



Сказки Эстирвальда: Весёлый дом

Рандел Маларк Амблдрэгон был магом с впечатляющей известностью. Ходят слухи, что до того, как стать странствующим фокусником, он был очень успешным искателем приключений. Он поселился в Эстирвальде и жил там до тех пор, пока однажды он и его особняк просто не исчезли. Теперь его особняк вернулся, и повсюду ходят слухи. Достаточно ли вы мужественны, дерзки и умны, чтобы выяснить правду?

Четырёхчасовое приключение для персонажей 11–16 уровня



Malcolm Wood & Bruce Wood

Код приключения: CCC-FC3-01-03

Оптимизировано для: среднего уровня группы 15

Версия: 1.21



Development and Editing: Sean Hamilton, John O'Reilly, Emmanuel Guerrero

Organized Play: Chris Lindsay

D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Chris Lindsay, Mike Mearls, Matt Sernett

D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: Всеволод Мухин

Вёрстка: Михаил Гордеев, Майя Эверетт

Вычитка: Майя Эверетт

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, Лига Приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

Оглавление

Вступление	2	Часть 4. Какое-нибудь остроумное название	11
Введение	2	Лестница	11
Изменение сложности приключения	2	Рабочий кабинет Амблдрэгона	11
Перед игрой	2	Часть 5. Мой единственный друг, Конец	13
Игра в качестве Мастера	2	5А. Сладкая, сладкая победа	13
Сводка по приключению	3	5В. Горькое поражение	13
Предыстория приключения	3	Вознаграждение	14
Обзор приключения	3	Очки продвижения	14
Зацепки приключения	3	Очки сокровищ	14
Часть 1. Мирный хаос	4	Сокровища	14
Таверна	4	Сюжетные награды	14
Часть 2. Вы звонили?	5	Награды Мастера	14
2А. Особняк	5	Приложение. Действующие лица	15
2В. Дворецкий	5	Приложение. Характеристики монстров/НИП	16
Часть 3. Игра началась!	7	Приложение. Карта	22
3А. Ловушка в коридоре (Средняя сложность)	7	Раздаточный материал 1. Сюжетная награда	23
3В. Игра с огнём (Опасная/Смертельная) —	—	Раздаточный материал 2. Сюжетная награда	24
Карта №1	7	Раздаточный материал 3. Магический предмет	25
3С. Хочешь сыграть в игру? (Лёгкая/Средняя)	8		
3Д. Только вход (Сложная)	9		
3Е. Что в коробке? (Простая–Сложная)	10		

Введение

Добро пожаловать в приключение D&D Adventurers League «Сказки Эстирвальда: Весёлый дом», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventurers League™.

Действие приключения происходит в Эстирвальде, небольшой деревне к юго-западу от Эльмвуда в районе Лунного моря.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 11–16 уровня и оптимизировано для пяти персонажей 15 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении.

Изменение сложности приключения

Приключение содержит рекомендации по своей корректировке для более малочисленных и более многочисленных отрядов, персонажей большего или меньшего уровня, и персонажей, которые несколько сильнее уровня, для которого оптимизировано приключение. Вы не связаны этими рекомендациями; они здесь для вашего удобства.

Чтобы понять, стоит ли вам корректировать приключение, сложите уровни всех персонажей и разделите их сумму на количество персонажей (округляя дроби 0,5 и выше вверх, а 0,4 и ниже — вниз). Это средний уровень отряда (СУО). Чтобы оценить **силу отряда** для этого приключения, сверьтесь с таблицей ниже.

Определение силы отряда

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

Некоторые столкновения могут содержать врезки, предлагающие рекомендации для разной силы отряда. Если какая-то из рекомендаций не предлагается или не подходит для вашей группы, вы не обязаны изменять столкновения.

Перед игрой

Прежде чем вы начнёте игру, примите во внимание следующее:

- Прочитайте приключение, делая заметки обо всём, на чём вы хотели бы заострить внимание или что вы хотели бы напомнить себе во время проведения приключения — например, то, как вы хотели бы отыграть определённого НИП, или тактика, которую вы хотели бы применить в бою. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточными материалами приключения.
- Соберите все ресурсы, которые вы хотите использовать для проведения этого приключения, такие, как карточки для заметок, ширму Мастера, миниатюры и карты сражений.
- Попросите игроков предоставить нужную вам информацию об их персонажах, такую, как имя, раса, класс и уровень, а также пассивную Мудрость (Восприятие) и всё, что в приключении отмечено как важное (например, предыстория, особенности, слабости и т.д.).

Игра в качестве Мастера

У вас самая важная роль — обеспечение игрокам удовольствия от игры. Вы рассказываете историю и даёте жизнь словам на этих страницах.

Чтобы лучше с этим справиться, имейте в виду следующее:

Все карты в ваших руках. Решайте, как группа будет взаимодействовать с приключением; его изменение или импровизация приветствуются, если вы сохраните дух приключения. Это не даёт вам, однако, права вводить домашние правила или изменять правила Adventurers League; в этом отношении они должны быть последовательны.

Давайте игрокам достойные испытания. Оцените уровень опыта **игроков** (не персонажей). Попробуйте понять (или спросить), чего они хотят от игры, и попытайтесь создать ту атмосферу, которой они ищут. У всех должна быть возможность проявить себя.

Двигайте приключение вперёд. Когда игра топчется на месте, не стесняйтесь предоставлять своим игрокам подсказки и наводящие вопросы, чтобы они могли попытаться решить загадки, вступить в бой и отыграть взаимодействие с миром, не испытывая раздражение от недостатка информации. Это даёт игрокам «маленькие победы» за принятие ими хороших решений, исходя из имеющихся у них сведений. Позаботьтесь, однако, о том, чтобы игроки не закончили игру слишком рано; дайте им возможность получить полноценное удовольствие от игры.

Сводка по приключению

В этом разделе представлена предыстория приключения, список известных НИП, обзор приключения и зацепки, которые вы можете использовать, чтобы вовлечь персонажей ваших игроков в происходящее.

Предыстория приключения

Эстирвальд — деревенская община, расположенная на берегу реки Дуатампер. Он находится к югу от устья реки, впадающей в Лунное море, и в двух шагах от мирных ручьёв, вытекающих из самой реки, недалеко от границ Корманторского леса и Мидвуда.

