать действия, если у него нет членов экипажа.

Огонь из баллисты. Шлюп может стрелять из своей баллисты (см. ниже).

Перемещение. Шлюп может использовать свой штурвал для перемещения с помощью парусов.

КОРПУС

Класс Брони 15

Хиты 200 (порог урона 10)

УПРАВЛЕНИЕ: ШТУРВАЛ

Класс Брони 12

Хиты 50

Переместитесь на расстояние, не превышающее скорость одного из компонентов перемещения, с одним поворотом на 90 градусов. Если штурвал уничтожен, шлюп не может поворачивать.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: ПАРУСА

Класс Брони 12

Хиты 100; -10 фт. к скорости за каждые 25 единиц полученного урона

Скорость (на воде) 25 фт.; 15 фт. если идёт против ветра; 35 фт. если идёт по ветру.

ВООРУЖЕНИЕ: БАЛЛИСТА

Класс Брони 15

Хиты 50

Иммунитет к урону психическая энергия, яд

Выстрел. *Дальнобойная атака:* +6 к попаданию, дистанция 120/480 фт., одна цель. *Попадание:* 16 (3к10) колющего урона.

ЛИСТ КОРАБЛЯ

Краткий лист для отслеживания данных корабля в текущем приключении. Начальная эффективность экипажа равняется +4.

Текущие хиты

Эффективность

--	--

Офицеры и экипаж

--

Инвентарь

--

ОПИСАНИЕ

Шлюпы — небольшие одномачтовые суда, которые могут управляться экипажем из 4 человек. Эти суда часто перевозят небольшое количество грузов или пассажиров. Они идеально подходят для прогулочных круизов, поскольку управлять ими проще и дешевле, чем более крупными судами.

Шлюп обладает следующими особенностями:

Освещение. Подвесные фонари создают яркий свет по всему судну.

Такелаж. По такелажу судна можно взбираться без проверки характеристики.

Паруса. Шлюп имеет одну мачту высотой 45 футов с парусами.

ЭКИПАЖ

Для стабильной работы шлюпа требуется экипаж из 4 человек. Если персонажи не имеют владения водным транспортом или не хотят самостоятельно им заниматься, то они могут нанять команду, которая возьмёт на себя все рутинные дела, связанными с управлением судном. Команда состоит из следующих существ (все они владеют водным транспортом в дополнение к своей обычной статистике):

- Один капитан (см. статблок **капитан разбойников**)
- Три матроса (см. статблок **обыватель**)

Ежедневное жалование капитана составляет **2 зм**, матросов — **2 см** за каждого.

ПАЛУБА

Палуба шлюпа обладает следующими особенностями:

Баллиста. Баллиста установлена на передней части палубы. Рядом с ней уложено и закреплено десять стрел для баллисты.

Фальшборт. По периметру палубы расположено ограждение высотой 3 фута, обеспечивающее укрытие на половину для находящихся за ним существ Среднего размера и

укрытие на три четверти для существ Маленького размера.

КАПИТАНСКАЯ КАЮТА

Капитан живёт в капитанской каюте, которая обладает следующими особенностями:

Мебель. Две кровати и письменный стол со стулом стоят в кормовой части каюты.

Сундучки. Под каждой кроватью находится сундучок. Сундучки железные и имеют КД 19, 18 хитов, а также обладают иммунитетом к урону психической энергией и ядом.

ПАССАЖИРСКАЯ КАЮТА

Пассажирская каюта занимает половину нижней палубы и обладает следующими особенностями:

Мебель. Шесть кроватей, отделённых друг от друга тонкими деревянными перегородками, располагаются двумя рядами вдоль бортов, по три с каждого борта. Между перегородками также натянуты занавески из парусины, позволяющие отгородить спальную зону размером 7 футов на 5 футов.

ТРЮМ

Оставшуюся половину нижней палубы занимает трюм. Там же в хаотичном порядке висят несколько гамаков для матросов.

ПРИЛОЖЕНИЕ В: КОРАБЛИ И МОРЕ

Это выжимка правил D&D 5-й редакции по морским путешествиям и управлению судами, включающая в себя всё необходимо для проведения текущего приключения. Для более полной информации обратитесь к **Приложению А** книги *Призраки Солтмарша (Ghosts of Saltmarsh)*.

