

ПРИКЛЮЧЕНИЕ



с гоблином  
по имени

Мук

КНИГА-ПРИКЛЮЧЕНИЕ  
ДЛЯ ИГРОКОВ ЛЮБОГО УРОВНЯ

ПЕРЕВОД: М. РОЛЕТАЕВ, ТОРГОВЕЦ СКАЗКАМИ



IN SUPPORT OF EXTRA LIFE

CREATED & ILLUSTRATED BY EMI TANJI

ADVENTURE & DESIGN GENIUS BY ADAM LEE AND CHRIS LINDSAY

SPECIAL THANKS TO BART CARROLL

TM & ©2019 WIZARDS.



Я ПРИВЕТ!  
**МУК** (отважный)  
**ГОБЛИН**

большие уши  
чтобы лучше  
слышать

чёрные волосы  
которые пахнут.  
но приятно!



у гоблинов кожа  
оранжевая  
или жёлтая



мой нос как  
у котёнка.  
свирепого  
котёнка.

кому нужна обувь?  
мне нужно **КРАСТЬСЯ!**



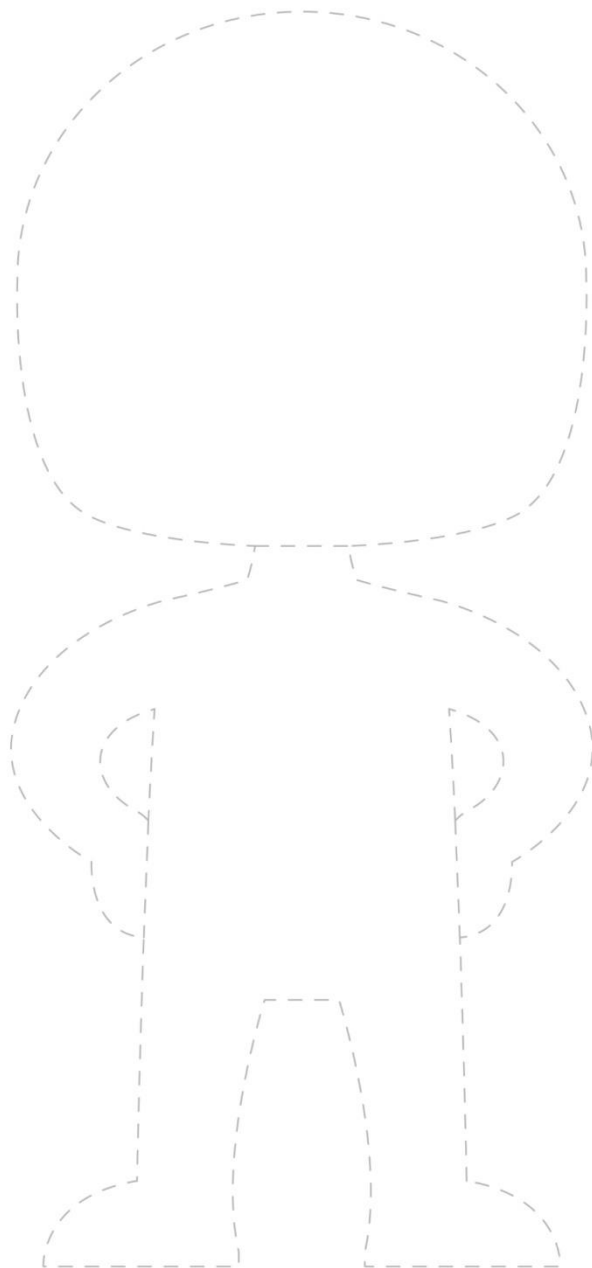
УРОВЕНЬ

СУПЕР СКРЫТНЫЙ, ХОРОШО ЛАЗАЮ,  
И МОГУ ГОВОРИТЬ С ЖИВОТНЫМИ!

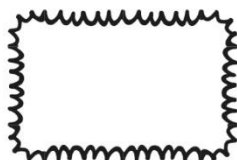
ОСОБЕННОСТИ

---

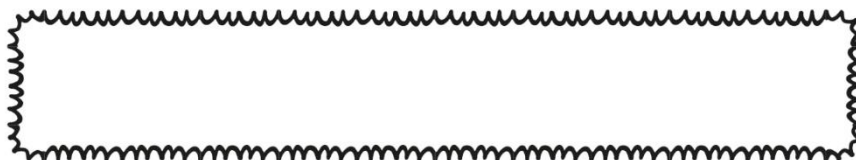
ТВОЁ ИМЯ



а как выглядит  
ТВОЙ искатель  
приключений?



УРОВЕНЬ



ОСОБЕННОСТИ

**ПОЗВОЛЬ ПРЕДСТАВИТЬ  
МОЕГО ЛУЧШЕГО ДРУГА  
И СОРАТНИКА,  
ПТИЦЕБЕЛКУ!**



полуптица,  
полубелка,  
она чудесна!

птицебелка  
была создана  
магией  
безумного  
волшебника







СОВА

+



МЕДВЕДЬ

=



СОВОМЕДВЕДЬ



ПАУК

+

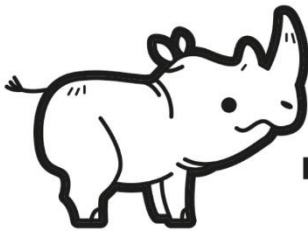


ЖАБА

=

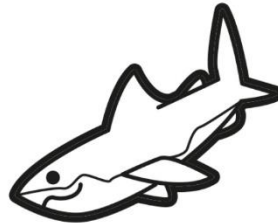


ПАУКОЖАБА



НОСОРОГ

+



АКУЛА

=



АКУЛОНОСОРОГ

НАРИСУЙ СВОЮ ВОЛШЕБНУЮ КОМБИНАЦИЮ СУЩЕСТВ!

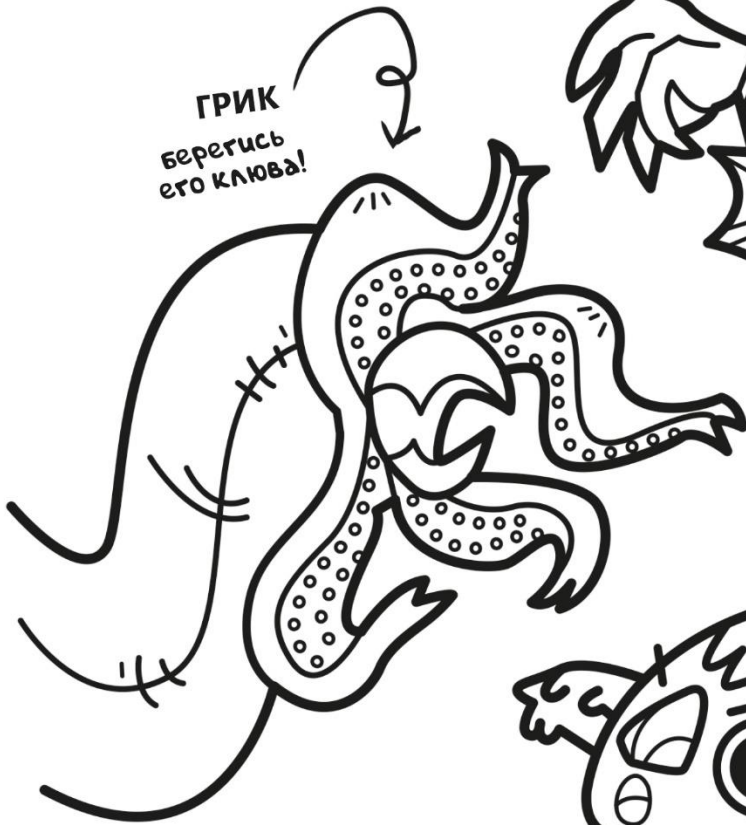


**БЕХОЛДЕР**

у этого парня  
одиннадцать глаз!



**СЕРЫЙ СЛАД**  
совсем не похож  
на салат! тьфу!

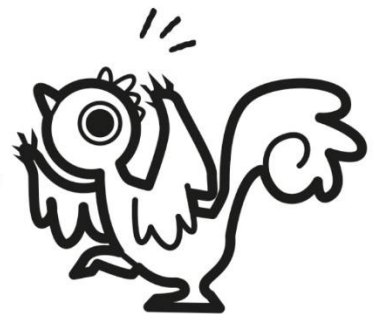


**ГРИК**  
берегись  
его клюва!

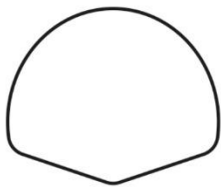


**ТАМ КАКИЕ-ТО  
СУМАСШЕДШИЕ  
МОНСТРЫ.**

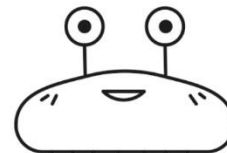
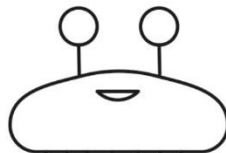
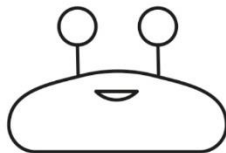
лучше держись  
рядом с нами!



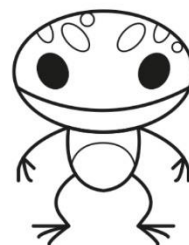
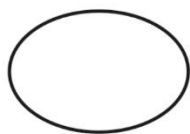
## КАК НАРИСОВАТЬ...



**ГОБЛИНА** (МЕНЯ!)



**ФЛАМФА**



**ГРУНГА**

А ТЕПЕРЬ ТЫ ПОПРОБУЙ!



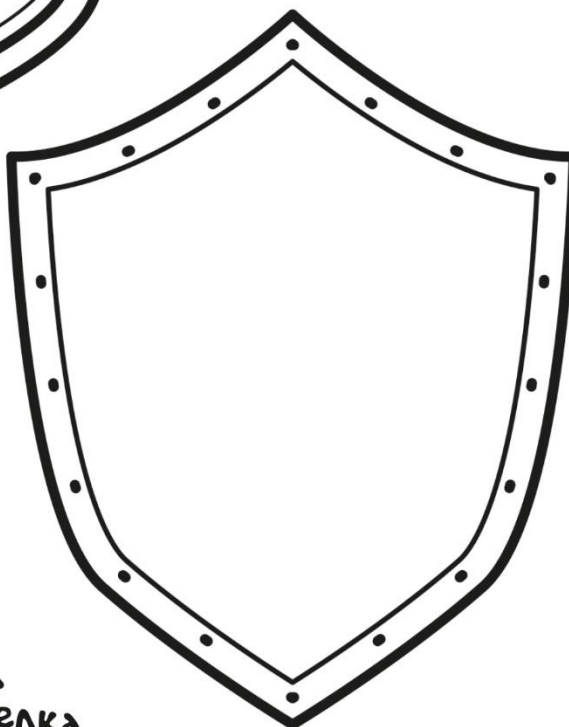
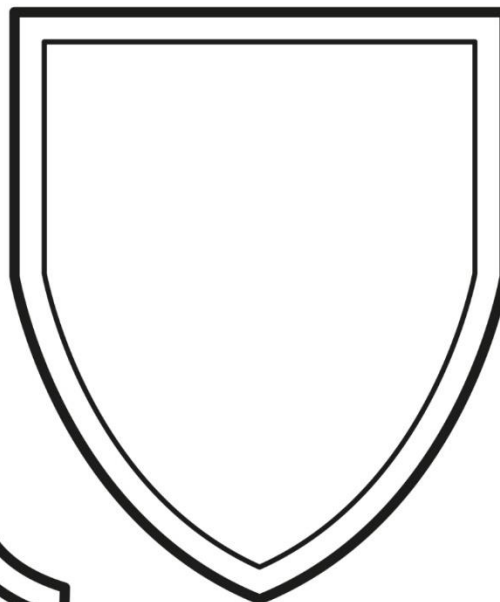
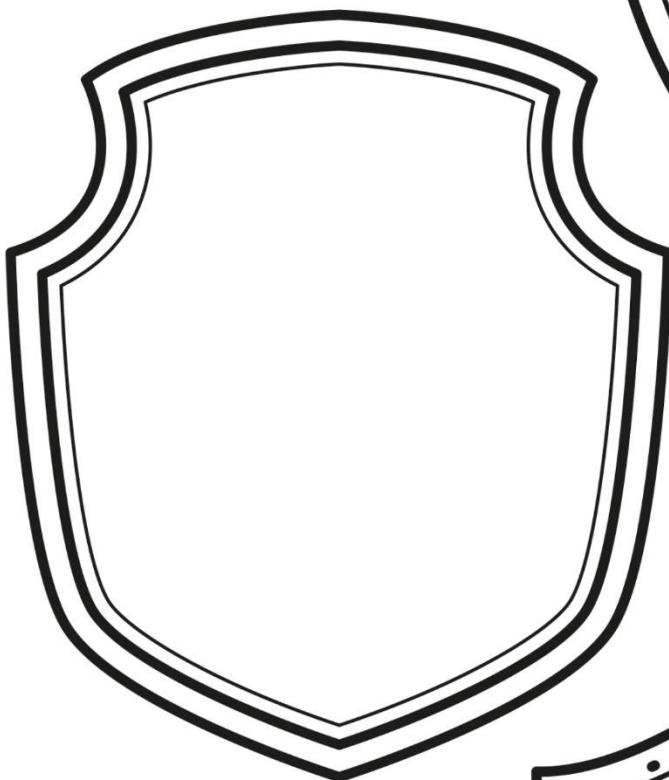


**ЕСЛИ МЫ ИДЁМ В ПРИКЛЮЧЕНИЕ,  
МЫ ДОЛЖНЫ БЫТЬ  
ГОТОВЫ К НЕМУ!**



*это мой супер  
клёвый щит.  
я сам его сделал.*

А КАК БУДЕТ ВЫГЛЯДЕТЬ ТВОЙ ЩИТ?  
ЗДЕСЬ ЕСТЬ НЕСКОЛЬКО РАЗНЫХ ФОРМ НА ВЫБОР:



птицелка  
готова  
действовать!