Эстирвальд был основан беженцами из Флана и его окрестностей после событий первого сезона. Мэр Эстирвальда — женщина средних лет по имени Лилли Давенриш. Её захудалая дворянская семья была опустошена событиями первого сезона, и она использовала оставшееся состояние, чтобы основать это сообщество и помочь своим товарищам-беженцам.

Волшебник Рэндл Маларк Амблдрэгон наткнулся на Эстирвальд и решил поселиться в нём. Это было идеальное место, чтобы спастись от своей растущей славы и тех, кто преследовал его сокровища. Несколько лет в Эстирвальде жизнь шла хорошо, и Амблдрэгон использовал свою магию и навыки, чтобы помочь сообществу процветать, пока однажды утром он и его дом просто не исчезли. Никто не знает, что случилось с Амблдрэгоном и его домом и какие богатства он мог хранить.

Теперь его дом таинственным образом вернулся на место, и слухи распространяются со скоростью лесного пожара. Окажутся ли персонажи достаточно храбрыми и, что более важно, достаточно умными, чтобы раскрыть секреты особняка Амблдрэгона?

Обзор приключения

Приключение разбито на пять частей:

Часть 1. Мирный хаос. Группа входит в Эстирвальд и обнаруживает его в суматохе, поскольку люди обсуждают и спорят о слухах о повторном появлении особняка Амблдрэгона. (15 минут.)

Часть 2. Вы звонили? Группа отправляется в особняк Амблдрэгона и пытается попасть внутрь. У тех, кто ведет себя прилично, здесь не должно возникнуть проблем. (20 минут.)

Часть 3. Игра началась! В особняке Амблдрэгона участники группы пройдут до пяти различных проверок, чтобы в конечном итоге попытаться

встретиться с владельцем. Это будет смесь боя, исследования и отыгрыша. (2,5 часа.)

Часть 4. Какое-нибудь остроумное название.¹ Группа встречается с Амблдрэгоном и сталкивается с его последним испытанием. (45 минут.)

Часть 5. Мой единственный друг, Конец. В зависимости от того, как группа справилась, они могут завершить модуль одним из двух вариантов. Пожалуйста, внимательно прочтите этот раздел перед проведением модуля. (10 минут.)

Зацепки приключения

Вновь появился особняк Амблдрэгона, и по странам распространяются слухи о нём, его прошлом и, самое главное, его предполагаемом богатстве и коллекции магических предметов. Чем дальше распространяются слухи, тем грандиознее они становятся.

Сюжетная зацепка. Местный герой. Если персонажи ранее играли в CCC-FC3-01-01 или CCC-FC3-01-02, то они — известные местные герои и были вызваны мэром для расследования повторного появления особняка Амблдрэгона.

Сюжетная зацепка. Деньги-деньги. Персонажи слышали распространяющиеся слухи о повторном появлении особняка Амблдрэгона, особенно о его богатствах и магических предметах. Они здесь, чтобы проверить, верны ли какие-либо из них.

¹Подозреваю, что авторы модуля так и забыли придумать это самое остроумное название, и осталась заглушка. — Прим. ред.

Часть 1. Мирный хаос

Ориентировочное время: 15 минут

Группа встретится с мэром Лилли Дэвенриш в местной таверне «Крепкая чаша» в Эстирвальде. Обитатели таверны возбуждены возвращением особняка волшебника Рэндела Маларка Амблдрэгона.

Основные особенности

Эстирвальд имеет следующие общие черты.

Ландшафт. Эстирвальд находится в тени леса.

Погода. Ясное небо уже несколько дней.

Свет. Персонажи прибывают в полдень, солнце встало, и облаков не видно.

Запахи и звуки. В «Крепкой чаше» пахнет готовящейся едой, элем и множеством людей. Уровень шума во время поездки тихий, но открытие двери таверны вызывает резкий уровень шума.

с титаническим злом. Он решил спрятаться от мира и намеревался помочь тем, кто был новичком в приключениях, выжить в те первые несколько раз в мире.

Он притворялся слабым заклинателем каждый раз, когда находился среди людей, но всё же использовал свою мощную магию, если ситуация когда-либо становилась ужасной. Он скрывал свою магию, используя свои могущественные иллюзии, чтобы поддерживать своё притворство.

В конце концов он стал работать странствующим фокусником, пока не решил окончательно обосноваться в Эстирвальде.

Таверна

Когда персонажи входят в Эстирвальд, естественным местом для них будет таверна.

Эстирвальд — воплощение провинциального городка. Все местные, мимо которых вы проходили, были дружелюбны, ни одно здание не было вычурным или грандиозным, само время, казалось, успокаивалось, и просто как бы медленно двигалось без особой спешки. Когда вы входите в «Крепкую чашу», ваше чувство мирной безмятежности нарушает напряженной атмосферой.

Собравшиеся здесь жители кричат друг на друга возбуждённо, нервно и испуганно. У бара вы можете увидеть осаждённую женщину, которая пытается навести порядок.

Женщина в баре — мэр Давенриш. Она лихорадочно пытается успокоить окружающих.

Это шанс для персонажей, которые не играли в CCC-FC3-01-01 или CCC-FC3-01-02, получить некоторую справочную информацию о волшебнике Рэнделе Маларке Амблдрэгоне. См. боковую сноску ниже. Все сведения в ней можно получить из слухов горожан или из подслушанных разговоров.

После того, как персонажи получают необходимую информацию, мэр отправляет их в путь.

Кудесник: Рэндел Маларк Амблдрэгон

Амблдрэгон начал свою жизнь так же, как и многие люди — он отправился в приключение! Одно это приключение быстро привело ко второму, затем к третьему, а после и ко многим другим. С каждым успешным приключением его способности иллюзиониста росли, как и слухи о нём.

Амблдрэгону быстро наскучили постоянные просьбы о помощи в сотрясающих этот мир событиях или

Часть 2. Вы звонили?

Ориентировочное время: 25 минут

Группа отправится в путь, чтобы найти особняк Амблдрэгона. Они могут узнать маршрут к поляне, на которой он появился. Дорога занимает около часа.

По прибытии позвольте им осмотреться и обсудить варианты действий. К несчастью для них, все варианты, кроме вежливого стука в дверь, оказываются бесполезными.

Основные особенности

Поляна имеет следующие общие черты.