БЛОКИ СТАТИСТИКИ КОРАБЛЕЙ

В этом разделе представлено описание блоков статистики кораблей.

БАЗОВАЯ СТАТИСТИКА

Блок статистики корабля состоит из трёх основных частей: базовой статистики, компонентов и вариантов действий. Корабли не могут совершать какие-либо действия самостоятельно. Без действий экипажа корабль может остановиться, дрейфовать по воде, или бесконтрольно крениться.

РАЗМЕР

Большинство кораблей Большие, Огромные или Громадные. Категория размера судна определяется его длиной или шириной, в зависимости от того, что больше. Например, для корабля длиной 10 футов и шириной 20 футов используется категория размера с шириной 20 фт; таким образом, этот корабль является Громадным.

ЗАНИМАЕМОЕ ПРОСТРАНСТВО

Корабль не занимает пространство квадратной формы, если так не указано в его блоке статистики. Например, корабль 20 футов в длину и 10 футов в ширину занимает пространство 20 на 10 футов.

Корабль не может войти в пространство, которое не может его вместить. Если он попытается сделать это, то столкнётся с чем-либо, как описано в разделе «Столкновение корабля».

ВМЕСТИМОСТЬ И ГРУЗОПОДЪЁМНОСТЬ

Блок статистики корабля показывает, сколько существ и груза он может перевозить. Под существами подразумеваются как экипаж судна, так и любые пассажиры, которые могут ехать вместе с ними.

Грузоподъёмность — это максимальное количество груза, которое может перевозить корабль. Судно не может перемещаться, или даже может начать погружаться под воду, если вес его груза превышает это значение.

ТЕМП ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Темп перемещения корабля определяет, на какое расстояние он может переместиться за один час и за один день. Компоненты, отвечающие за перемещение корабля (описанные ниже в блоке статистики), определяют, на какое расстояние корабль может перемещаться каждый раунд.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Корабль имеет шесть характеристик (Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Харизма) и соответствующие им модификаторы.

Сила корабля выражает его размер и вес. Ловкость отражает лёгкость управления им. Телосложение судна определяет его прочность и качество его конструкции. Значение Интеллекта, Мудрости и Харизмы корабля обычно равно 0.

Если какая-либо характеристика корабля равна 0, он автоматически проваливает любую проверку или спасбросок, которые использует эту характеристику.

УЯЗВИМОСТИ, СОПРОТИВЛЕНИЯ И ИММУНИТЕТЫ

Уязвимости, сопротивления и иммунитеты корабля распространяются на все его компоненты, если в блоке статистики не указано иного.

Обычно корабли обладают иммунитетом к урону психической энергией и ядом. Также

корабли обычно обладают иммунитетом к следующим состояниям: ослеплённый, очарованный, оглохший, истощение, испуганный, недееспособный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, ошеломлённый и бессознательный.

ДЕЙСТВИЯ

Эта часть блока статистики определяет, что корабль может делать в свой ход, используя свои специальные действия, а не действия находящихся на нём существ. Для перемещения корабль также использует действия; без них он не будет двигаться. Капитан корабля решает, какие действия будут использованы. Каждое действие может быть выбрано только один раз за ход.

КОМПОНЕНТЫ

Корабль может состоять из различных компонентов, каждый из которых может включать в себя несколько объектов:

Корпус. Корпус судна — это его основная конструкция, на которую крепятся остальные компоненты.

Управление. Компонент управления используется для управления кораблём.

Перемещение. Компонент перемещения — это имеющая определённую скорость часть судна, которая позволяет ему перемещаться (например, комплект парусов или вёсел).

Вооружение. На борту корабля, способного сражаться в бою, имеется один или несколько компонентов вооружения, каждый из которых управляется отдельно.

Компонент корабля может использовать особые правила, как описано в блоке статистики.

КЛАСС БРОНИ

Каждый компонент имеет свой Класс Брони. Его КБ отражает материалы, использованные для его изготовления, и любые защитные покрытия, используемые для усиления прочности.