# ПОРА В ПРИКЛЮЧЕНИЕ!

ЭЙ!  
МОЖЕШЬ ВЗЯТЬ МОЮ  
КАРТУ. У МЕНЯ УЖЕ ЕСТЬ  
ЛУЧШЕЕ СОКРОВИЩЕ.



мой друг  
чавк

блестящий камешек

!!!  
берегись  
великанов



Снежные холмы

Большая вода

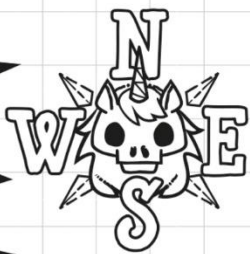
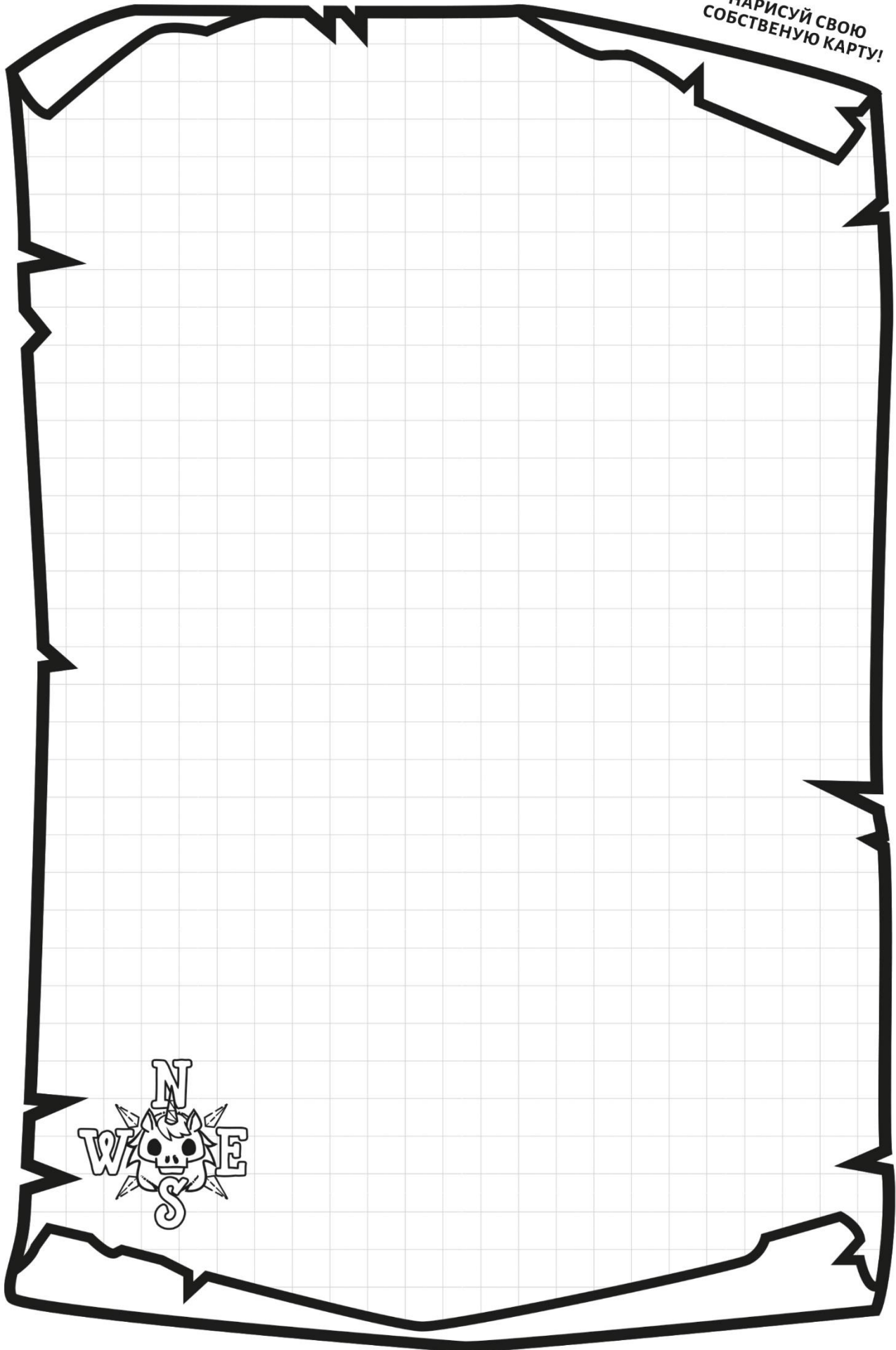
сокровище?

Глупые  
гоблины

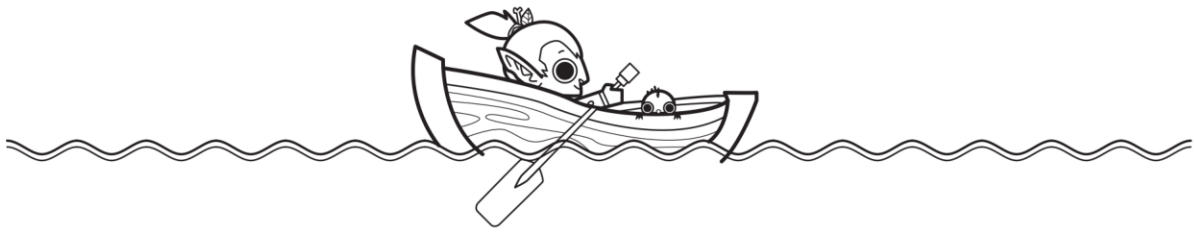
Гобл-Город

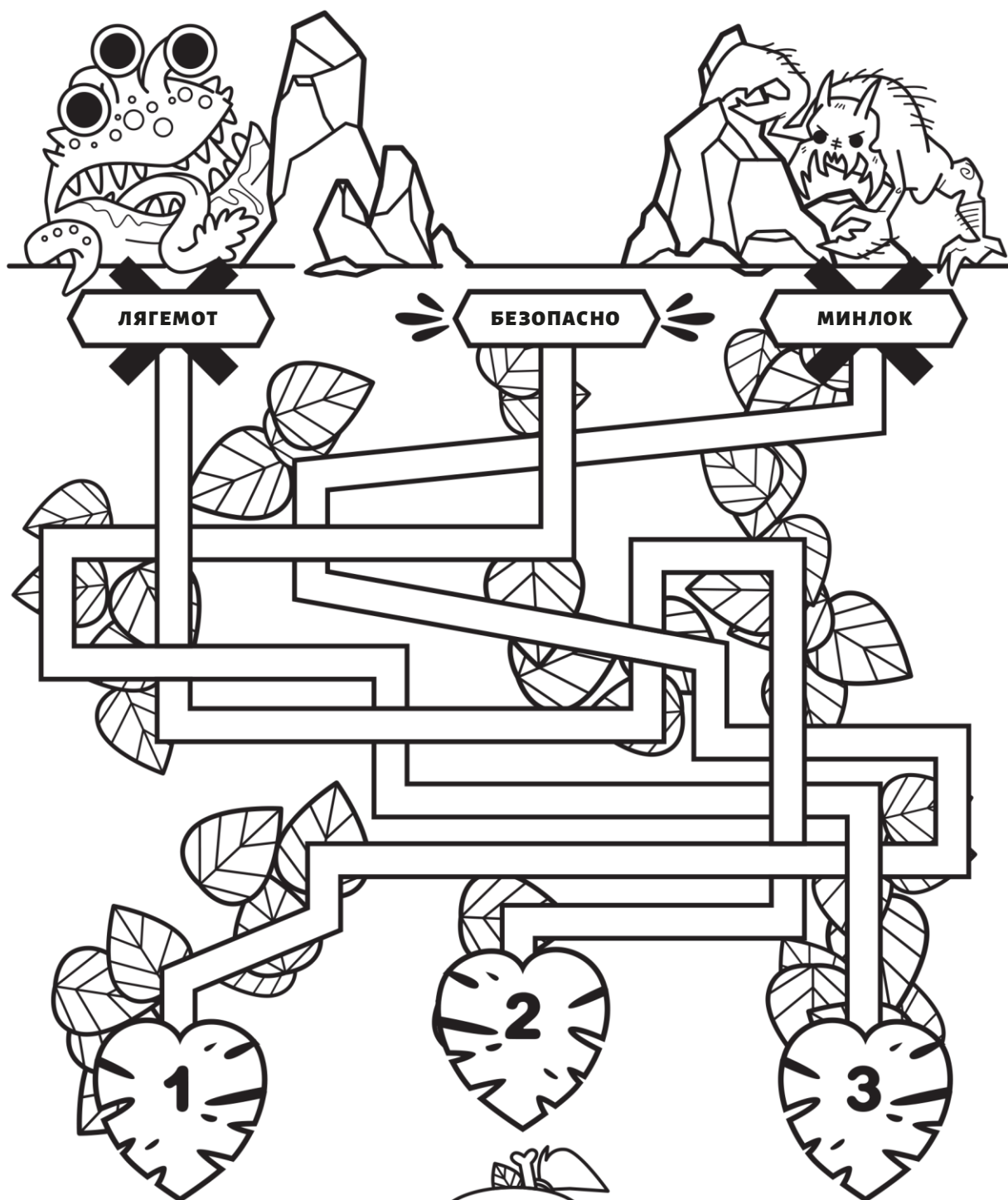
Сырая чаша

НАРИСУЙ СВОЮ  
СОБСТВЕННУЮ КАРТУ!



# КТО ИЛИ ЧТО ПЛАВАЕТ ПОД ЛОДКОЙ МУКА?





**ПО КАКОЙ ЛОЗЕ ДОЛЖЕН ВЗОБРАТЬСЯ МУК  
ЧТОБЫ ОКАЗАТЬСЯ В БЕЗОПАСНОСТИ?**

# ОГО!


**МУК НАШЁЛ  
СУМКУ ФОКУСОВ**


ЭТО ВОЛШЕБНАЯ СУМКА,  
ОНА МОЖЕТ ПРИЗВАТЬ  
ПУШИСТОГО ДРУГА ДЛЯ  
ПОМОЩИ В ПРИКЛЮЧЕНИИ!