Ландшафт. Линия леса удалена на расстояние 200–220 футов от дома во всех направлениях.

Погода. Сегодня действительно прекрасный день. Солнечно, тепло, без облаков.

Свет. Фильтрованный солнечный свет под деревьями с ярким солнечным светом на поляне.

Запахи и звуки. В лесу щебечут маленькие лесные обитатели, но по большей части всё спокойно.

2А. Особняк

После короткой часовой прогулки по лесу вы выходите на поляну. В центре поляны находится небольшой холм, покрытый травой, на котором стоит изысканный трехэтажный особняк. Витражи на окнах сверкают, а медная черепица ярко сияет на полуденном солнечном свете. Боковые стены окрашены в ярко-оранжевый цвет, а терраса — в пастельно-розовый. Вы можете различить яркие синие двери с большим медным молотком на них.

Это дом кудесника Рэндела Маларка Амблдрэгона. Если персонажи потратят время на то, чтобы попытаться заглянуть в окна, они смогут получить следующую информацию:

- Дом трёхэтажный, плюс в нём есть чердак и, скорее всего, подвал.
- В длину и ширину он имеет примерно по 60 футов, а высота этажа примерно 10 футов.
- Кажется, что ни одно из окон не открывается, поэтому группа не может туда попасть.
- На первом этаже находится гостиная, кабинет, гостиная и кухня.
- На втором этаже есть прихожая и 3 спальни.
- Последний этаж кажется огромной лабораторией.

Не стесняйтесь описывать каждую из этих комнат настолько подробно или скудно, насколько хотите, поскольку все они являются постоянными иллюзиями и вообще не отражают фактическую планировку.

Непослушный, непослушный!

Если кто-либо из группы пытается магическим образом проникнуть в особняк (заклинания, магические предметы и т. д.) или прорваться через окно, он немедленно телепортируется на приветственный коврик на крыльце.

Если персонаж использовал заклинание или разбил окно, его руки и предплечья навсегда окрашиваются во флуоресцентный фиолетовый цвет, который блестит при нахождении в любом источнике света.

Если персонаж вызывает что-либо в дом, например, фамильяра, оно также появляется на приветственном коврике с персонажем. Вызванное существо полностью окрашено в фиолетовый цвет и блестит. Персонаж игрока также получает тот же фиолетовый цветной эффект на руках и предплечьях, как упоминалось выше.

Если персонаж использовал магический предмет, то этот предмет таинственным образом пропадает, и у него также будет такой же фиолетовый цветной эффект на руках и предплечьях, как упоминалось выше.

Игрок получает сюжетную награду «**Пойман с по... ээ покрашенными руками**» (раздаточный материал 1).

2В. Дворецкий

Когда группа, наконец, решит стать цивилизованной и воспользоваться дверным молотком на входе, прочтите следующее:

Громкий гул от молотка эхом разносится по ту сторону двери. Несколько мгновений спустя дверь открывается страннейшим зрелищем. Перед вами стоит орк ростом 8 футов в великолепном костюме с двойным хвостом и цилиндре. Он выживает монокль из нагрудного кармана и смотрит на вас сквозь него.

«Добрый день. Чем я могу быть полезен... кто бы вы ни были?»

Дворецкий — ЧРЕЗВЫЧАЙНО утончённый орк. Амблдрэгон усыновил его младенцем и наделил его магией. Считайте, что у него Интеллект 20, он может говорить на всех языках и всегда выглядит строго формально.

Персонажи должны уговорить его или обманом пройти мимо него, чтобы проникнуть в дом. Дворецкий невосприимчив к эффектам очарования, но если игрок тратит заклинание, это даёт ему преимущество на следующую проверку.

Любой персонаж, у которого есть сверкающие фиолетовые руки, видимые Дворецкому, совершается с помехой все свои броски по отношению к нему, так как тот считает его невежественным обывателем.

Чтобы пройти мимо Дворецкого, нужна Сл 25. Как Мастер, вы уполномочены вознаграждать или наказывать персонажей с помощью преимуществ, помех или корректировки Сл в зависимости от того, насколько хорошо они представляют себя и насколько правдоподобной истории они могут придумать. Награждайте игроков за креативность.

Как только группа преуспевает в проверке, Дворецкий провожает их в небольшую гостиную и быстро возвращается с бутербродами и чаем, чтобы персонажи могли насладиться, пока он идет сообщать своему хозяину об их прибытии. Спросите игроков, что они делают, и не стесняйтесь донести до них, что проходит 10 минут, пока они ждут. Проходит 30 минут. Проходит час...

Дворецкий больше не возвращается, и персонажи должны показать своё мастерство, исследуя дом.



Часть 3. Игра началась!

Ориентировочное время: 2,5 часа

Это самая длинная из пяти частей модуля. Игроки активно исследуют дом, натываясь на его ловушки и обитателей. Не стесняйтесь выбирать, с кем/с кем встречаются игроки, в каком порядке, и заполняйте время (в игре) между встречами с ними, обыскивая другие комнаты, которые не имеют ничего важного.

Персонажи должны быстро понять, что масштаб дома намного больше, чем предполагает его внешний вид. Некоторые коридоры длиной 60 футов сами по себе, кажется, удлиняются ещё больше, когда персонажи идут по ним. Массивные двери, ведущие в чуланы. Случайный бальный зал более 200 футов в каждом измерении, просматриваемый через смотровую галерею. И т. д. И т. д.

Следите за временем и оставьте по крайней мере 60 минут на финальную встречу и подведение итогов.

3А. Ловушка в коридоре (Средняя сложность)

В какой-то момент группа будет проходить по коридору шириной 10 футов и длиной более 60 футов. Когда ведущий игрок достигает выбранной вами точки, под ним открывается яма 10×10. Нет Сл для обнаружения ямы, поскольку пол буквально исчезает из-под ног. Вторая яма открывается в 40 футах позади первой ямы.

По мере того, как вы идёте, изо всех сил пытайтесь выяснить, какие правила, если таковые имеются, регулируют постоянно меняющуюся планировку этого особняка, пол под впереди идущим персонажем(ами) исчезает. Одновременно с потолка падает утяжелённая сеть и пытается утянуть несчастного к тому, что ждёт внизу.

Глубина ям составляет 60 футов, а нижняя половина заполнена кислотной водой.