ХИТЫ

Компонент корабля ломается и становится непригодным для использования, когда его хиты опускаются до 0. Корабль терпит крушение, если его корпус разрушен.

У корабля нет костей хитов.

ПОРОГ УРОНА

Если компонент корабля имеет порог урона, этот порог указывается после его хитов. Компонент обладает иммунитетом ко всему урону, если получаемый им урон меньше порога; иначе он получает урон, как обычно. Урон, который не может превысить пороговое значение, считается поверхностным и не уменьшает хиты компонента.

ОФИЦЕРЫ И ЭКИПАЖ

Чтобы судно правильно двигалось, ему нужны офицеры, отдающие приказы, и матросы, их выполняющие.

ТИПЫ ОФИЦЕРОВ

Чтобы управлять кораблём, нужны офицеры, которые будут следить за его работой. Офицеры выполняют шесть различных ролей. Некоторые роли на борту корабля отражают потребность в квалифицированных специалистах для руководства действиями экипажа. Другие занимаются поддержанием здоровья и морального состояния экипажа. Роли призваны дать представление о типах проверок характеристик, необходимых для управления кораблём. Однако из всех этих ролей капитан — единственная позиция, которая обязательна для функционирования корабля. Кораблю нужен начальник, который будет отдавать приказы и реагировать на угрозы, иначе во время кризиса судно рискует погрузиться в хаос и неразбериху.

Ниже описан каждый тип офицера, а также характеристики и умения, которые помогают персонажам преуспеть в этой роли:

Капитан. Капитан отдаёт приказы. Лучшие капитаны имеют высокие значения Интеллекта и Харизмы, а также владеют водным транспортом и навыками Запугивание и Убеждение.

Первый помощник. Этот специалист поддерживает моральный дух экипажа, обеспечивая надзор, поощрение и дисциплину. Первый помощник имеет высокое значение Харизмы, а также владеет навыками Запугивание и Убеждение.

Боцман. Боцман даёт капитану и команде техническое руководство и заведует ремонтом и техническим обслуживанием. Хороший боцман имеет высокое значение Силы, а также владеет инструментами плотника и навыком Атлетика.

Квартирмейстер. Квартирмейстер прокладывает курс корабля, полагаясь на знание морских карт и изучение погодных и морских условий. Надёжный квартирмейстер, как правило, имеет высокое значение Мудрости, а также владеет инструментами навигатора и навыком Природа.

Судовой врач. Судовой врач занимается травмами, не даёт болезням распространиться по всему кораблю и следит за санитарией. Способный судовой врач обладает высоким значением Интеллекта и владеет набором травника и навыком Медицина.

Кок. Корабельный повар готовит еду в условиях ограниченного числа ингредиентов на борту корабля. Умелый повар поддерживает моральный дух экипажа на высоте, а плохой — снижает эффективность работы всей команды. Талантливый повар имеет высокое значение Телосложения, а также владеет инструментами пивовара и инструментами повара.

ЧЛЕНЫ ЭКИПАЖА

Кораблю требуется команда, состоящая из определённого числа трудоспособных моряков, как указано в его блоке статистики. Эффективность экипажа зависит от навыков, опыта, морали и здоровья его членов. Это значение может влиять на деятельность корабля, как, например, способность экипажа замечать угрозы или противостоять опасностям. Экипаж начинает свою работу с эффективностью +4, но со временем этот показатель меняется, опускаясь до -10 или повышаясь до +10. Он уменьшается, когда экипаж несёт потери, терпит лишения или

страдает от болезней. Он увеличивается, если экипаж имеет высокий моральный дух, хорошее медицинское обслуживание и справедливо управляется.

Рядовой член экипажа использует блок статистики **обывателя**.

БУНТ

Экипаж, которым плохо руководят или с которым плохо обращаются, может ополчиться против своих офицеров. Раз в день, если эффективность экипажа ниже 0, капитан должен совершить проверку Харизмы (Запугивание или Убеждение) с модификатором, равным эффективности экипажа.

Если результат проверки находится в диапазоне от 1 до 9, то эффективность экипажа уменьшается на 1.