БРОСЬ ДВА ШЕСТИГРАННЫХ  
КУБИКА И ОПРЕДЕЛИ ПО  
ТАБЛИЦАМ НИЖЕ, КАКОЕ  
ЖИВОТНОЕ ПОЯВИТСЯ  
И ЕГО ЛИЧНЫЕ КАЧЕСТВА



 <b>ТИП ЖИВОТНОГО</b>
1 ГИГАНТСКИЙ БАРСУК
2 КРЫСА
3 СОВА
4 СОБАКА
5 МИНИАТЮРНАЯ КОЗА
6 ЁЖИК

 <b>ЛИЧНЫЕ КАЧЕСТВА</b>
1 СОННОЕ
2 ЯРОСТНОЕ И БЕЗУМНОЕ!
3 ПО УШИ ВЛЮБЛЁННОЕ
4 СЧАСТЛИВОЕ
5 НЕПОСЛУШОЕ
6 ОЧЕНЬ, ОЧЕНЬ ГРУСТНОЕ

**ЧТО ТЫ ВЫНУЛ ИЗ СУМКИ ФОКУСОВ?**



# ПОИСК СЛОВ

Н Л Л Ф Д Л Х Д У Ф Е Р Ь А Г  
Ь Б К П Р Ь О В О Е А К О У О  
Э А Х И Е Д Ч П В Т О О Ь Р М  
Ж Р У Е Л Р О Г К К Л Д Г Р Л  
О А О Н Б О К У Л Р Е Л Е А Д  
О Л Б Т Д У У Т Е В Л Н Б Л Х  
Д Т Е О Э Г Л О Д О Б В К О Е  
П Р И К Л Ю Ч Е Н И Е С О У Д  
К О К Е Ь Ю М Г Т Ь Х Р Н Е Л  
Е Л Х У Ф О Д Д Б Т О И Т А Н  
К Л Ю У В Е Б Д О Й Л Ф Ь О Л  
Е Ь У О Б Р Е Е Й Б Д Л К В Г  
Г О С К О Г Е Р О Й Е А Г Г Д  
Л Б О Т Х Б А Г Б Е Р М У К Р  
Д О Е Э О Д Л К Д Д А Ф Т У Ч

БАГБЕР  
БЕХОЛДЕР  
БУЛЕТТ  
ГЕРОЙ  
ГНОЛЛ  
ГОБЛИН  
ДРАКОН  
ДРОУ

ЖАБОЛЮД  
КЕНКУ  
МУК  
ПРИКЛЮЧЕНИЕ  
СОВОМЕДВЕДЬ  
ТРОЛЛЬ  
ФЛАМФ  
ЭЛЬФ



птицелелка  
очень плохо  
читает...  
поможешь ей,  
пожалуйста?

Ой-ой...  
КАЖЕТСЯ МЫ ВСТРЕТИЛИ  
КАКИХ-ТО... ДРУЗЕЙ?



**БАГБЕРЫ**

ещё один вид гоблиноидов.  
они огромные... больше 2 метров ростом!  
они любят командовать нами,  
гоблинами, постоянно!



# ПРОВЕРКА ХАРИЗМЫ!

ПОМОГИ МУКУ ПОДОБРАТЬ НУЖНЫЕ СЛОВА,  
ЧТОБЫ СТРАЖНИКИ БАГБЕРЫ ЕГО ПРОПУСТИЛИ!

ВОСКЛИЦАНИЕ: \_\_\_\_\_

ПРИЛАГАТЕЛЬНОЕ: \_\_\_\_\_

ПРИЛАГАТЕЛЬНОЕ: \_\_\_\_\_

ВРЕМЯ ДНЯ: \_\_\_\_\_

ПРИЛАГАТЕЛЬНОЕ: \_\_\_\_\_

СУЩЕСТВИТЕЛЬНОЕ (МНОЖ. ЧИСЛО): \_\_\_\_\_

ЧИСЛО: \_\_\_\_\_

ПУГАЮЩЕЕ СУЩЕСТВИТЕЛЬНОЕ: \_\_\_\_\_

ПРИЛАГАТЕЛЬНОЕ: \_\_\_\_\_

ИМЯ ЧЕЛОВЕКА В КОМНАТЕ: \_\_\_\_\_

СУЩЕСТВИТЕЛЬНОЕ: \_\_\_\_\_

ГЛАГОЛ: \_\_\_\_\_

НАРЕЧИЕ: \_\_\_\_\_

## ИНСТРУКЦИЯ

Когда ты закончишь выбирать слова, переверни страницу и заполни пробелы в указанном порядке. Прочитай речь Мука вслух и реши, удалось ли убедить Багберов дать ему пройти?

## ОПРЕДЕЛЕНИЯ

ГЛАГОЛ: Действие (что делать?)

НАРЕЧИЕ: Признак действия (как?)

ПРИЛАГАТЕЛЬНОЕ: Признак предмета (какой?)

СУЩЕСТВИТЕЛЬНОЕ: Существо, место или предмет

МНОЖ. ЧИСЛО: Несколько существ, мест или предметов

\_\_\_\_\_ стражники!  
 ВОСКЛИЦАНИЕ                      ПРИЛАГАТЕЛЬНОЕ

Не правда ли, \_\_\_\_\_ ?  
 ПРИЛАГАТЕЛЬНОЕ                      ВРЕМЯ ДНЯ

Меня зовут Мук, \_\_\_\_\_ ! Вы, наверное, обо  
 ПРИЛАГАТЕЛЬНОЕ

мне слышали, ведь мои \_\_\_\_\_ хорошо  
 СУЩЕСТВИТЕЛЬНОЕ (МНОЖ. ЧИСЛО)

известны! Все баллады о моей победе над \_\_\_\_\_  
 ЧИСЛО

\_\_\_\_\_ правдивы! Ваш \_\_\_\_\_  
 ПУГАЮЩЕЕ СУЩЕСТВИТЕЛЬНОЕ                      ПРИЛАГАТЕЛЬНОЕ

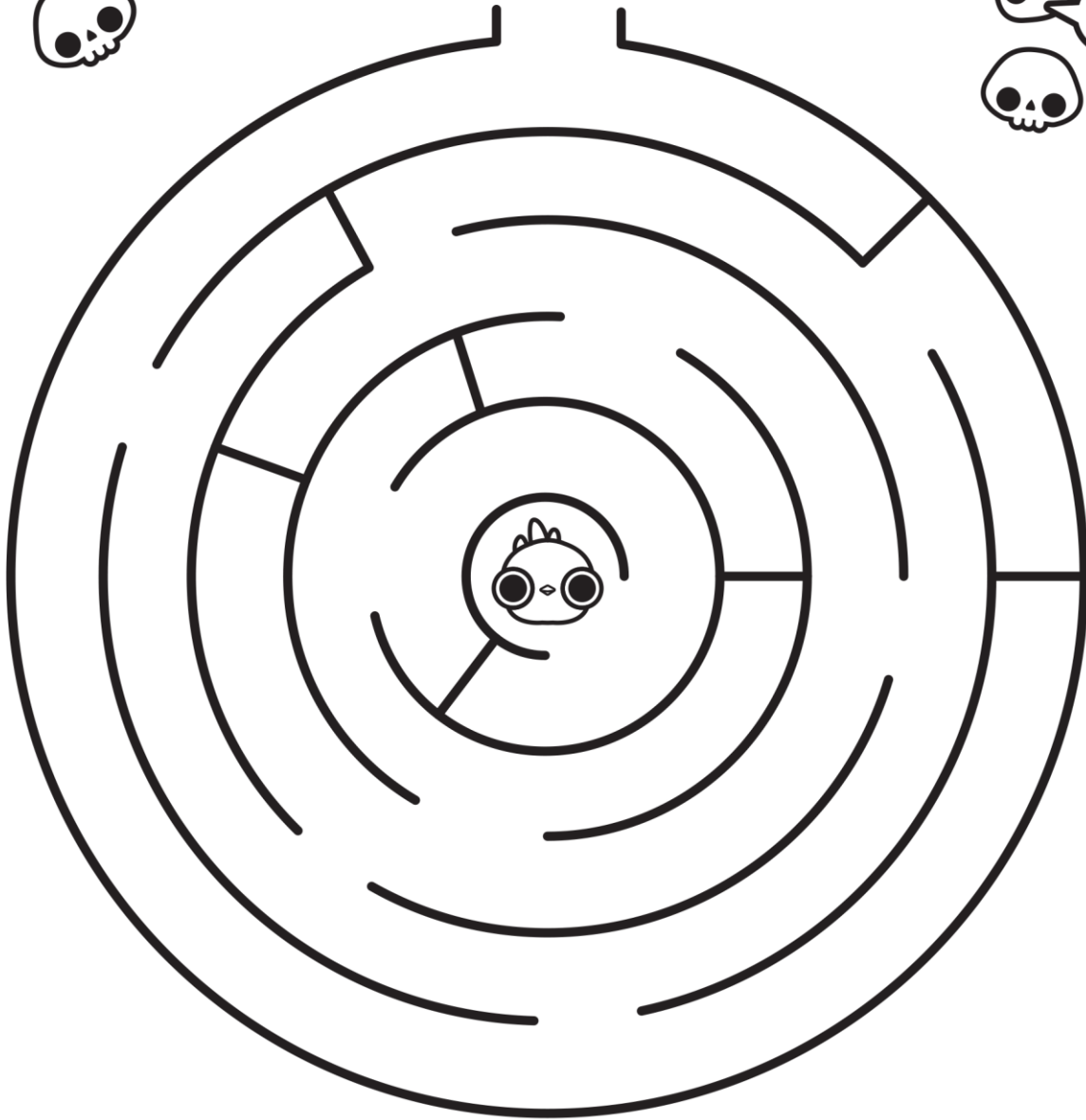
командир, \_\_\_\_\_ разрешил мне пройти.  
 ИМЯ ЧЕЛОВЕКА В КОМНАТЕ

Но! Если вы попытаетесь использовать против нас \_\_\_\_\_,  
 СУЩЕСТВИТЕЛЬНОЕ

мой соратник будет \_\_\_\_\_ вас обоих!  
 ГЛАГОЛ

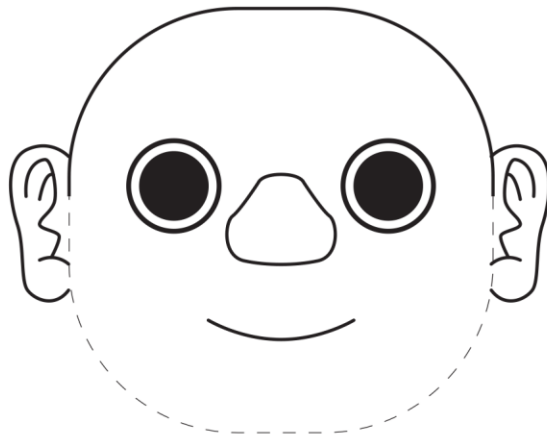
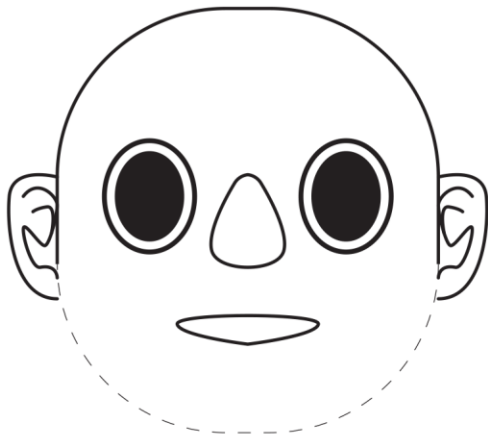
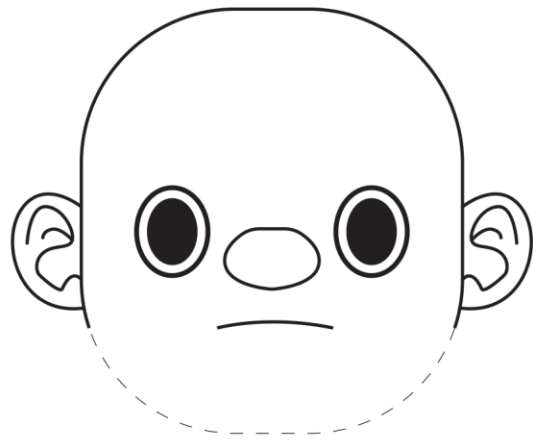
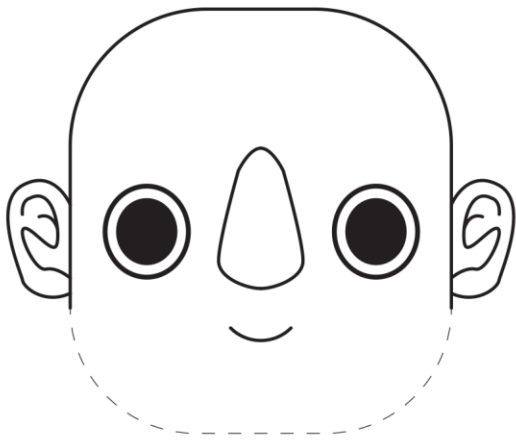
Берегитесь, Птицебелка дерётся очень \_\_\_\_\_ !  
 НАРЕЧИЕ