Персонажи, которые находятся в яме, когда они срабатывают, должны преуспеть в проверке Акробатики (Ловкость) Сл 15 с помехой, чтобы ухватиться за край ямы и удержаться, пока сеть пролетает мимо. Проверка выполняется с помехой, поскольку у потолка материализуется утяжелённая сеть, которая падает на них одновременно с открытием ямы.

Любой, кто проваливает проверку, получает 3кб урона от падения, когда падает с 30 футов и ударяется о воду. Затем их тянет под воду утяжелённая сеть, и они не имеют возможности хорошо вдохнуть и могут задерживать дыхание только на количество раундов, равное их модификатору Телосложения плюс один.

В начале своего хода каждый персонаж, контактирующий с водой, получает 4кб (14) урона кислотой.

Сеть может быть разорвана с помощью проверки Силы Сл 15, совершаемой с помехой, поскольку сети были усилены металлической проволокой. Сети естественным образом растворяются после 3 раундов контакта с кислотной водой.

На дне ямы в нишах ждут восемь **скелетов** [skeleton], вооружённых копьями, дающими им досягаемость 10 футов, чтобы заколоть любого, кому не повезло упасть к ним (по 2 с каждой стороны). Они получают 1 раунд неожиданности атак с преимуществом, а затем бросают инициативу.

Как только последний персонаж выходит из ям, пол возвращается, как будто ничего не произошло, и нет возможности снова открыть ямы. К счастью, персонажи не оставили там ничего ценного! Эта ловушка в основном предназначена для того, чтобы слегка потрепать персонажей и помочь им убедиться, что этот дом полон сюрпризов.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** открывается только одна яма, и сеть не предоставляет помеху на спасбросок. Скелетов всего четверо.
- **Слабая группа:** уберите двух скелетов из каждой ямы.
- **Сильная группа:** замените двух скелетов в каждой яме на **скелетов минотавров**.
- **Очень сильная группа:** замените всех скелетов в каждой яме на **шестерых скелетов минотавров**.

3В. Игра с огнём (Опасная/Смертельная) — Карта №1

Эта столкновение может происходить в любой комнате. Группа попадет в засаду всплывшего из лавы железного голема. *Данную встречу следует использовать против групп, которым модуль кажется простым.*

Основные особенности

Данная область имеет следующие общие черты:

Ландшафт. Пол здесь красивый, паркетный, кажется, что лава рядом с ним не действует.

Свет. Комната очень хорошо освещена красноватыми оттенками лавы с обеих сторон.

Запахи и звуки. В тот момент, когда комната меняется, приходит непреодолимая сухая жара.

Комната, в которую вы только что вошли, имеет примерно 80 футов в длину и 60 футов в ширину. Когда последний из вас входит в эту комнату, дверь позади вас превращается в сплошную стену. За исключением тропы шириной 10 футов, ведущей прямо посередине комнаты, пол исчезает, открывая дымящуюся горячую лаву с обеих сторон. Огромный **железный голем** поднимается из лавы, словно мстительный огненный дух.

Эти железные големы покрыты адамантином, что делает их невосприимчивыми к критическим ударам.

Железные големы стоят в лаве, если это возможно, где они восстанавливают 8к10 (44) хитов в раунд.

Если какой-то персонаж особенно раздражает, железный голем может попытаться схватить персонажа и упасть с ним ничком в лаву. Любой, кто начинает свой ход в лаве, получает 8к10 (44) урона огнём в раунд.

Вознаграждайте игрока за креативность! Если игрок воспользуется любым водным/ледяным заклинанием по области, то голем окажется опутан на количество раундов, равное используемому уровню заклинания. Кроме того, в эти раунды лечение голема сокращается вдвое.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** у голема 165 хитов, и он не покрыт адамантином.
- **Слабая группа:** голем не покрыт адамантином.
- **Сильная группа:** у голема максимум хитов.
- **Очень сильная группа:** добавьте второго железного голема.

3С. Хочешь сыграть в игру? (Лёгкая/Средняя)

Во время этого столкновения персонажи встречаются с авантюристом, застрявшим в доме. Так как он не способен найти путь к Амблдрэгону и не «умер», то он не может покинуть дом (см. Часть 5) в течение многих лет и потому стал совершенно безумным.

Помещение, в которое вы входите, выглядит как лаборатория или рабочий кабинет. Его размер составляет примерно 30 на 30 футов, и он забит книжными полками, столами и стульями, которые переполнены свитками, книгами, кар-

тинами и десятками мягких игрушек животных. В дальнем углу — тяжёлая дубовая дверь. Прежде чем у вас появится возможность осмотреться, из-под стула с высокой спинкой поднимается голова.

«Народ?!»

«Нет-нет, это просто еще одна иллюзия, Джим».

«Ты не знаешь этого, Джеймс!»

«Это всегда иллюзии, Джим. Признай, мы сами по себе».

«Ты этого не знаешь! Кто-нибудь в конце концов придёт за нами!»

«Прошли годы, возможно, десятилетия. За нами никто не придёт, Джим».

«Ну, конечно, они не придут за тобой, Джеймс, ты слишком груб!»

Это Джим/Джеймс. Он был бедным авантюристом, который приехал сюда много лет назад, чтобы встретиться с Амблдрэгонем и, если повезёт, продать ему пару зорбо.

К сожалению, бедняга Джим/Джеймс не выдержал испытания, которым подверг его дом, но он также так и проиграл, погибнув. Он застрял здесь и сошел с ума за годы, проведенные в этой комнате. Кроме того, зорбо размножились, и теперь 20 из них прячутся по всей комнате, действуя как чучела животных.

Джим/Джеймс оказывается **КРАЙНЕ** шокирован, когда понимает, что персонажи настоящие. Отыгрывайте его как имеющего две личности.

Джим — азартный авантюрист-любитель, всегда оптимистичный и жаждущий развлечений. Джеймс — пессимистичный ворчун, постоянно ожидающий худшего. Они довольно часто спорят друг с другом.

Персонажи, расспрашивающие его, не узнают ничего примечательного, поскольку он довольно сумасшедший. Ничто из того, что попробуют персонажи, не сможет убрать это безумие.

Развитие событий

Вскоре после беседы Джим/Джеймс взволнованно просит персонажей сыграть с ним в игру, чтобы узнать секрет. Он также предлагает сыграть в игру, если персонажи спросят его о чём-то важном, например, о том, где находится Амблдрэгон. Если персонажи спросят об игре, прочтите:

Да! Игра! Замечательная игра, так и есть!