Если результат проверки равняется 0 или ниже, экипаж поднимает бунт. Он становится враждебен по отношению к офицерам и может попытаться убить их, заключить в тюрьму или выбросить за борт. Экипаж можно заставить подчиниться с помощью жестокой расправы, сражения или предложения сокровищ и других наград.

Когда Мастер оканчивает бунт, эффективность экипажа увеличивается на 1к4.

УВОЛЬНЕНИЕ НА БЕРЕГ

Жизнь на борту корабля — это постоянная нагрузка на экипаж. Время, проведённое в порту, позволяет экипажу расслабиться и восстановить душевное равновесие.

Если эффективность экипажа равна 3 или ниже, то за каждый день, проведённый командой в порту или на берегу, этот показатель увеличивается на 1.

КОРАБЛИ В БОЮ

В этом разделе содержится руководство по использованию кораблей в бою.

КОРАБЛИ И ИНИЦИАТИВА

При броске инициативы корабль использует свою Ловкость, а в качестве модификатора к этому броску используется эффективность экипажа.

В ход корабля капитан решает, какое из действий корабля использовать.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ ОФИЦЕРОВ

Во время столкновения капитан, первый помощник и боцман имеют доступ к двум особым действиям: **прицеливание** и **полный вперёд**, оба варианта подробно описаны ниже.

ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Действием капитан, первый помощник или боцман руководит стрельбой команды, помогая навести одно из корабельных орудий. Выберите одно из корабельных орудий, которое находится в пределах 10 футов от офицера. Оно получает преимущество на следующий бросок атаки, который оно совершит до конца следующего хода корабля.

ПОЛНЫЙ ВПЕРЁД

Находясь на палубе, капитан, первый помощник или боцман действием может призвать команду работать усерднее и быстрее вести корабль вперёд. Бросьте кб и умножьте результат на 5. Примените полученное значение как бонус к скорости корабля до конца следующего хода корабля. Если корабль уже получает бонус от этого действия, то бонусы не складываются, а применяется наибольший.

ЭКИПАЖ В БОЮ

Руководство всем экипажем корабля в бою может оказаться обременительным, тем более что на больших кораблях часто находятся десятки моряков. Как правило, экипаж слишком занят управлением кораблём, чтобы заниматься чем-то ещё во время боя. Не утруждайтесь отслеживанием их конкретных позиций, если не хотите усложнять задачу. Можно предположить, что экипаж равномерно распределён между двумя верхними палубами корабля.

ПОТЕРИ СРЕДИ ЭКИПАЖА

Уничтожение экипажа корабля уменьшает количество действий, которые могут совершить большинство кораблей, что делает экипаж заманчивой целью в бою. Совершайте отдельные атаки как обычно, используя при необходимости рекомендации по совершению множества одинаковых атак из *Руководства Мастера*.

Если речь идёт о заклинаниях, воздействующих на область, таких как *огненный шар* или *молния*, вы можете обозначить точное местоположение заклинателя и команды, чтобы определить, сколько моряков оно затронет. В качестве альтернативы вы можете бросить 1кб за каждый уровень заклинания. Сумма значений, выпавших на костях — это количество членов экипажа, попавших в область действия заклинания.

СТОЛКНОВЕНИЕ КОРАБЛЯ

Если корабль перемещается в пространство, занимаемое существом или объектом, он может с ним столкнуться. Корабль избегает столкновения, если существо или объект меньше его как минимум на две категории размера.

При столкновении корабль должен немедленно совершить спасбросок Телосложения со Сл 10. При провале спасброска корпус корабля получает урон в зависимости от размера существа или объекта, с которым столкнулся, как показано в таблице **Урон при столкновении**. Если объект или существо меньше корабля минимум на две категории размера, корабль продолжает движение. Иначе движение прекращается. Если корабль продолжает движение, существо или объект, с которым произошло столкновение, перемещается в ближайшее незанятое пространство, которое не находится на пути корабля. По усмотрению Мастера, если перемещаемый объект закреплён на месте, он уничтожается.

Существо, попавшее под корабль, должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 10 + модификатор Силы корабля. Оно получает урон,

зависящий от размера корабля (как показано в таблице **Урон при столкновении**) при провале или половине этого урона при успехе.