**ПОМОГИ МУКУ ОТЫСКАТЬ ПТИЦЕБЕЛКУ  
ДО ТОГО КАК ЭТО СДЕЛАЮТ СКЕЛЕТЫ!**

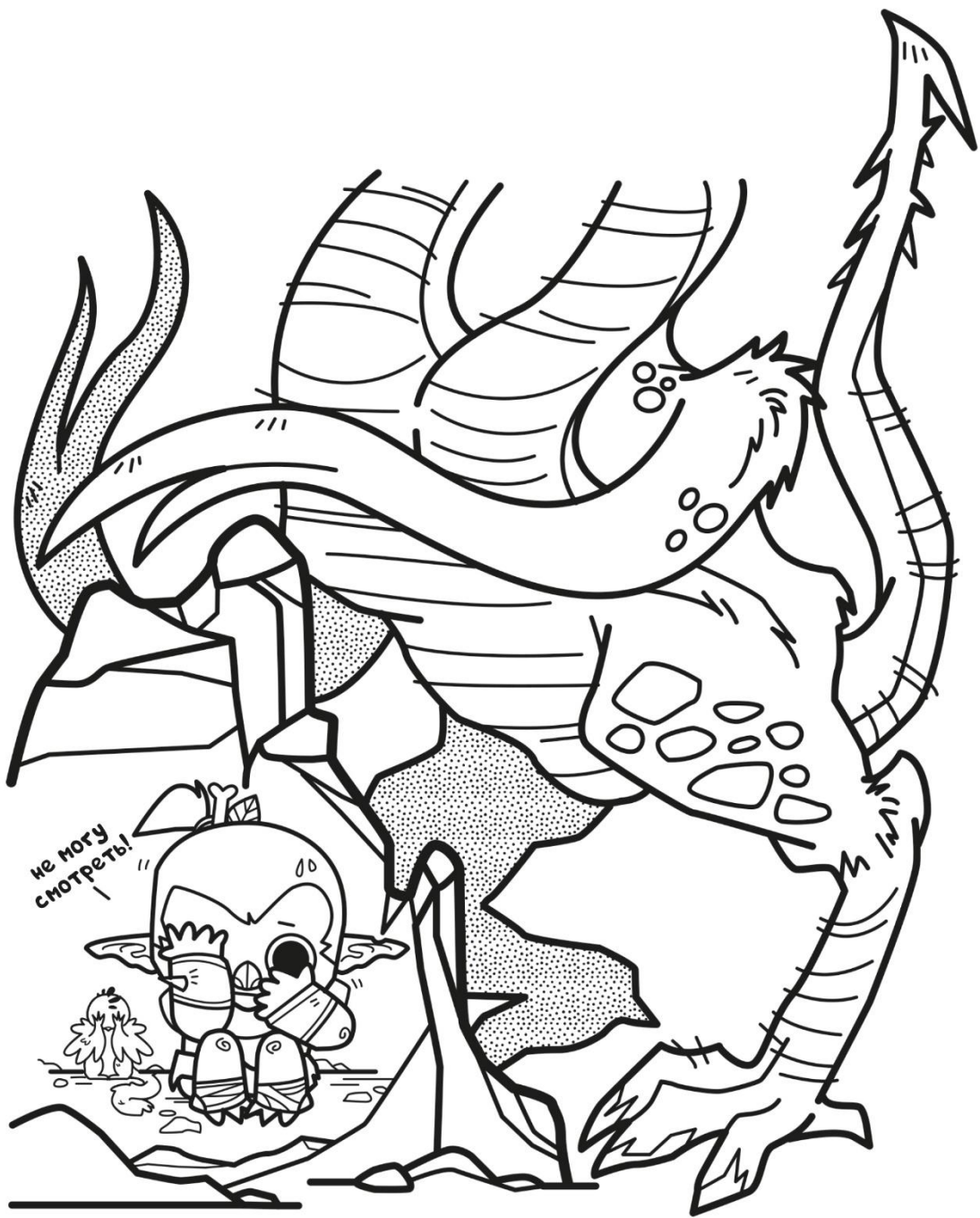




**ДФАРФЫ ПОТЕРЯЛИ ВСЕ  
СВОИ ВОЛОСЫ!**

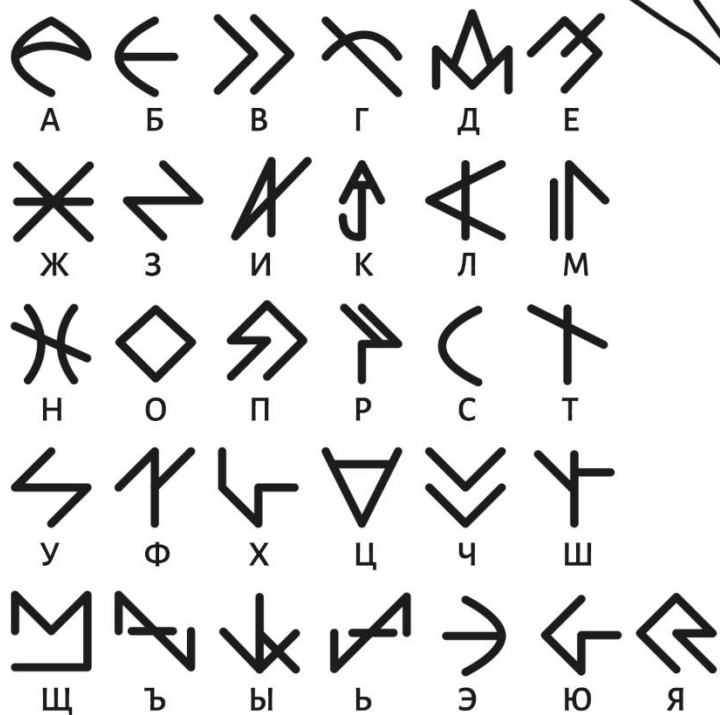
**НАРИСУЙ БОРОДЫ, БРОВИ И ВОЛОСЫ  
ЭТИМ ЧЕТВЕРЫМ ДВАРФАМ ЗАНОВО!**





**ДАЖЕ ОТВАЖНОМУ ГОБЛИНУ СТРАШНО!  
НАРИСУЙ ДВЕ ГОЛОВЫ УЖАСНОГО ДЕМОГОРГОНА**

# ЭТО СОКРОВИЩЕ?







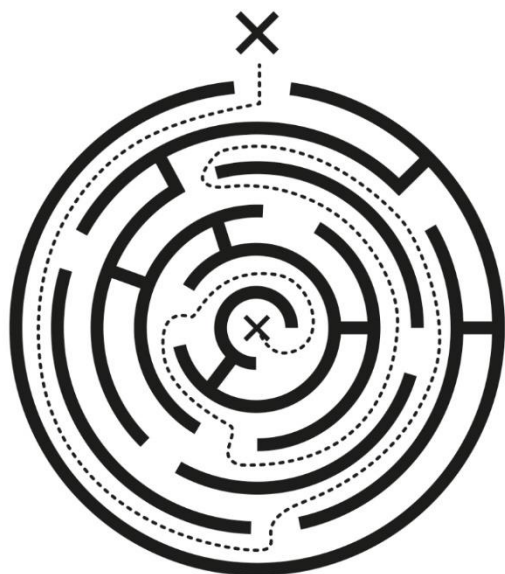
ПО КАКОЙ ЛОЗЕ ДОЛЖЕН ВЗОБРАТЬСЯ МУК  
ЧТОБЫ ОКАЗАТЬСЯ В БЕЗОПАСНОСТИ?

ЛЕЗЬ ПО ЛОЗЕ НОМЕР 3!

ПОИСК  
СЛОВ

Н	Л	Л	Ф	Д	Л	Х	Д	У	Ф	Е	Р	Ь	А	Г
Ь	Б	К	П	Р	Ь	О	В	О	Е	А	К	О	У	О
Э	А	Х	И	Е	Д	Ч	П	В	Т	О	О	Ь	Р	М
Ж	Р	У	Е	Л	Р	О	Г	К	К	Л	Д	Г	Р	Л
О	А	О	Н	Б	О	К	У	Л	Р	Е	Л	Е	А	Д
О	Л	Б	Т	Д	У	У	Т	Е	В	Л	Н	Б	Л	Х
Д	Т	Е	О	Э	Г	Л	О	Д	О	Б	В	К	О	Е
П	Р	И	К	Л	Ю	Ч	Е	Н	И	Е	С	О	У	Д
К	О	К	Е	Ь	Ю	М	Г	Т	Ь	Х	Р	Н	Е	Л
Е	Л	Х	У	Ф	О	Д	Д	Б	Т	О	И	Т	А	Н
К	Л	Ю	У	В	Е	Б	Д	О	Й	Л	Ф	Ь	О	Л
Е	Ь	У	О	Б	Р	Е	Е	Й	Б	Д	Л	К	В	Г
Г	О	С	К	О	Г	Е	Р	О	Й	Е	А	Г	Г	Д
Л	Б	О	Т	Х	Б	А	Г	Б	Е	Р	М	У	К	Р
Д	О	Е	Э	О	Д	Л	К	Д	Д	А	Ф	Т	У	Ч

ЛАБИРИНТ  
СКЕЛЕТОВ



ТАЙНЫЙ  
СВИТОК:

ВАЖНО НЕ ЧТО  
У НАС ЕСТЬ...  
А КТО  
У НАС ЕСТЬ.



**ЕСЛИ ТЕБЕ ПОНРАВИЛИСЬ ПРИКЛЮЧЕНИЯ С  
МУКОМ, ТО ВПЕРЕДИ ТЕБЯ ЖДУТ ЕЩЁ!**



**ЧИТАЙ ДАЛЬШЕ, ЧТОБЫ БОЛЬШЕ УЗНАТЬ О  
МУКЕ, ЕГО ДРУЗЬЯХ И ПРИКЛЮЧЕНИЯХ, В  
КОТОРЫХ ТЫ МОЖЕШЬ ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ!**



# МУК И ЕГО ДРУЗЬЯ

**Д**ОБРО пожаловать в гости к Муку, маленькому отважному гоблину и его верному спутнику, Птицебелке. Они живут в Гобл-Городе, глубоко в Сырой Чаще вместе с кучей своих друзей гоблиноидов, выкапывающих личинки, делающих дома из грязи и собирающих съедобные орехи, корни и ягоды для своих гоблинских праздников.

Но Сырая Чаща - это волшебное место, с кучей монстров и древних руин. С Муком происходит множество приключений, и он встречает множество существ - какие-то из них дружелюбные, а некоторые не очень.

Друг Мука, эксцентричный гном-волшебник, Дунваггл, который и создал Птицебелку, часто выдумывает новые эксперименты и нуждается в ингредиентах для них, поэтому он всегда находит чем занять Мука и его друзей.

## КАК ИГРАТЬ

Этот документ предназначен для взрослого Мастера подземелий, чтобы он познакомил детей с ролевыми играми и повествованиями в DUNGEONS & DRAGONS.

Зацепки приключений совсем простые и здесь не используются карты. Всё что вам нужно - это многогранные игральные кости, карандаши, бумага и ваше воображение.

Каждая зацепка приключения предлагает проблему, влекущую за собой другие вопросы, отвечая на них игроки тем самым дают ход повествованию. В этом приключении вы будете создавать историю вместе со своими игроками так, чтобы им было комфортно использовать воображение, создавая мир и сюжеты внутри него. Эти вопросы являются стимулами для воображения, поэтому не стесняйтесь добавлять свои собственные вопросы и развивать их. Часто новые игроки не знают, как именно они могут использовать своё воображение, поэтому может потребоваться некоторое побуждение от Мастера подземелий, чтобы сломать границы возможного и попасть туда, где магия и чуда фэнтези мира по-настоящему оживают.