О боги, теперь ты это сделал. Он никогда не затыкается насчёт этой игры.

Тихо, Джеймс! Ты так сердисься только потому, что никогда не выигрывал!

Удачи вам, бедолаги, она вам понадобится. Надеюсь, вы принесли еду и постельные принадлежности.

Не обращайте внимания на Джеймса, он не весёлый! Теперь что касается игры, это действительно простая игра. Сначала мы решаем, кто ходит первым и кто первым сможет снять нижнее бельё! Разве это не весело?! Затем этот человек может выбрать любую книгу в комнате. Следующий человек должен прочитать 3459-е слово в книге. Третий человек должен написать стихотворение с использованием этого слова. Затем четвёртый человек должен найти книги, в которых первое слово в названии соответствует последнему в стихотворении. Затем все роли смещаются на одно место, и мы продолжаем, пока у нас не закончатся книги! Захватывающе, не правда ли?!

На данный момент у персонажей есть два варианта действий.

Первый вариант — развлечь сумасшедшего. Если персонажи выбирают этот вариант, Джеймс быстро устанавливает контроль и благодарит их за желание развлечь Джима, но говорит, что им действительно следует двигаться дальше, прежде чем они застрянут здесь. Игроки получают сюжетную награду «**У моего плюшевого мишки есть когти**» (раздаточный материал 2).

Второй вариант — проигнорировать его и уйти или попытаться вырубить его и уйти. Если персонажи попробуют так поступить, то 20 зорбо по всей комнате оживут и атакуют с преимуществом, равномерно распределяя свои атаки между членами группы.

После того, как они совершат 1 раунд атак, они взорвутся клубками меха и набивки. Джим останется надутым, но персонажи смогут уйти.

Мастеру: помните, что у зорбо есть способность ухудшать и уничтожать любой магический предмет, дающий игрокам бонус КД. Это не только щиты и доспехи, но и посохи силы, наручи защиты и т.д. Любые предметы, ухудшенные или уничтоженные зорбо, будут в порядке в конце модуля, поэтому не расстраивайтесь, если это произойдёт, но не позволяйте игрокам узнать об этом!

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** каждого персонажа атакуют всего по 3 зорбо.
- **Слабая группа:** уберите четырёх зорбо.
- **Сильная группа:** добавьте четырёх зорбо.
- **Очень сильная группа:** каждого персонажа атакуют по 5 зорбо.

3D. Только вход (Сложная)

Эта ловушка предназначена для проверки логических способностей персонажей.

Дверь перед вами — это простая деревянная дверь, из которой торчит гвоздь. На нитке висит табличка с надписью «Открыто».

Эта дверь не заперта и ведёт в круглую комнату диаметром 40 футов и 10 футов в высоту. Она кажется совершенно пустой, выхода нет.

Скажите персонажам, что они изучили все остальные возможные пути, так что единственный путь вперёд лежит через эту дверь. Когда все войдут в комнату, прочтите:

Дверь за вами захлопывается, и из пустоты звучит голос. «Вы хорошо поработали, раз добрались сюда. Наблюдать за вами было самым большим развлечением, которое у меня было за целый год. Вы последовали за знаком, чтобы войти в комнату. Следуйте за ним снова, или это будет ваша гибель».

Из трещин в потолке начинает сочиться песок.

- Пусть каждый бросит инициативу.
- На инициативу 20 в комнату засыпается 1 фут песка.
- Игроки не могут магическим образом телепортироваться, находясь в этой комнате.
- Спросите игроков, что они делают в свои ходы. Любой, кто осматривается и преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20, замечает гвоздь на этой стороне двери. Из-за количества песка в воздухе эта проверка совершается с помехой, если игрок не находится в пределах 5 футов от двери. **Помните**, что помеха означает минус 5 на пассивное Восприятие.

Как только кто-то замечает гвоздь в двери, в комнате волшебным образом появляется знак выхода. Требуется, чтобы другой персонаж преуспел в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20 с помехой, чтобы обнаружить его.

Если повесить табличку на двери, дверь откроется, и песок исчезнет. Умные персонажи также могут заставить дверь открыться, незначительно изобразив на двери знак выхода, создав свой собственный знак выхода и поместив его на дверь, вырезав на двери слово «выход» и т.д.

Если комната полностью заполнена песком (10 раундов), персонажи становятся опутаны и не могут дышать. Они обязательно умрут, поскольку эта комната блокирует магию телепортации. В этом случае переходите к финалу (Часть 5).

3Е. Что в коробке? (Простая–Сложная)

Эта комната одновременно простая и сложная. Если вы планируете добавить её, то будьте готовы к любым безумным вещам, которые выдумывают ваши игроки.

Основные особенности

Комната имеет следующие общие черты:

Ландшафт. Комната пуста, за исключением сундука.

Свет. Нет видимых источников света, но комната хорошо освещена.

Вы стоите в коридоре шириной 10 футов и длиной 20 футов, который ведет в комнату. Комната хорошо освещена и имеет примерно 80 футов в длину и 45 футов в ширину. В дальнем конце комнаты стоит окованный железом деревянный сундук примерно 4 фута в длину, 2 фута в глубину и 3 фута в высоту.

На этом сундуке висит проклятие, способное чтобы обратить творческий потенциал игроков против них самих. Это обыкновенный сундук. Любой персонаж, который подходит и открывает его, может сделать это с лёгкостью, и внутри они находят записку:

«Иногда простота является ключом, с помощью которого вы открываете последнюю дверь».

За сундуком появляется дверь, призывнооткрывающаяся.

ЕСЛИ ЖЕ персонажи останавливаются, чтобы обсудить и поболтать, запишите всё, что они говорят. Всё, о чем они подумали, добавляется к защите сундука.

- Если они говорят о том, заперт ли сундук, он запирается (Сл воровских инструментов 25).
- Если они говорят о том, что сундук может содержать ловушку, добавляется ловушка с иглой; Сл 20 для обнаружения. Сл 20 с воровскими инструментами для разоружения. Если её не заметили, она срабатывает, когда кто-то касается сундука. 10к6 (35) ядом, спасбросок Телосложения Сл 15 уменьшает наполовину.
- Если они обсуждают сундук как существо, он становится **МИМИКОМ** [mimic].
- Если они обсуждают возможность того, что сама комната содержит ловушку, добавьте молнию 5-го уровня, наносящую 10к6 (35) урона электричеством (спасбросок Ловкости Сл 18), которая накладывается, когда сундук открывается. Она исходит из сундука и нацеливается на того, кто предположил, что в комнате ловушка, задевая всех на своем пути.