Урон при столкновении

Размер	Дробящий урон
Маленький	1к6
Средний	1к10
Большой	4к10
Огромный	8к10
Громадный	16к10

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО МОРЮ

Приведённые ниже правила помогают разобраться с путешествиями по морю, особенно с путешествиями продолжительностью от часа и более. Этот материал основан на правилах путешествий из *Книги игрока* и *Руководства Мастера*.

ТЕМП ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Корабли перемещаются со скоростью, указанной в их блоках статистики. В отличие от сухопутного транспорта, корабли не имеют способа перемещаться быстрее, хотя могут выбрать перемещаться медленнее.

Если корабль получает урон, его скорость может быть снижена. За каждые 10 футов снижения скорости уменьшайте темп перемещения корабля на 1 милю/час и 24 мили/день.

АКТИВНОСТЬ ВО ВРЕМЯ ПУТЕШЕСТВИЯ

Деятельность, доступная экипажу и пассажирам корабля, несколько отличается от той, что доступна группе, путешествующей по суше.

Некоторые виды активности ограничены наличием определённых офицеров, если Мастер не решит иначе. Например, Мастер может разрешить барду использовать действие **поднять боевой дух**, исполняя на палубе похабные песни для поднятия настроения команды.

Темп группы не влияет на предпринимаемую во время путешествия на корабле деятельность.

РИСОВАНИЕ КАРТЫ

Зачастую этим занимается капитан корабля, который составляет карту движения судна и помогает команде вернуться на курс, если он был потерян. Проверка характеристики не требуется.

ДОБЫЧА ПРОПИТАНИЯ

Персонаж рыбачит в поисках источника пропитания, совершая проверку Мудрости (Выживание), когда Мастер это требует.

ПОДНЯТИЕ БОЕВОГО ДУХА (ТОЛЬКО ПЕРВЫЙ ПОМОЩНИК)

Первый помощник может распоряжаться временем экипажа, предоставляя длительные перерывы, давая указания и в целом улучшая качество жизни на корабле. Раз в 24 часа, если эффективность экипажа равна 3 или ниже, первый помощник может совершить проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 15. В случае успеха эффективность экипажа увеличивается на 1.

НАВИГАЦИЯ (ТОЛЬКО КВАРТИРМЕЙСТЕР)

Квартирмейстер может попробовать предотвратить возможность заблудиться, совершив проверку Мудрости (Выживание), когда Мастер попросит это сделать.

ОБНАРУЖЕНИЕ УГРОЗ

Используйте пассивную Мудрость (Восприятие) персонажей игроков или экипажа, чтобы определить, заметил ли кто-нибудь на корабле скрытую угрозу. Пассивная Мудрость (Восприятие) экипажа равна 10 + эффективность экипажа. Мастер может решить, что угрозу могут заметить только персонажи, находящиеся в определённой зоне корабля.

РЕМОНТ (ТОЛЬКО БОЦМАН)

Боцман корабля в конце дня может совершить проверку Силы, используя инструменты плотника. При результате 15 или выше каждый повреждённый компонент восстанавливает количество хитов, равное $1k6 +$ эффективность экипажа (минимум 1 хит). За исключением корпуса компоненты, у которых было 0 хитов, снова становятся функциональными.

Когда все проверки совершены, определяется успех или провал корабля. Есть четыре уровня успеха или провала, определяемые результатами групповой проверки корабля. Полный успех или полный провал наступают, когда все броски групповой проверки успешны или провалены соответственно.

СКРЫТНОСТЬ (ТОЛЬКО КАПИТАН)

Капитан корабля может заниматься этой деятельностью, только если погодные условия ограничивают видимость, например, при сильном тумане. Корабль совершает проверку Ловкости с бонусом, равным эффективности экипажа, чтобы определить, сможет ли он скрыться.

ГРУППОВЫЕ ПРОВЕРКИ НА СУДНЕ

Некоторые ситуации требуют, чтобы офицеры и команда корабля совершили особую групповую проверку. В описании этой проверки указано, какие офицеры могут совершить бросок, чтобы внести свой вклад в групповую проверку, а также какую проверку характеристики совершает каждый офицер.