## ГЕРОИ

В этой книге-приключении есть готовые персонажи для ваших игроков. У каждого из них есть своя предыстория, которую вы можете поведать своему игроку, чтобы он имел представление о персонаже, которым играет. Но вы также можете придумать своих персонажей со своей предысторией.

### ХОТИТЕ БОЛЬШЕ ЗАЦЕПОК ПРИКЛЮЧЕНИЙ?

Вот список забавных вещей, которые Мук с друзьями могут найти в Сырой Чаще. Используйте их в качестве зацепок!

Бросьте к8:

#### к8 Зацепка приключения

- 1 Серебряный жёлудь дриады (Надо бы его вернуть!)
- 2 Волшебный рог единорога (Он его ищет?)
- 3 Золотой свисток (Что будет, если в него подуть?)
- 4 Статуэтка золотой птицы (Она может ожить?)
- 5 Утерянная Гобл-палка (Она священна!)
- 6 Карта сокровищ! (Куда она ведёт? И что там за сокровища?)
- 7 Потерявшаяся выдра (Была ли её память стёрта заклинанием злой ведьмы?)
- 8 Череп (Он просит найти остальные свои кости?)



## МУК И ПТИЦЕБЕЛКА

Мук и Птицебелка - это неразлучная команда искателей приключений. Вместе они любят исследовать лес и заводить в нём новых друзей. Они исследуют места, которых другие гоблины избегают, и ищут магические предметы для гнома-волшебника Дунваггла.



## УНГО

Унго был когда-то самым жестоким бойцом гоблинов, по слухам, он победил множество орков. Но с тех пор он давно отказался от пути насилия и теперь живёт в пещере в Сырой Чаще, разговаривая с деревьями и, сидя у ручья, наблюдая за маленькими серебристыми рыбками, плещущимися в воде. Он знает Сырую Чащу лучше любого из гоблинов, он очень мудр, а его сердце полнится добротой.



## Уам и РикРук

Уам - крепкая воительница с золотым сердцем. Она старше чем Мук и учила того выживать в Сырой Чаще. Несколько сезонов назад она нашла маленького гоблина в лесу, которого назвала РикРук. Уам верит, что РикРук был дан ей богами-гоблинами, чтобы она поднялась до великого вождя гоблинов.



## Лорд Хрящерыб

Лорд Хрящерыб был ранее известен как Гук. Он всегда мечтал о большом городе, который, по слухам, находится за пределами Сырой Чащи, но ни один гоблин ещё не ходил туда. Однажды, Гук исчез, и ходили слухи, что он, наконец, отправился в большой город. Гук вернулся пару лет спустя, под именем Лорд Хрящерыб, одетый в человеческую одежду и элегантные накладные усы. У него полно историй о приключениях, которые у него были в человеческом городе. Лорд Хрящерыб смелый, жизнерадостный и дерзкий.

## НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ (НИП)

Не стесняйтесь использовать следующих НИП в вашей игре, пусть они помогают или мешают персонажам во время их приключений. У НИП может быть необходимая информация или они могут помочь победить монстра, или даже исцелить раненых искателей приключений.



### Волшебник Дунваггл

Дунваггл — эксцентричный гном-волшебник, который балуется природной магией Сырой Чащи и использует её для создания гибридов существ и механических игрушек.



### Старейшины Сырой Чащи

Старейшины Сырой Чащи — три главных члена племени, которые избраны руководить местными племенем гоблинов. Гриббл — шаман, Жор — воин, а Дрок — ремесленник.



### Габба, багбер

Габба — это девушка-багбер, которая руководит другими багберами. Она сильная, свирепая и почти всегда голодная, так что, если ты хочешь быть её другом, покорми её.



### Чавк

Чавк — гоблин, друг Мука, живущий недалеко от Большой Воды. Он любит поиски сокровищ и знает много тайных мест. Его лучшая находка Блестящий Камушек, который он ловко выиграл у глупого человека-искателя приключений по имени Грег.



## ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Каждое приключение должно иметь решение, которое может быть достигнуто без боя, а вопросы призваны дать вашим игрокам некоторые намёки, которые могут привести их к этому решению. Есть много возможных путей как сложится повествование, так что расслабьтесь и позвольте вашей фантазии проложить ваш путь!

### БОЛЬШОЙ КРУМ

В лесу всё грохочет, и Унго знает, что это возвращение Большого Крума, **лилового червя**, который роет огромные туннели под Сырой Чащей. Проблема в том, что Унго забыл, что делали гоблины, чтобы прогнать его в прошлый раз, когда Большой Крум был здесь. Если Большой Крум продолжит копать, Весь Гобл-Город может провалиться в один из его туннелей!

Вопросы игрокам:

- Как вы думаете, как гоблины избавились от Большого Крума прошлый раз? Они сбили его с толку? Было ли это заклинание?
- Может быть, спросить волшебника Дунваггла, что он думает об этом?
- На что похожи лиловые черви? Что они ненавидят?

### ГОЛОДНЫЙ ОТИДЖ

Никто не любит **отиджа**, потому что он вонючий и издаёт ужасные звуки. Он может быть очень сердитым, но Мук знает, что это только потому что тот голоден. Проблема в том, что все отиджы едят то, что воняет, и он приближается к Гобл-Городу в поисках еды.

Вопросы игрокам:

- Как Мук может помочь этому бедному неприятному монстру?
- Какими вонючими вещами может питаться отидж и где их найти?
- Есть ли способ сделать отиджа менее вонючим?

### ПУТЕШЕСТВИЕ ПТИЦЕБЕЛКИ

Как известно, Птицebelка была создана эксцентричным волшебником Дунваггом. Но теперь она хочет отправиться с Муком глубоко в лес, чтобы найти других птицебелок.

Проблема в том, что они были захвачены злой **каргой**, которая хочет использовать их для своего супа!

Вопросы игрокам:

- Какие еще ингредиенты идут в суп карги?
- Почему карга делает суп?
- Она всегда сварливая? Или у неё есть слабое место?
- Есть ли у неё домашние животные?
- Одинокaя ли она?

#### УПАСТЬ БЕЗ СОЗНАНИЯ

Большинство столкновений в Сырой Чаще можно решить без боя. Но если гоблины попадут в драку и потеряют все свои хиты, пусть они просто упадут без сознания и проснутся в ещё более сложной ситуации. Например, если Мук проигрывает багберу, то потом он просыпается в котле карги и должен убедить её не варить его. Или, убегая от гоблинов-бандитов, он поскользывается и падает, а потом просыпается связанный, как индейка, в лагере Глупых гоблинов.

## ШТУКОВИНА ДУНВАГГЛЯ

Дунвагглю нужны три вещи для его нового магического эксперимента, и он хотел бы, чтобы Мук и его друзья принесли их для него.

Предметы:

- Жемчужина пресноводного моллюска, обитающего в водах Кристальной Пещеры. Эта жемчужина охраняется группой **мерфолков**.
- Золотой орех со священного дерева Бунту, на котором, по слухам, обитают очень вспыльчивые **обезьяны**.
- Перо Салита, вежливого **коатля**, живущего в разрушенном храме, высоко на холме в лесу.

Как только Дунваггль получит свои материалы, он говорит, что эта штукавина станет его лучшим творением!

Вопросы игрокам:

- Чего хотят мерфолки за свою жемчужину? Песню? Драгоценный камень?
- Как вы получите орех, не тревожа вспыльчивых обезьян?
- Что Салит хочет за свое перо?
- Что будет делать штукавина Дунваггля после того, как она будет создана?

### БОЛЬШОЙ ВОДНЫЙ ЗМЕЙ

Большая Вода - это место, где бывают немногие гоблины. Старейшины говорят, что когда-то на острове в центре Большой Воды стояла башня великого волшебника. Волшебник создал гигантского монстра, плавающего вокруг острова, чтобы тот охранял все сокровища и саму башню. Легенда гласит, что однажды, давным-давно, волшебник произнес запретное заклинание и башня ушла под воду вместе со всеми сокровищами.

Большая Вода — волшебное и странное место, но Лорд Хрящерыб говорит, что если бы кто-то умел дышать под водой и забрался в башню, то он точно нашёл бы там сокровища.

Вопросы игрокам:

- Как глубоко под водой находится башня?
- Какое сокровище по слухам в той башне?
- Как вы доберётесь до **Большого Водного Змея**? Любит ли он есть гоблинов? Можете ли вы уменьшить его магией?
- Существует ли волшебное зелье из лесных растений, которое поможет Муку и его друзьям дышать под водой?

### РАЗБОРКИ С ГЛУПЫМИ ГОБЛИНАМИ

Племя Глупых гоблинов живёт достаточно далеко, чтобы они не доставляли особых хлопот, но как раз этим утром Уам обнаружила, что некоторые Глупыши забрались в наш лагерь и украли любимую игрушку Рикрука в виде двуглавой змеи-погремушки. Она знает, что это они, потому что Уам - опытный следопыт и вычислила их по следам.

Глупыши не совсем плохие и, возможно, есть причина, почему они украли погремушку. Но всё равно будет трудно понять, как вернуть погремушку без драки.

Вопросы игрокам:

- Почему Глупыши украли погремушку?
- Погремушка волшебная?
- Где спрятана погремушка?
- Как Мук может вернуть погремушку без драки?

## КОРОЛЬ ДВАРФОВ

Как только вы доберётесь до Снежных Холмов, вы заметите там пещеру, она называется Пещера Великана, так как по слухам, там живёт очень сварливый **холмовой великан**. Известно, что холмовые великаны едят гоблинов, которые уходят слишком далеко от Гобл-Города, так что только неразумные гоблины отправятся в Пещеру Великана.

Но есть ещё один слух, который говорит, что король дварфов пошёл туда, чтобы найти легендарный драгоценный камень, известный как Орлиный Глаз. Он так и не вернулся из своего приключения. Гоблины видели множество дварфов, ищущих своего короля, но те никогда не искали в Пещере Великана. Гоблины боятся дварфов, поэтому ни один гоблин не рассказал им об этом слухе.

Но сейчас Мук встретил в Сырой Чаще плачущую дварфийку, она дочь короля и скучает по отцу. Может Мук и его друзья отважатся отправиться в Пещеру Великана и возможно надут короля дварфов?

Вопросы игрокам:

- Как Мук сможет незаметно пройти мимо сварливого холмового великана?
- Орлиный Глаз наложил на короля дварфов магический сон?
- Подружатся ли гоблины с дварфами, если спасут их короля?

## МОНСТРЫ

Следующие монстры были упрощены/изменены, чтобы их можно было использовать в приключениях Мука. Эти блоки характеристик даются лишь в качестве рекомендаций. Не стесняйтесь изменять или добавлять что-то в них.



### БОЛЬШОЙ ВОДНЫЙ ЗМЕЙ

Большой элементаль, нейтральный

ХИТЫ  
58

КЛАСС БРОНИ  
13

ИНИЦИАТИВА  
+3

СКОРОСТЬ  
0 фт.  
плавающая  
60 фт.

СИЛ  
+3  
17

ЛОВ  
+3  
16

ТЕЛ  
+1  
13

ИНТ  
+0  
11

МДР  
+0  
10

ХАР  
+0  
10

**Невидимость в воде.** Большой водный змей невидим, пока полностью погружен в воду.

**Привязка к воде.** Большой водный змей умирает, когда покидает воду, к которой привязан, или если эта вода уничтожается.

### ДЕЙСТВИЯ

ОРУЖИЕ	БОНУС АТК.	УРОН/ТИП УРОНА
<span style="font-size: 1.2em; font-weight: bold;">Сжимание</span>	+5	13 (3к6+3) дробящий

Если размер цели не больше Среднего, она становится схваченной (Сл высвобождения 13) и подтягивается на 5 фт. к большому водному змею. Пока цель схвачена, она опутана, водный змей пытается её утопить, и не может сжимать другую цель.

Большой Водный Змей — волшебное существо, которое жило в Большой Воде на протяжении веков. Оно было создано волшебником, чтобы охранять башню, которая давно затонула в большую воду. Многие гоблины видели вздрогнул и убежал. Многие гоблины считают, что он любит есть гоблинов.

Большой Водный Змей очень опасен, если гоблины будут просто шпионить вокруг Большой Воды. Но есть способы обойти её, если вы сделаете одно из следующих действий:

- Спойте песенку (от всего своего гоблинского сердца!).
- Накормите его вкусным гоблинским пирогом.
- Покажите ему его отражение в зеркале (на самом деле змей очень одинокий).