Не стесняйтесь добавлять все уместные препят-

ствия, которые обсуждают персонажи, но которые не приведут к гибели всей группы.

Как только игроки с трудом открывают сундук, они находят следующую записку:

«Иногда чрезмерное воображение может быть болезненным. К счастью, вы прошли финальный тест».

За сундуком появляется дверь, призывно открывающаяся.

Сокровища

Независимо от того, как игроки открывают сундук, внутри они находят два *зелья чтения мыслей* [potion of mind reading].

Развитие событий

Отсюда персонажи переходят к Части 4 ниже. Запускайте эту комнату только тогда, когда будете готовы перейти к следующему разделу.

Часть 4. Какое-нибудь остроумное название

Ориентировочное время: 45 минут

Это последнее столкновение. Персонажи встретятся с подобием [simulacrum] Амблдрэгона и пройдут финальное испытание.

Лестница

Вы поднимаетесь по лестнице на последний уровень дома. Когда вы идёте, вы замечаете, что мир как бы сворачивается и изгибается. Лестница ведет туда, куда вы не ожидали, и законы гравитации, похоже, не действуют.

Совет Мастеру: взгляните на картину М. К. Эшера «Относительность», которая поможет вам визуализировать лестницу.

Несмотря на то, что вы разделены и вынуждены перемещаться по странной среде, вы все подходите простую, но элегантную дверь. Она сделана из тёмного ореха с изысканной резьбой, изображающей окрестности и карнавалы сцены. На двери оживает резьба, которая является точной копией Дворецкого. Слова «Входите» появляются над его головой, когда он кланяется и дверь открывается.

За дверью ждёт настоящий Дворецкий. Он предлагает взять у персонажей пальто, плащи, сумки и т. д., но не настаивает на этом, если те хотят их оставить.

Затем он предлагает каждому из персонажей пустой бокал, чтобы освежиться. Любой персонаж, который принимает стакан в сразу же после предложения, обнаруживает, что он наполняется магическим напитком, который им больше всего нравится. Персонажу, который изначально отказывается от предложения, больше не предлагают бокал.

Затем Дворецкий провожает их по небольшому коридору в офис.

Рабочий кабинет Амблдрэгона

Основные особенности

Кабинет имеет следующие общие черты:

Ландшафт. Три стены увешаны трофеями, безделушками и сведениями из его многочисленных приключений. Четвёртая стена — красивый витраж.

Свет. Кабинет хорошо освещён за счёт витражей от пола до потолка и нескольких мансардных окон. Разнообразие цветов создает ощущение уюта и спокойствия.

Запахи и звуки. Кабинет постоянно наполнен тихими фоновыми шумами мирной обстановки. Когда приходят персонажи, слышится звук журчащего ручья.

Комнату, в которую вы входите, можно описать частично как офис, частично как комнату трофеев и частично как библиотеку. Комната имеет 100 футов в длину и 100 футов в ширину.

Северная стена представляет собой потрясающую фреску с витражами, изображающими великие деяния героев прошлого.

В восточной стене справа от вас есть встроенные на разной высоте полки, в которых хранятся безделушки и трофеи из приключений Амблдрэгона. Здесь волшебная палочка, там жезл, тут могучий двуручный меч, разбитый на десятки частей. Есть целая коллекция чешуек драконов. Чучело бехолдера парит в воздухе в окружении доспехов демонов и статуи каменного великана.

У южной стены есть коридор, из которого вы вошли, и несколько гобеленов, а также то, что выглядит как оформление договоров и контрактов.

Западная стена от пола до потолка заполнена книжными полками и столами, заваленными книгами, свитками, картами, диаграммами, таблицами и многим другим. Очевидно, они зачарованы магией, не дающей им разрушиться под тяжестью содержащихся в них знаний.

Прямо в середине комнаты за столом сидит мужчина. Он отрывается от своего большого фолианта и улыбается вам. Прошло так много времени с тех пор, как у меня в последний раз были посетители. Должен сказать, я очень впечатлён!»

Это *подобие* [simulacrum] Амблдрэгона. Он остаётся здесь, чтобы присматривать за домом и общаться со всеми, кто может зайти так далеко. Он искренне рад, что персонажи зашли так далеко, и с удовольствием побеседует с ними.

Может быть, он создаст пиршественный стол, чтобы персонажи развлекались, пока разговаривают, может быть, им будет более уютно у костра или, возможно, более формальная обстановка, когда они будут смотреть на него через стол. Окружение здесь полностью зависит от вас, Мастера, поскольку Амблдрэгон мановением руки может создать любую обстановку посреди комнаты.

Он спрашивает персонажей, почему они пришли и какие прошлые подвиги сделали их достойными победы в его играх.

В любое время по вашему выбору (оставив не менее 30 минут) прочтите следующее:

Амблдрэгон улыбается вам и встаёт.

«Прежде чем наградить вас, я хочу дать вам ещё одно заключительное испытание, чтобы убедиться, что вы достойны».

По мановению его руки вся мебель в центре комнаты исчезает. Вы оказываетесь в 20 футах от входа в комнату. Вы замечаете Амблдрэгона, парящего на стуле у окна напротив вас, курящего трубку. Под ним находится группа тех, кого вы можете описать только как авантюристов, каждый с блестящей металлической эмблемой, инкрустированной драгоценными камнями на груди.

«Я считаю, что лучший способ испытать искателей приключений — это противопоставить им других искателей приключений, не так ли?»

Бросьте инициативу. Это беспрецедентный бой насмерть.

Помните про Часть 5, персонажи не могут умереть, поэтому не сдерживайтесь. Перед группой стоят: эльф-архидруид; тифлинг, колдун исчадия; и дварф, боевой священник.