Кроме того, все члены экипажа, не являющиеся офицерами, совершают общую проверку: бросок $k20$ с модификатором, равным эффективности экипажа. Успехи или провалы всех этих проверок — и офицеров, и экипажа — определяют результат групповой проверки.

Хотя для каждой опасности указаны офицеры, назначенные для участия в групповой проверке, в случае нужды любой может попытаться совершить проверку за офицера — с двумя исключениями:

- Во-первых, только капитан может совершать проверки, связанные с ролью капитана, никто другой не может занять место капитана.
- Во-вторых, только один персонаж может попытаться совершить офицерскую проверку, и он не может получить помощь.

ПРИЛОЖЕНИЕ С: БЛОКИ СТАТИСТИКИ СУЩЕСТВ

Гигантский ходун

Большой элементаль, без мировоззрения

Класс Брони 14 (природная броня)

Хиты 22 (3к10 + 6)

Скорость 50 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Иммунитет к урону огонь

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

Поглощение огня. Когда гигантский ходун должен получить урон огнём, он не получает урона, а восстанавливает хиты в количестве, равном половине этого урона огнём.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) колющего урона.

Огненный взрыв (перезарядка 5–6). Гигантский ходун запускает сгусток огня в точку, которую может видеть, не далее 60 футов от себя. Каждое существо в сфере радиусом 10 футов с центром в этой точке должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 12, получая 14 (4к6) урона огнём при провале или половину этого урона при успехе. Огонь распространяясь огибает углы и поджигает возгораемые объекты в этой области, которые никто не несёт и не носит.

Гигантский осьминог

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Брони 11 (природная броня)

Хиты 52 (8к10 + 8)

Скорость 10 футов, плавающая 60 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	4 (-3)

Навыки Скрытность +5, Восприятие +4

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 14

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

Задержка дыхания. Находясь вне воды, осьминог может задержать дыхание на 1 час.

Подводный камуфляж. Осьминог совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда находится под водой.

Подводное дыхание. Осьминог может дышать только под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Щупальца. *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 15 фт, одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) дробящего урона. Если цель — существо, она становится захваченной (Сл высвобождения 16). Пока цель схвачена, она опутана, а осьминог не может использовать щупальца на другой цели.

Чернильное облако (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). Чернильное облако с радиусом 20 футов исходит от осьминога, если он находится под водой. Эта местность становится сильно заслонённой на 1 минуту, хотя сильное течение может развеять это облако. Выпустив чернила, осьминог может бонусным действием совершить действие Рывок.

Гигантская ящерица

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Брони 12 (природная броня)

Хиты 19 (3к10 + 3)

Скорость 30 футов, лазающая 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Навыки Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 30 футов, пассивное

Восприятие 10

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Капитан разбойников

Средний гуманоид, любое мировоззрение кроме законного

Класс Брони 15 (проклёпанная кожа)

Хиты 65 (10к8 + 20)

Скорость 30 фт

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

Спасброски Сил +4, Лов +5, Мдр +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки два любых языка

Опасность 2 (450 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Капитан совершает три рукопашные атаки: две скимитаром, и одну кинжалом. Вместо этого капитан может совершить две дальнобойные атаки кинжалами.

Скимитар. Рукопашная атака: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60

футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Косатка

Огромный зверь, без мировоззрения

Класс Брони 12 (природная броня)

Хиты 90 (12к12 + 12)

Скорость 0 футов, плавающая 60 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Навыки Восприятие +3

Чувства слепое зрение 120 футов, пассивное

Восприятие 13

Языки —

Опасность 3 (700 опыта)

Эхолокация. Косатка не может использовать слепое зрение, будучи оглохшей.

Задержка дыхания. Косатка может задержать дыхание на 30 минут.

Острый слух. Косатка совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 21 (5к6 + 4) колющего урона.

Мерроу

Большой монстр, хаотично-злой

Класс Брони 13 (природная броня)

Хиты 45 (6к10 + 12)

Скорость 10 футов, плавая 40 футов

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

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное

Восприятие 10

Языки Акван, Бездны

Опасность 2 (450 опыта)

Амфибия. Мерроу может дышать и воздухом и под водой.

ДЕЙСТВИЯ

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

Укус. *Рукопашная атака:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 9 (2к4 + 4) рубящего урона.