### Заметки

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



**ПТИЦЕБЕЛКА**  
Крошечный зверь, без мировоззрения

Сложность 1/4

ХИТЫ	КЛАСС БРОНИ	ИНИЦИАТИВА	СКОРОСТЬ
10	13	+2	20 фт. летая 30 лазая 20фт.

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

**ОБЕЗЬЯНА БУНТУ**  
Крошечный зверь, без мировоззрения

Сложность 0

ХИТЫ	КЛАСС БРОНИ	ИНИЦИАТИВА	СКОРОСТЬ
3	12	+2	20 фт. лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
-1	+2	+0	-3	+1	-2
8	14	11	5	12	6

**Тактика стаи.** Птицебелка совершает с преимуществом атаки по существу, если в пределах 5 фт. от этого существа находится её дееспособный союзник.

**ДЕЙСТВИЯ**

**Мультиатака.** Птицебелка совершает две атаки: одну укусом и ещё одну когтями.



ОРУЖИЕ	БОНУС АТК.	УРОН/ТИП УРОНА
Укус	+4	5 (1к6+2) колющий

ОРУЖИЕ	БОНУС АТК.	УРОН/ТИП УРОНА
Когти	+4	4 (1к4+2) рубящий

Птицебелка - отважный крошечный зверёк, которая любит Мука всем сердцем. Некоторые говорят, что Птицебелка была создана волшебником Дунвагглом, и что это единственная птицебелка в Сырой Чаще (и, возможно, во всем мире), но кто знает?

**Заметки** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Тактика стаи.** Обезьяна Бунту совершает с преимуществом атаки по существу, если в пределах 5 фт. от этого существа находится её дееспособный союзник.

**ДЕЙСТВИЯ**



ОРУЖИЕ	БОНУС АТК.	УРОН/ТИП УРОНА
Укус	+1	1 (1к4-1) колющий

Обезьяны Бунту — своенравные и скрытные существа, которые всегда находятся в поисках пищи. Не смотря на свою жадность, они никогда не едят священные золотые орехи с дерева Бунту, на котором они живут. Некоторые говорят, что когда-то они были алчными ворами и превращены в обезьян могущественной дриадой, которая поймала их на краже орехов со священного дерева Бунту.

**Заметки** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### МЕРФОЛК КРИСТАЛЬНОЙ ПЕЩЕРЫ

Средний гуманоид (мерфолк), нейтральный

Сложность 1/8




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

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

**Песня Сирен.** Дивная песня очаровывает гуманоидов и гигантов в пределах 300 фт. Цель должны совершить спасбросок Мудрости со Сл 11 или будет очарована до конца песни.

#### ДЕЙСТВИЯ

ОРУЖИЕ	БОНУС АТК.	УРОН/ТИП УРОНА
 Копьё	+2	3 (1к6) колющий

У мерфолов Кристальной Пещеры длинные плавники, серебристая чешуя и прекрасные, мелодичные голоса, усиливающиеся вибрирующими кристаллами пещеры, в которой они живут.

Они любят что-нибудь серебряное и готовы обменять на него жемчуг и золотые сокровища, которые они нашли под водой. У них также есть волшебные зелья что может помочь обитателю поверхности дышать под водой.

#### Заметки

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### КАРГА СЫРОЙ ЧАЩИ

Средняя фея, нейтрально-злая

Сложность 3



СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
+4	+1	+3	+1	+2	+2
18	12	16	13	14	14

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

**Врождённое колдовство.** Базовой характеристикой карги является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12):


Неограниченно: *пляшущие огоньки, малая иллюзия, злая насмешка.*

**Подражание.** Карга может подражать звукам животных и голосам гуманоидов. Существо, слышащее эти звуки, может понять, что это подражание, если совершит успешную проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 14.

#### ДЕЙСТВИЯ

**Иллюзорная внешность.** Карга покрывает себя магической иллюзией, заставляющей ее выглядеть как другое существо. Существо должно действием совершить проверку Интеллекта со Сл 20, чтобы понять, что это иллюзия.

**Невидимая ходьба.** Карга магическим образом становится невидимой, пока не атакует, или не наложит заклинание, либо пока не прервет концентрацию. Будучи невидимой, она не оставляет физических следов, так что выследить ее можно только с помощью магии.

ОРУЖИЕ	БОНУС АТК.	УРОН/ТИП УРОНА
 Когти	+6	13 (2к8+4) рубящий

Карги Сырой Чащи – хуже всех в мире. Они жуткие и сварливые, у них длинные пальцы, которые заканчиваются железными когтями. Они, как известно, едят маленьких гоблинов, но больше всего карги Сырой Чащи любят пироги из искрящейся ягоды.

Так как искрящиеся ягоды растут только в священных рощах, карги Сырой Чащи не осмеливаются собирать их, чтобы не гневить дриад. Кроме того, карги Сырой Чащи очень жадные, и это можно использовать, чтобы заманить их в ловушку.

#### Заметки

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**ГЛУПЫЙ ГОБЛИН** 1/4 сложность  
 Маленький гуманоид (гоблиноид), нейтрально злой

СИЛ: -1, ЛОВ: +2, ТЕЛ: +0, ИНТ: +0, МДР: -1, ХАР: -1

**Ловкий побег.** Гоблин может в каждом своем ходу бонусным действием совершать действие Засада или Отход.

**ДЕЙСТВИЯ**

**Поймай меня, если сможешь!** Глупые гоблины бегут и прячутся перед боем! Необходимо совершить проверку Ловкости со Сл 15 прежде чем вы сможете атаковать их.

ОРУЖИЕ	БОНУС АТК.	УРОН/ТИП УРОНА
Скимитар	+4	5 (1к6+2) рубящий
Коротк. лук	+4	5 (1д6+2) колющий

Глупые гоблины - это ваши соседи и абсолютно зурядные гоблины, обитающие в Сырой Чаше. Их возглавляет старейшина по имени Гроббл, который любит грибные пироги. Кроме того, он разослал повсюду банды гоблинов-воров, чтобы они наворовали для него разных вещей. Гроббл любит когда ему льстят и думает, что он самый сильный гоблин в Сырой Чаше.

**Заметки** \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**ДВАРФ** 1/4 сложность  
 Средний гуманоид (дварф), законно-добрый

СИЛ: +1, ЛОВ: +1, ТЕЛ: +3, ИНТ: +1, МДР: +2, ХАР: +0

**Дварфийская устойчивость.** Дварфы совершают с преимуществом спасброски от яда и получают сопротивление к урону ядом.

**ДЕЙСТВИЯ**

ОРУЖИЕ	БОНУС АТК.	УРОН/ТИП УРОНА
Топор	+3	4 (1к6+1) рубящий

Хоть дварфы и не живут в Сырой Чаше, они часто посещают и исследуют лес в поисках интересных материалов и волшебных камней. Они гордятся своими навыками и умеют создавать прекрасные артефакты из материалов, которые они находят в Сырой Чаше.

Дварфы избегают гоблинов. Они сделают все возможное, чтобы избежать общения с ними и редко остаются в Сырой Чаше надолго.

**Заметки** \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**БОЛЬШОЙ КРУМ, ЛИЛОВЫЙ ЧЕРВЬ** 15 СЛОЖНОСТЬ  
Громадный монстр, Без мировоззрения

 ХИТЫ	 КЛАСС БРОНИ	 ИНИЦИАТИВА	 СКОРОСТЬ
----------	-----------------	----------------	--------------

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

**ГОЛОДНЫЙ ОТИДЖ** 5 СЛОЖНОСТЬ  
Большая aberrация, нейтральная

 ХИТЫ	 КЛАСС БРОНИ	 ИНИЦИАТИВА	 СКОРОСТЬ
----------	-----------------	----------------	--------------

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
+3	+0	+4	-2	+1	-2
16	11	19	6	13	6

**Прокладывание туннеля.** Червь может копать сквозь сплошной камень со скоростью копания, уменьшенной вдвое, оставляя за собой туннель диаметром 10 фт.

**ДЕЙСТВИЯ**

**Мультиатака.** Червь совершает две атаки:

	ОРУЖИЕ	БОНУС АТК.	УРОН/ТИП УРОНА
Укус		+14	22 (3к8) колющий

Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 19, иначе будет проглочена червём!

	ОРУЖИЕ	БОНУС АТК.	УРОН/ТИП УРОНА
	Жало	+14	19 (3к6+9) колющ.

Цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 19, иначе получит урон ядом 42 (12к6).

Большой Крум — это лиловый червь, который посещает Сырую Чашу каждые двадцать лет, чтобы питаться различными вещами, что растут под лесом.

Большой Крум — страшный и опасный монстр, который действительно может легко разрушить Гобл-Город, но есть способы остановить его:

- Сперва вам нужно найти палку-щекоталку. Эта волшебная палочка может быть использована, чтобы зашевелить лиловго червя до послушного состояния. Тогда его можно увести подальше от Сырой Чаши.
- Потом вы должны скормить ему редкий гриб, называемый Пандерпуф. Этот гриб растет глубоко в Сырой Чаще и содержит в себе мощный ингредиент, который может надолго усыпить лилового червя.

**Заметки**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Ограниченная телепатия.** Отидж может магическим образом передавать простые послания и образы любому существу в пределах 120 фт., понимающему любой язык.

**ДЕЙСТВИЯ**

**Мультиатака.** Отидж совершает три атаки:

	ОРУЖИЕ	БОНУС АТК.	УРОН/ТИП УРОНА
Укус		+6	12 (2к8+3) колющий

Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе заболевает и получает 5 (1к10) урона.

	ОРУЖИЕ	БОНУС АТК.	УРОН/ТИП УРОНА
	Щупальце	+6	7 (1к8+3) дробящий

Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 19, иначе получит 42 (12к6) урона ядом.

	ОРУЖИЕ	БОНУС АТК.	УРОН/ТИП УРОНА
	Шлёп!	-	-

Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе становится схваченной!

Отиджи — вонючие и уродливые монстры, которые питаются мусор и перегноем. Они обычно раздражительны и агрессивны. Мало кому нравятся отиджи.

С этим отиджом можно бороться несколькими способами:

- Вы можете заставить его танцевать, играя музыку и танцуя. Кто бы знал, что отиджи любят танцевать? В этот момент он будет следовать за вами куда угодно.
- Если вы накормите отиджа волшебным пирогом, приготовленным из нектара волшебной лилии, смешанной с крапивой и слюнями, этот отидж станет вашим лучшим другом (но он всё ещё будет вонючим).
- Отиджи боятся вампиров. Если вы оденетесь как один из них, вы могли бы отпугнуть его. Но вам нужно постараться, чтобы напугать его!

**Заметки**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Блорбо, холмовой великан

*Огромный великан, хаотично-злой*

4  
СЛОЖНОСТЬ

105 ХИТЫ	13 КЛАСС БРОНИ	-1 ИНИЦИАТИВА	40 ФТ. СКОРОСТЬ
-------------	-------------------	------------------	--------------------

СИЛ <b>+5</b> 21	ЛОВ <b>-1</b> 8	ТЕЛ <b>+4</b> 19	ИНТ <b>-3</b> 5	МДР <b>-1</b> 9	ХАР <b>-2</b> 6
------------------------	-----------------------	------------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

#### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Великан совершает две атаки палицей.

ОРУЖИЕ	БОНУС АТК.	УРОН/ТИП УРОНА
Палица	+8	18 (3к8+5) дробящий
Камень	+8	21 (3к10+5) дробящий

Холмовой великан Блорбо — злобный увалень, который любит есть гоблинов. Гоблины рассказывают своим детям страшные истории о Блорбо ночью у костра, чтобы те не заходили слишком далеко в Сырую Чашу.

Блорбо не знает, что глубоко в его пещере есть блестящий камень, а также потерянный король dwarфов, но он и не интересуется этими вещами. Его волнует только то, что можно съесть.

Блорбо слишком силен, чтобы победить его в бою, но его можно обмануть с помощью еды. Так же против него поможет яд жабы Пука, намазанный на стрелу, но тогда вам лучше бы совершить очень меткий выстрел!