- Архидруид начинает схватку с наложенным на себя *предвидением* [foresight].
- Во время первого раунда боя архидруид превратится в **брахиозавра**. Против очень могущественной группы или для того, чтобы бросить им дополнительный вызов, пусть архидруид превратится в **невидимого охотника** [invisible stalker]. Затем во втором раунде наложите заклинание *солнечный ожог* [sunburst], чтобы попытаться ослепить персонажей.
- Во время первого раунда боя колдун будет пытаться поразить *небесным огнём* [flame strike] как можно больше персонажей.
- Во время первого раунда боя священник сотворит *духовных стражей* [spirit guardians], используя ячейку заклинания 5-го уровня, и пойдёт в рукопашную.
- Особенно полезная и неприятная тактика — призвать архидруидом 24 **велоцирапторов** [velociraptor], используя ячейку заклинания 7-го уровня. Разделите их на четыре группы по 6, чтобы измотать персонажей. У них есть по две атаки с преимуществом благодаря тактике стаи.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите боевого священника; архидруид заранее не накладывал на себя *предвидение*.
- **Слабая группа:** уберите боевого священника.
- **Сильная группа:** добавьте **чемпиона** [champion].
- **Очень сильная группа:** добавьте **чемпиона** и повысьте хиты всех НИП до максимума.

Развитие событий

Если игроки побеждают в последнем испытании, переходите к Части 5А.

Если игроки терпят поражение в последнем испытании, переходите к Части 5В.

Часть 5. Мой единственный друг, Конец

Ориентировочное время: 15 минут

Игроки снова появляются на поляне и заканчивают этот модуль одним из двух способов, описанных ниже.

Основные особенности

Поляна имеет следующие общие черты:

Ландшафт. Линия леса удалена на расстояние 200–220 футов от дома во всех направлениях.

Погода. Солнце садится и создаёт ошеломляющее зрелище.

Свет. Оттенки желтого, оранжевого, красного и фиолетового танцуют вместе на закате. Запахи и звуки. В лесу щебечут маленькие лесные обитатели, но по большей части всё спокойно.

5А. Сладкая, сладкая победа

Игроки преуспели!

Когда падает последний противник, Амблдрэгон встаёт и хлопает в ладоши.

«Отлично сработано! Воистину, вы впечатляющая команда!»

Вы снова оказываетесь на крыльце. Дворецкий стоит там с серебряным блюдом, на котором лежит эмблема для каждого из вас.

«Пожалуйста, примите это, а также пожелание всего наилучшего от моего учителя. Куда бы вы ни пошли, люди будут знать, что Амблдрэгон улыбается вам».

Дворецкий протягивает вторую руку в белой перчатке и предлагает вам сумку.

«Мой хозяин надеется, что эта сумка поможет вам в борьбе с будущими непростыми особами».

Это *сумка пожирания [bag of devouring]*. Эмблемы сделаны из драгоценных металлов и драгоценных камней в форме герба Амблдрэгона. Это означает, что вы доказали свою достойность Амблдрэгону. Таким образом вы совершаете с преимуществом все проверки Харизмы (Убеждение и Запугивание), пока находитесь в районе Эстирвальда и держите знак на виду.

Кроме того, все персонажи обнаруживают, что все утерянные или поврежденные магические предметы из Части 2 или 3 вернулись в идеальном состоянии. Расходуемые магические предметы по-прежнему расходуются и исчезают.

Любой, кто пытался вломиться в дом Амблдрэгона или волшебным образом проникнуть в него, обнаруживает, что его руки и предплечья все еще окрашены в фиолетовый цвет и блестят.

5В. Горькое поражение

Все персонажи в какой-то момент умирают. Это может произойти одновременно из-за ловушки, медленно от разных ловушек, если у них нет *возрождения [revivify]*, или в финальном бою.

Вы просыпаетесь, когда ваше тело ударяется о деревянную лестницу и скатывается с неё. Вы встаете пошатываясь, выплёвывая траву и грязь. Последнее, что вы помните, — это ужасающее чувство собственной смерти. Вы смотрите вверх и видите, как Дворецкий вышвыривает из дома последних членов вашей группы без сознания. Отряхивая руки, он слегка приподнимает подбородок.

«Хм! Очевидно, что мой хозяин посчитал вас недостойными. Жаль, я болел за вас».

С этими словами он возвращается внутрь и закрывает дверь. Дом слегка мерцает и исчезает на ваших глазах. Перед вами валяются сумка, небольшой мешочек и сложенное письмо.

«Вы старались изо всех сил, поэтому вы заслуживаете, по крайней мере, небольшого похлопывания по спине. Пусть в будущем эта сумка поможет вам скрывать свои ошибки».

Это *сумка пожирания [bag of devouring]*. В мешочке находится небольшая записка «Для ваших проблем».

Кроме того, все персонажи обнаруживают, что все утерянные или поврежденные магические предметы из Части 2 или 3 вернулись в идеальном состоянии. Расходуемые магические предметы по-прежнему расходуются и исчезают.

Любой, кто пытался вломиться в дом Амблдрэгона или волшебным образом проникнуть в него, обнаруживает, что его руки и предплечья все еще окрашены в фиолетовый цвет и блестят.

Вознаграждение

Поправка для современных правил

В современной Adventurers League правила получения наград другие. За подробностями обращайтесь к *Руководству Мастера по Adventurers League (ALDMG)*.

Убедитесь, что игроки внесли свои награды в журналы приключений. Предоставьте своё имя и номер DCI (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Очки продвижения

Это 4-часовой модуль, и каждый персонаж получает по **4 очка продвижения** за его прохождение. Если модуль оканчивается раньше срока из-за того, что вся группа погибает во время исследования дома, начислите очки согласно количеству сыгранных часов.

Очки сокровищ

Это 4-часовой модуль 3 этапа [tier], и каждый персонаж получает по **8 очков сокровищ** за его прохождение, по 2 очка за каждый час игры. Если модуль оканчивается раньше срока из-за того, что вся группа погибает во время исследования дома, начислите очки согласно количеству сыгранных часов.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересовано в конкретном расходном магическом предмете, Мастер может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе, описанной в *Руководстве Мастера по D&D Adventurers League (ALDMG)*.

Сумка пожирания [bag of devouring]

Чудесный предмет, очень редкий

Амблдрэгон упомянул, что эта сумка поможет скрыть ошибки и справиться с трудными противниками. Интересно, от скольких «ошибок» он избавился в прошлом с её помощью...

Этот предмет можно найти в **Раздаточном материале 3**.