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

Мерфолк

Средний гуманоид (мерфолк), нейтральный

Класс Брони 11

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 10 футов, плавая 40 футов

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

Навыки Восприятие +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Акван

Опасность 1/8 (25 опыта)

Амфибия. Мерфолк может дышать и воздухом и под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Копье. *Рукопашная или дальнебойная атака:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 3 (1к7) колющего урона или 4 (1к8) колющего урона, если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Обыватель

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Брони 10

Хиты 4 (1к8)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 0 (0 или 10 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Дубина. *Рукопашная атака:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 2 (1к4) дробящего урона.

Охотничья акула

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Брони 12 (природная броня)

Хиты 45 (6к10 + 12)

Скорость 0 футов, плавая 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Навыки Восприятие +2

Чувства слепое зрение 30 футов, пассивное
Восприятие 12

Языки —

Опасность 3 (700 опыта)

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

Подводное дыхание. Акула может дышать только под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) колющего урона.

Спектр

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Брони 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 0 футов, летая 50 футов (парит)

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

Сопротивление урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

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

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное
Восприятие 10

Языки понимает все, известные при жизни, но не говорит

Опасность 1 (200 опыта)

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

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, спектр совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

ДЕЙСТВИЯ

Вытягивание жизни. *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* 10 (3к6) урона некротической энергией. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока существо не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

Тень

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Брони 12

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Навыки Скрытность +4 (+6 при тусклом свете или в темноте)

Уязвимость к урону излучение

Сопrotивление урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

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

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное
Восприятие 10

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

Скрытность в тени. Находясь в области тусклого освещения или темноты, тень может совершать действие Засада бонусным действием.

Слабость на солнечном свете. Под солнечным светом тень совершает с помехой броски атаки, проверки характеристик и спасброски.

ДЕЙСТВИЯ

Вытягивание силы. *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо.

Попадание: 9 (2к6 + 2) урона некротической энергией, и значение Силы цели уменьшается на 1к4. Цель умирает, если значение её Силы уменьшается до 0. Уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит короткий или продолжительный отдых.

Если от этой атаки умрёт гуманоид с незлым мировоззрением, через 1к4 часа из трупа выйдет новая тень.

ПРИЛОЖЕНИЕ D: МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

ЗЕЛЬЕ СОПРОТИВЛЕНИЯ ОГНЮ

Зелье, необычное

Выпив это зелье, вы на 1 час получаете сопротивление урону огнём.

ИЗНОСОСТОЙКАЯ КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

Чудесный предмет, обычный

Эта книга заклинаний, включая все в ней записанное, не может быть повреждена огнём или погружением в воду. Кроме того, она не портится со временем.

ОСЕНЁННЫЙ ЛУНОЙ МЕЧ

Оружие (любой меч), обычное

В темноте обнажённое лезвие этого меча излучает лунный свет, создавая яркий свет в радиусе 15 футов и тусклый свет в радиусе ещё 15 футов.

СУНДУК КОНСЕРВАЦИИ

Чудесный предмет, обычный

Сундук обладает следующими магическими свойствами: продукты и другие скоропортящиеся вещи находясь внутри него не подлежат временным изменениям и не разлагаются. Длина сундука - 2,5 фута, ширина - 1,5 фута и 1 фут в высоту, вместе с крышкой в виде половинки от бочки. Его вес - 25 фунтов. Замок сундука, если он заперт, имеет Сл 15. Разрушение замка или любой другой части сундука лишает его магических свойств.

РАЗДАТКА 1: ОБЪЯВЛЕНИЕ О НАЙМЕ

Задание для Героев!

Ищем бесстрашных мореплавателей,
которые не побоятся отправиться к
неисследованным землям и отыскать
легендарную реликвию, имеющую важную
историческую ценность для всего Фаэрүна!

Обращаться:

остров Сабли, Башня Тайного Знания.