#### Заметки

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Салит, коатль

*Средний небожитель, законно-добрый*

4  
СЛОЖНОСТЬ

97 ХИТЫ	19 КЛАСС БРОНИ	+5 ИНИЦИАТИВА	30 ФТ. летая 90 ФТ. СКОРОСТЬ
------------	-------------------	------------------	---------------------------------------

СИЛ <b>+3</b> 16	ЛОВ <b>+5</b> 20	ТЕЛ <b>+3</b> 17	ИНТ <b>+4</b> 18	МДР <b>+5</b> 20	ХАР <b>+4</b> 18
------------------------	------------------------	------------------------	------------------------	------------------------	------------------------

**Врождённое колдовство.** Базовой характеристикой коатля является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14):

Неограниченно: *обнаружение добра и зла, обнаружение магии, обнаружение мыслей.*

3/день каждое: *благословение, защита от яда, лечение ран, малое восстановление, сотворение пищи и воды, убежище, щит*

1/день каждое: *вещий сон, высшее восстановление, наблюдение*

**Магическое оружие.** Атаки коатля являются магическими.

**Защищённое сознание.** Коатль обладает иммунитетом к удаленному наблюдению, а также ко всем эффектам, обнаруживающим его эмоции, мысли и местонахождение.

#### ДЕЙСТВИЯ

**Смена формы.** Коатль магическим образом превращается в гуманоида или зверя, чей показатель опасности не превышает его собственный, или принимает свой истинный облик. Всё его снаряжение или сливается с новым обликом или используется им (на выбор коатля).

ОРУЖИЕ	БОНУС АТК.	УРОН/ТИП УРОНА
Укус	+8	8 (1к6+5) колющий
Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе станет отравленной на 24 часа. Пока цель отравлена, она лишена сознания.		

ОРУЖИЕ	БОНУС АТК.	УРОН/ТИП УРОНА
Сжимание	+6	10 (2к6+3) дробящий
Цель становится схваченной (Сл высвобождения равна 15). Пока цель схвачена, она опутана.		

Салит — мудрая и красивая коатль, которая очень любезна с вежливыми и воспитанными гоблинами. Если к ней придут искатели приключений, она может дать им благородное задание, если они готовы помочь ей защитить мир от сил зла.

#### Заметки

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## ГОБЛИНЫ СЫРОЙ ЧАЩИ

Ааа, гоблины Сырой Чащи! Я путешествовал по многим местам в своё время и нигде больше не встречал таких уникальных и интересных гоблинов, как эти. Возможно, это волшебная природа самой Сырой Чащи, которая по слухам была древним святилищем могущественного волшебника-нетереза, но кто знает? Этот мир удивителен, и везде, куда бы вы ни пошли, вы обнаружите, что-то новое, что удивит вас!

—Хранитель Густолист Редкопалый

Гоблины Сырой Чащи очень похожи на любых других обычных гоблинов, но они намного дружелюбнее и артистичнее, чем дикие и неотёсанные гоблины остального мира.

Они любознательны и имеют магическую связь с маленьким лесными существами, с которыми они часто дружат. Они быстрые и ловкие и любят исследовать окрестности. По этой причине из них получаются прекрасные искатели приключений и проводники.

## ОСОБЕННОСТИ ГОБЛИНОВ СЫРОЙ ЧАЩИ

**Увеличение характеристик.** Значение вашей Ловкости увеличивается на 2, а значение Мудрости увеличивается на 1.

**Возраст.** Гоблины достигают зрелости к 8 годам, и живут до 60 лет.

**Мировоззрение.** Гоблины Сырой Чащи обычно нейтральные или нейтрально-добрые, но некоторые особо вредные гоблины могут быть нейтрально-злыми.

**Размер.** Рост Гоблинов между 3 и 4 футами, а вес от 40 до 80 фунтов. Ваш размер — Маленький.

**Скорость.** Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

**Тёмное зрение.** На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

**Общение с маленькими зверями.** С помощью звуков и жестов вы можете передавать простые понятия Маленьким или ещё меньшим зверям. Гоблины Сырой Чащи любят животных и часто держат белок, барсуков, кроликов, кротов, дятлов и других животных в качестве питомцев.

**Шустрый побег.** Вы можете использовать действие Отход или Засада в качестве бонусного действия в каждый ваш ход.

**Языки.** Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Гоблинском языках.



СОЗДАЙ СВОЕГО ИСКАТЕЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ  
ИЛИ ИГРАЙ ОДНИМ ИЗ ГЕРОЕВ ГОБЛИНОВ СЫРОЙ ЧАЩИ!





TM & ©2019 WIZARDS.



ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА D&D 5e  
В ПОДДЕРЖКУ EXTRA LIFE

КЛАСС И УРОВЕНЬ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

РАСА

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОЧКИ ОПЫТА

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

ИДЕАЛЫ

ПРИВЯЗАННОСТИ

СЛАБОСТИ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

ПРОЧИЕ НАВЫКИ  
И ЯЗЫКИ

БОНУС  
ВЛАДЕНИЯ

ПАССИВНАЯ  
МУДРОСТЬ  
(восприятие)



ВДОХНОВЕНИЕ

СПАСБРОСКИ

КЛАСС БРОНИ

ИНИЦИАТИВА

СКОРОСТЬ

ХИТЫ

МАКС.

ВРЕМЕННЫЕ

КОСТИ ХИТОВ

ВСЕГО  
(уровень)

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХИ

ПРОВАЛЫ

НАВЫКИ

- АКРОБАТИКА (ЛОВ)
- АТЛЕТИКА (СИЛ)
- ВОСПРИЯТИЕ (МДР)
- ВЫЖИВАНИЕ (МДР)
- ВЫСТУПЛЕНИЕ (ХАР)
- ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР)
- ИСТОРИЯ (ИНТ)
- ЛОВКОСТЬ РУК (ЛОВ)
- МАГИЯ (ИНТ)
- МЕДИЦИНА (МДР)
- ОБМАН (ХАР)
- ПРИРОДА (ИНТ)
- ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ (МДР)
- РАССЛЕДОВАНИЕ (ИНТ)
- РЕЛИГИЯ (ИНТ)
- СКРЫТНОСТЬ (ЛОВ)
- УБЕЖДЕНИЕ (ХАР)
- УХОД ЗА ЖИВОТНЫМИ (МДР)

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ТИП УРОНА

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ДЕНЬГИ И СНАРЯЖЕНИЕ





# МУК И ПТИЦЕБЕЛКА (соратник)

Следопыт 3  
повелитель зверей  
**КЛАСС И УРОВЕНЬ**

Народный герой  
**ПРЕДЫСТОРИЯ**

**ИМЯ ИГРОКА**

Гоблин Сырой Чащи  
**РАСА**

**МИРОВОЗЗРЕНИЕ**

**ОЧКИ ОПЫТА**

**ИМЯ ПЕРСОНАЖА**

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА D&D 5e  
В ПОДДЕРЖКУ EXTRA LIFE

Ужасно интересно, что ждёт меня за следующим поворотом!

### ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Я готов на всё ради моего приятеля, Птицебелки!

### ПРИВЯЗАННОСТИ

Дружба! Приключение это здорово,  
но вместе с другом — ещё лучше!

### ИДЕАЛЫ

Я настолько любопытен, что иногда это до добра не доводит!

### СЛАБОСТИ

**СИЛА**

+0

10

**ЛОВКОСТЬ**

+3

16

**ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ**

+2

14

**ИНТЕЛЛЕКТ**

+0

10

**МУДРОСТЬ**

+2

14

**ХАРИЗМА**

+1

12

### ПРОЧИЕ НАВЫКИ И ЯЗЫКИ

Языки: общий, гоблинский, гномий

Оружие: воинское и простое оружие

Броня: лёгкая, средняя, щиты

Инструменты: инструменты картографа, транспорт (наземный)

**БОНУС ВЛАДЕНИЯ**

+2

**ПАСИВНАЯ МУДРОСТЬ (восприятие)**

14

**ВДОХНОВЕНИЕ**

**СПАСБОСКИ**

+2 СИЛ	+0 ИНТ
+5 ЛОВ	+2 МДР
+2 ТЕЛ	+1 ХАР

**НАВЫКИ**

- +3 АКРОБАТИКА (ЛОВ)
- +2 АТЛЕТИКА (СИЛ)
- +4 ВОСПРИЯТИЕ (МДР)
- +4 ВЫЖИВАНИЕ (МДР)
- +1 ВЫСТУПЛЕНИЕ (ХАР)
- +1 ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР)
- +0 ИСТОРИЯ (ИНТ)
- +3 ЛОВКОСТЬ РУК (ЛОВ)
- +0 МАГИЯ (ИНТ)
- +2 МЕДИЦИНА (МДР)
- +1 ОБМАН (ХАР)
- +0 ПРИРОДА (ИНТ)
- +2 ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ (МДР)
- +0 РАССЛЕДОВАНИЕ (ИНТ)
- +0 РЕЛИГИЯ (ИНТ)
- +5 СКРЫТНОСТЬ (ЛОВ)
- +1 УБЕЖДЕНИЕ (ХАР)
- +4 УХОД ЗА ЖИВОТНЫМИ (МДР)

15 **КЛАСС БРОНИ**

+3 **ИНИЦИАТИВА**

30 ФТ. **СКОРОСТЬ**

28 **МАКС. ХИТЫ**

**ВРЕМЕННЫЕ**

**КОСТИ ХИТОВ**

3к10  
ВСЕГО (уровень)

**СПАСБОСКИ ОТ СМЕРТИ**

УСПЕХИ

ПРОВАЛЫ



### АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ТИП УРОНА
Кинжал	+5	1к4+3 колющий
Коротк. лук	+5	1к6+3 колющий (дист. 80/320)

**Первозданная осведомлённость.** Вы можете потратить одну ячейку заклинания следопыта (1 мин. на уровень ячейки), чтобы определить, присутствуют ли какие-либо аберрации, небожители, драконы, лементали, феи, исчадия или нежить в пределах 1 мили от вас (или в пределах до 6 миль, если вы в вашей избранной местности). Эта функция не указывает местоположение или число существ.

#### Бонусные действия

**Шустрый побег.** Мук может использовать действие Отход или Засада в качестве бонусного действия в каждый свой ход.

#### Заклинания • 3 слота

Мук может накладывать известные заклинания следопыта, используя МДР в качестве заклинательной характеристики (Сл заклинаний 12, Атака +4).

1-й уровень: дружба с животными, добраягоды, удар Зефира

### ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

**Тёмное зрение 60 фт.**

#### Умения Повелителя зверей

Во время путешествия по лесу в течение часа или более Мук получает следующие преимущества:

- Сложная местность не замедляет путешествие Мука или его друга, и они не могут потеряться.
- Мук может двигаться незаметно (пока идёт один)
- Мук может найти в два раза больше еды, добывая пищу
- Отслеживая существ, Мук узнает их точное количество, размеры и как давно они здесь прошли.

#### Разговор с маленькими зверьими

С помощью звуков и жестов Мук может передавать простые идеи маленьким и меньше животным.

Гоблины Сырой Чащи, такие как Мук, любят животных и часто держат в качестве любимцев белок, барсуков, кроликов, кротов, дятлов и прочих существ.

### ДЕНЬГИ И СНАРЯЖЕНИЕ

• 10 золотых





# УАМ И РИКРУК

Воин 3

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Чужеземец

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Гоблин Сырой Чащи

РАСА

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОЧКИ ОПЫТА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА D&D 5e  
В ПОДДЕРЖКУ EXTRA LIFE

Для меня нет ничего невозможного,  
главное правильный настрой!

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Я обязана защищать юного РикРука  
и обучать его знаниям Сырой Чащи.

Сила! Делать дела надо ясной головой и крепкими кулаками!

ИДЕАЛЫ

Иногда мне стоит больше говорить и меньше махать кулаками.

ПРИВЯЗАННОСТИ

СЛАБОСТИ

СИЛА

+2

14

ЛОВКОСТЬ

+1

12

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+2

14

ИНТЕЛЛЕКТ

+0

10

МУДРОСТЬ

+2

14

ХАРИЗМА

+1

12

ПРОЧИЕ НАВЫКИ  
И ЯЗЫКИ

Языки: общий,  
гоблинский, гномий

Оружие: воинское  
и простое оружие

Броня: тяжёлая,  
лёгкая, средняя,  
щиты

Инструменты:  
барабан

БОНУС  
ВЛАДЕНИЯ

+2

ПАССИВНАЯ  
МУДРОСТЬ  
(восприятие)

14



ВДОХНОВЕНИЕ

СПАСБОСКИ

+4

+0

СИЛ

ИНТ

+1

+2

ЛОВ

МДР

+4

+1

ТЕЛ

ХАР

НАВЫКИ

+1 АКРОБАТИКА (ЛОВ)

+4 АТЛЕТИКА (СИЛ)

+4 ВОСПРИЯТИЕ (МДР)

+4 ВЫЖИВАНИЕ (МДР)

+1 ВЫСТУПЛЕНИЕ (ХАР)

+1 ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР)

+0 ИСТОРИЯ (ИНТ)

+1 ЛОВКОСТЬ РУК (ЛОВ)

+0 МАГИЯ (ИНТ)

+2 МЕДИЦИНА (МДР)

+1 ОБМАН (ХАР)

+0 ПРИРОДА (ИНТ)

+2 ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ (МДР)

+0 РАССЛЕДОВАНИЕ (ИНТ)

+0 РЕЛИГИЯ (ИНТ)

+1 СКРЫТНОСТЬ (ЛОВ)

+1 УБЕЖДЕНИЕ (ХАР)

+4 УХОД ЗА ЖИВОТНЫМИ (МДР)

14

КЛАСС БРОНИ

+1

ИНИЦИАТИВА

30

ФТ.

СКОРОСТЬ



ХИТЫ

28

МАКС.

ВРЕМЕННЫЕ

КОСТИ ХИТОВ

3к10

ВСЕГО  
(уровень)

СПАСБОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХИ

ПРОВАЛЫ

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ТИП УРОНА
Топор	+4	1к6+2 рубящий
Топор	+4	1к6+2 рубящий
Безоружн. удар	+4	3 дробящий
РикРук брос. камень	+4	3 дробящий (дист. 10/30)

**Бонусные действия**

**Второе дыхание.** Уам может использовать бонусное действие, чтобы восстановить к10+3 хитов. Использовать эту способность снова можно только после короткого отдыха.

**Умения**

**Боевой стиль - Сражение двумя оружиями!** Когда Уам сражается двумя оружиями, она может добавить свой модификатор характеристики к урону от второй атаки.

**Всплеск действий.** Уам может совершить одно дополнительное действие в свой ход. Она должна завершить короткий отдых, прежде чем сделать это снова.

**Улучшенные критические попадания.** Атаки оружием Уам совершают критическое попадание при выпадении 19 или 20 на кости атаки.

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

Тёмное зрение 60 фт.

**Разговор с маленькими зверьми**

С помощью звуков и жестов Уам может передавать простые идеи маленьким и меньше животным. Гоблины Сырой Чащи, такие как Уам, любят животных и часто держат в качестве любимцев белок, барсуков, кроликов, кротов, дятлов и прочих существ.

ДЕНЬГИ И СНАРЯЖЕНИЕ

• 10 золотых







# УНГО

Монах 3

Отшельник

КЛАСС И УРОВЕНЬ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Гоблин Сырой Чащи

РАСА

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОЧКИ ОПЫТА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА D&D 5e  
В ПОДДЕРЖКУ EXTRA LIFE

Я не тороплюсь.  
Всему своё время.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Я живу, чтобы защищать растения и существа Сырой Чащи.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Закономерность. Всё что ни делается, всё к лучшему.  
Даже если это раздражает.

ИДЕАЛЫ

Иногда я могу упустить из виду детали, люблюсь общей картиной.

СЛАБОСТИ

СИЛА

-1

8

ЛОВКОСТЬ

+2

15

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+1

12

ИНТЕЛЛЕКТ

+1

13

МУДРОСТЬ

+3

16

ХАРИЗМА

+1

12

ПРОЧИЕ НАВЫКИ  
И ЯЗЫКИ

Языки: общий,  
гоблинский, гномий

Оружие: короткий  
меч, простое оружие

Броня: тяжёлая,  
лёгкая, средняя,  
щиты

Инструменты:  
флейта, набор трав-  
ника

БОНУС  
ВЛАДЕНИЯ

+2

ПАССИВНАЯ  
МУДРОСТЬ  
(восприятие)

13



ВДОХНОВЕНИЕ

СПАСБОСКИ

+1

СИЛ

+1

ИНТ

+4

ЛОВ

+3

МДР

+1

ТЕЛ

+1

ХАР

НАВЫКИ

+3 АКРОБАТИКА (ЛОВ)

-1 АТЛЕТИКА (СИЛ)

+3 ВОСПРИЯТИЕ (МДР)

+3 ВЫЖИВАНИЕ (МДР)

+1 ВЫСТУПЛЕНИЕ (ХАР)

+1 ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР)

+1 ИСТОРИЯ (ИНТ)

+2 ЛОВКОСТЬ РУК (ЛОВ)

+1 МАГИЯ (ИНТ)

+5 МЕДИЦИНА (МДР)

+1 ОБМАН (ХАР)

+1 ПРИРОДА (ИНТ)

+5 ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ (МДР)

+1 РАССЛЕДОВАНИЕ (ИНТ)

+3 РЕЛИГИЯ (ИНТ)

+2 СКРЫТНОСТЬ (ЛОВ)

+1 УБЕЖДЕНИЕ (ХАР)

+3 УХОД ЗА ЖИВОТНЫМИ (МДР)

15  
КЛАСС БРОНИ

+2  
ИНИЦИАТИВА

40  
ФТ.  
СКОРОСТЬ

ХИТЫ

21

МАКС.

ВРЕМЕННЫЕ

КОСТИ ХИТОВ

3к8

ВСЕГО  
(уровень)

СПАСБОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХИ

ПРОВАЛЫ



АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ТИП УРОНА
Посох Украшения	+4	1к6+2 дробящий
Безоружн. удар	+4	1к4+2 дробящий
Шквал ударов	+4	1к4+2 дробящий

Бонусные действия

**Боевые искусства.** Когда Унго использует действие Атака в свой ход, он может нанести один безоружный удар бонусным действием.

**Ци.** Унго может потратить очки Ци для активации умений Ци. Унго имеет 3 очка Ци и восстанавливает их после короткого отдыха. Сл спасброска Ци - 13.

**Терпеливая оборона.** Унго может потратить 1 очко Ци, чтобы совершить Уклонение бонусным действием.

**Шквал ударов.** После действия Атака Унго может потратить 1 очко Ци, чтобы сделать два безоружных удара (вместо одного) в качестве бонусного действия. Всякий раз, когда Унго наносит удар одной из этих атак, он может выполнить одно из следующих действий:

- Уронить свою цель, если она провалит спасбросок ЛОВ (Сл 13)
- Оттолкнуть свою цель на 15 фт., если она провалит спасбросок СИЛ (Сл 13)
- Заставить реакцию до конца следующего хода Унго.

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

Тёмное зрение 60 фт.

**Разговор с маленькими зверьми**

С помощью звуков и жестов Унго может передавать простые идеи маленьким и меньше животным.

Гоблины Сырой Чащи, такие как Унго, любят животных и часто держат в качестве любимцев белок, барсуков, кроликов, кротов, дятлов и прочих существ.

**Реакции**

**Отражение снарядов.** Унго может использовать реакцию, чтобы отклонить или поймать снаряд, когда в него попадут дальнобойной атакой дальнобойным оружием.

Когда он это делает, урон, который он получит от атаки, уменьшается на 1к10+5. Если Унго уменьшает урон до 0 и имеет свободную руку, он может потратить 1 очко Ци, чтобы бросить его назад, и совершить дальнобойную атаку (как оружием монаха) с дальностью 20/60.

ДЕНЬГИ И СНАРЯЖЕНИЕ

• 5 золотых





# ЛОРД ХРЯЩЕРЫБ

Плут 3

Артист

КЛАСС И УРОВЕНЬ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Гоблин Сырой Чащи

РАСА

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОЧКИ ОПЫТА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА D&D 5e  
В ПОДДЕРЖКУ EXTRA LIFE

Всё — приключение!  
Чем опаснее, тем мы живее!!!

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Нет границ! Стремитесь вперед и будьте верны себе,  
даже если все остальные смотрят на вас, усмехаясь.

ИДЕАЛЫ

Я люблю свою шляпу, подаренную мне лордом Луфой.  
Она единственная в своем роде!

ПРИВЯЗАННОСТИ

Я обожаю прекрасные блестящие побрякушки  
и даже могу их прикарманить!

СЛАБОСТИ

СИЛА

-1

9

ЛОВКОСТЬ

+3

16

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+1

12

ИНТЕЛЛЕКТ

+2

14

МУДРОСТЬ

+0

10

ХАРИЗМА

+2

14

ПРОЧИЕ НАВЫКИ  
И ЯЗЫКИ

Языки: общий,  
гоблинский, гномий

Оружие: короткий  
меч, простое оружие

Броня: тяжелая,  
лёгкая, средняя,  
щиты

Инструменты:  
флейта, набор трав-  
ника

БОНУС  
ВЛАДЕНИЯ

+2

ПАСИВНАЯ  
МУДРОСТЬ  
(восприятие)

10



ВДОХНОВЕНИЕ

СПАСБОСКИ

-1

СИЛ

+4

ИНТ

+5

ЛОВ

+0

МДР

+1

ТЕЛ

+2

ХАР

НАВЫКИ

+5 АКРОБАТИКА (ЛОВ)

-1 АТЛЕТИКА (СИЛ)

+0 ВОСПРИЯТИЕ (МДР)

+0 ВЫЖИВАНИЕ (МДР)

+4 ВЫСТУПЛЕНИЕ (ХАР)

+2 ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР)

+2 ИСТОРИЯ (ИНТ)

+5 ЛОВКОСТЬ РУК (ЛОВ)

+2 МАГИЯ (ИНТ)

+0 МЕДИЦИНА (МДР)

+4 ОБМАН (ХАР)

+2 ПРИРОДА (ИНТ)

+0 ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ (МДР)

+2 РАССЛЕДОВАНИЕ (ИНТ)

+2 РЕЛИГИЯ (ИНТ)

+5 СКРЫТНОСТЬ (ЛОВ)

+2 УБЕЖДЕНИЕ (ХАР)

+0 УХОД ЗА ЖИВОТНЫМИ (МДР)

14

КЛАСС БРОНИ

+3

ИНИЦИАТИВА

30  
ФТ.

СКОРОСТЬ



КОСТИ ХИТОВ

3к8

ВСЕГО  
(уровень)

21

МАКС.

ВРЕМЕННЫЕ

СПАСБОСКИ ОТ СМЕРТИ



УСПЕХИ



ПРОВАЛЫ

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ТИП УРОНА
Кинжал	+4	1к4+3 колющий
Коротк. лук	+4	1к6+3 колющий
Коротк. меч	+4	1к6+3 колющий

**Бонусные действия**

**Хитрое действие.** Лорд Хрящерыб может совершать действия «Рывок», «Отход» или «Засада» в качестве бонусного действия в каждый свой ход.

**Заклинания • 2 слота**

Лорд Хрящерыб может накладывать известные заклинания волшебника, используя ИНТ в качестве своей заклинательной характеристики (Сл заклинаний 12, Атака заклинаниями +4).

Малые заклинания: танцующие огоньки, волшебная рука, фокусы

1-й уровень: маскировка, щит, сон

**Скрытая атака.** Один раз за ход Лорд Хрящерыб может нанести дополнительно 2к6 урона одному существу, по которому он попадает атакой фехтовальным или дальнобойным оружием, если у него есть преимущество в атаке.

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

Тёмное зрение 60 фт.

**Переговорщик Большого города**

За время, проведенное в Большом городе, лорд Хрящерыб может использовать свое обаяние и расширенный словарный запас, чтобы заключать выгодные сделки и завоевать доверие тех, с кем он сталкивается.

Получите преимущество, если при разговоре он использует свой акцент.

ДЕНЬГИ И СНАРЯЖЕНИЕ

• 15 золотых







Никакие враги и преграды не страшны,  
если мы будем держаться вместе.

## СПАСИБО

Спасибо всем, кто поддержал и присоединился ко мне в этом приключении. Особая благодарность Адаму Ли, мировому творцу D&D, который умеет находить добро в любых вещах и освещать путь другим.

Мы так много можем сделать вместе, и я рада видеть доброту, смех и поддержку исходящие от сообщества Dungeons & Dragons. Давайте будем добрыми, давайте делать добро и давайте расскажем наши истории вместе.

— ЭМИ