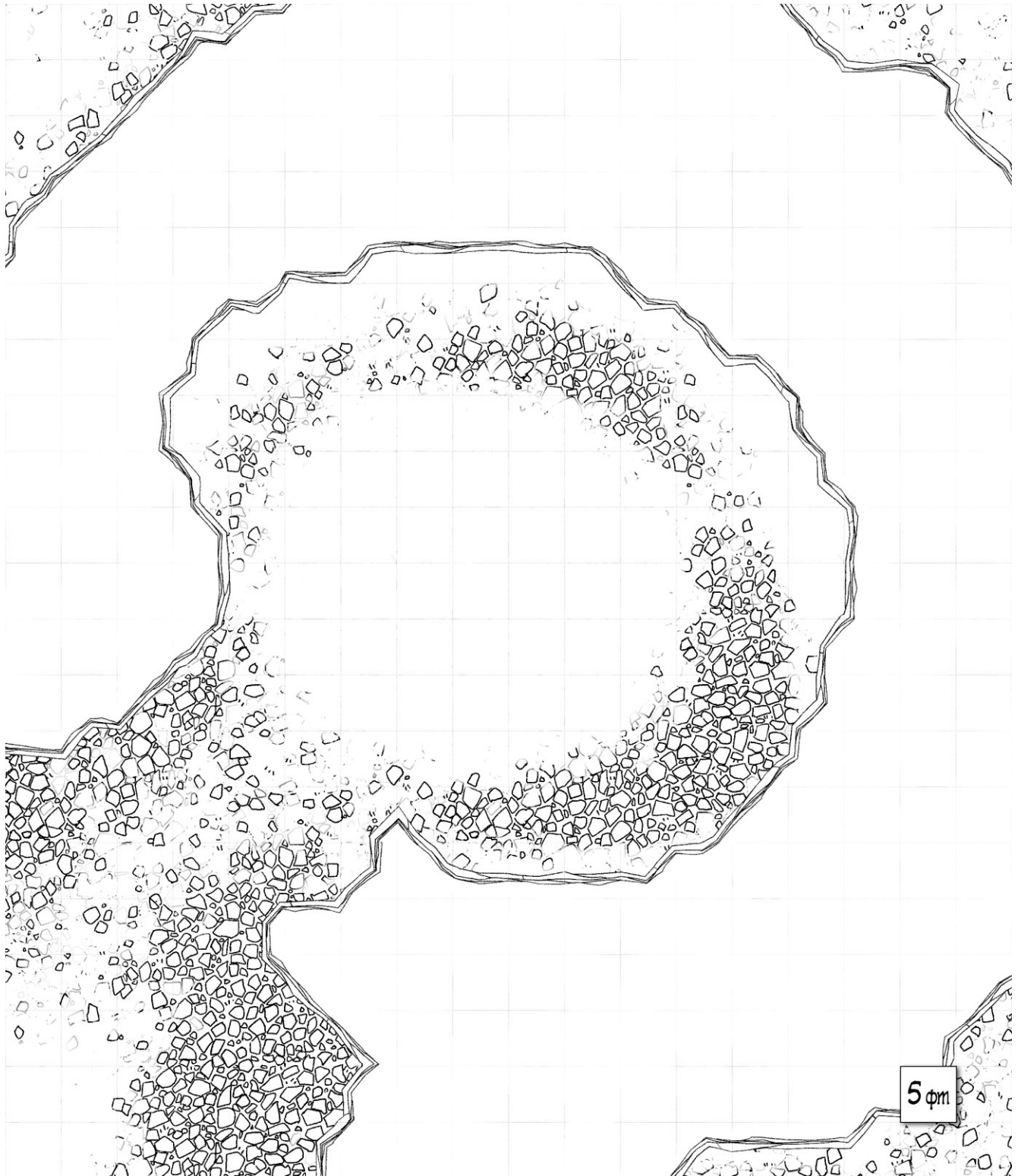
РАЗДАТКА 2: ОБЪЯВЛЕНИЕ О НАЙМЕ (ВАРИАНТ 2)

Моряки! Нужно найти посох!

*Точнее его часть. Она на острове.
Далеко. Примерное место укажу. Плачу
щедро. Более чем.*

*Ралаатар,
Братство Майного Знания*

КАРТА 1: У ЛАВОВОЙ РЕКИ



Не для продажи. Разрешено печатать или копировать этот документ только для личного использования.