Зелье чтения мыслей [potion of mind reading]

Зелье, редкое

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Сюжетные награды

В ходе приключения персонажи могли получить следующие сюжетные награды:

Пойман с по... эээ, покрашенными руками. Вы попытались проникнуть в дом волшебника Рэндела Маларка Амблдрэгона вместо того, чтобы вежливо постучать в дверь, и это не показалось ему смешным. Чтобы мир узнал о ваших незаконных действиях, он навсегда изменил цвет ваших рук и предплечий на флуоресцентный фиолетовый, который блестит на свету от любого источника.

У моего плюшевого мишки есть когти. Ваша щедрость и добродушие проявились, когда вы согласились сыграть в игру Джима, несмотря на то, что выслушали нелепые правила. Когда вы покидаете поляну, где находился дом волшебника Рэндела Маларка Амблдрэгона, вы чувствуете, как в вашем кармане что-то ёрзает. Крошечный зорбо высовывается и смотрит на вас. Этот крохотный зорбо совершенно безвреден, так как умещается на ладони. Это существо не имеет игромеханических эффектов и является исключительно питомцем, хотя и озорным баловнем, который обожает играть в игры.

Награды Мастера

За проведение этого приключения вы получаете мастерские награды согласно *Руководству Мастера по D&D Adventurers League (ALDMG)*.

Приложение. Действующие лица

Следующие НИП являются важными в этом приключении.

Дворецкий. Дворецкий — ЧРЕЗВЫЧАЙНО утончённый орк. Амблдрэгон усыновил его младенцем и наделил его магией. Считайте, что у него Интеллект 20, он может говорить на всех языках и всегда выглядит строго формально. Он прислуживает Амблдрэгону более 40 лет и выполняет обязанности дворецкого, телохранителя, хорошего слушателя, доверенного лица и друга.

Джим/Джеймс. Джим/Джеймс — бедный авантюрист, который застрял в одиночестве в особняке Амблдрэгона, так как оба не могут пройти испытания, чтобы добраться до Амблдрэгона; и, благодаря способности накладывать сотворение пищи и воды, он не может «умереть» и провалить испытания, поэтому его не выпускают из особняка. К сожалению, он сошел с ума, находясь в доме. Амблдрагон чувствует себя виноватым в том, что тот застрял в доме, но не хочет выпускать его, пока не найдёт лекарство от его безумия.

Приложение. Характеристики монстров/НИП

Архидруид [Archdruid]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (шкурный доспех, щит)

Хиты 132 (24к8+24)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	20 (+5)	11 (+0)

Спасброски Инт +5, Мдр +9

Навыки Медицина +9, Природа +5, Восприятие +9

Чувства пассивное Восприятие 19

Языки Друидический и любые два языка

Опасность 12 (8 400 опыта)

Использование заклинаний. Архидруид является заклинателем 18 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 17, +9 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания друида:

Заговоры (неограниченно): *искусство друидов [druidcraft], починка [mending], сотворение пламени [produce flame], ядовитые брызги [poison spray]*
1 уровень (4 ячейки): *лечение ран [cure wounds], огонь фей [faerie fire], опутывание [entangle], разговор с животными [speak with animals]*

2 уровень (3 ячейки): *животные чувства [beast sense], почтовое животное [animal messenger], удержание личности [hold person]*

3 уровень (3 ячейки): *призыв животных [conjure animals], подводное дыхание [water breathing], слияние с камнем [meld into stone]*

4 уровень (3 ячейки): *каменная кожа [stoneskin], огненная стена [wall of fire], подчинение зверя [dominate beast], поиск существа [locate creature]*

5 уровень (3 ячейки): *древесный путь [tree stride], множественное лечение ран [mass cure wounds], общение с природой [commune with nature]*

6 уровень. (1 ячейка): *пир героев [heroes' feast], полное исцеление [heal], солнечный луч [sunbeam]*

7 уровень (1 ячейка): *огненная буря [fire storm]*

8 уровень (1 ячейка): *превращение в животных [animal shapes]*

9 уровень (1 ячейка): *предвидение [foresight]*

Действия

СкIMITAP. *Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 5 (1к6 + 2).*

Изменение облика (2/день). Архидруид при помощи магии превращается в животное или элементаля с

показателем опасности 6 или меньше и может оставаться в этом облике в течение 9 часов. Архидруид может выбрать, какое снаряжение останется лежать на земле, какое сольётся с новым обликом, а какое будет надето в новом облике. Архидруид возвращается в свой истинный облик, если умрёт или потеряет сознание. Архидруид может вернуться в свой истинный облик бонусным действием в свой ход.

Находясь в новом облике, архидруид сохраняет свои игровые параметры и способность говорить, но его КД, способы передвижения, Сила и Ловкость заменяются таковыми для нового облика, и он получает все особые чувства, мастерство, черты, действия и реакции (кроме особенностей класса, легендарных действий, и действий логова), который имеет новый облик и не имел друид. Он может накладывать свои заклинания с вербальными или соматическими компонентами в своем новом облике.

В новом облике атаки считаются магическими при определении сопротивления и иммунитета от немагических атак.

Боевой священник [War priest]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 117 (18к8 + 36)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)

Спасброски Тел +6, Мдр +7

Навыки Запугивание +5, Религия +4

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки любые два языка

Опасность 9 (5 000 опыта)

Использование заклинаний. Священник является заклинателем 9 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 15, +7 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *починка [mending]*, *свет [light]*, *священное пламя [sacred flame]*, *уход за умирающим [spare the dying]*

1 уровень (4 ячейки): *божественное благоволение [divine favor]*, *лечащее слово [healing word]*, *направленный снаряд [guiding bolt]*, *щит веры [shield of faith]*

2 уровень (3 ячейки): *божественное оружие [spiritual weapon]*, *магическое оружие [magic weapon]*, *малое восстановление [lesser restoration]*, *молебен лечения [prayer of healing]*, *тишина [silence]*

3 уровень (3 ячейки): *возрождение [revivify]*, *духовные стражи [spirit guardians]*, *мантия крестоносца [crusader's mantle]*, *маяк надежды [beacon of hope]*, *рассеивание магии [dispel magic]*, *хождение по воде [water walk]*

4 уровень (3 ячейки): *изгнание [banishment]*, *каменная кожа [stoneskin]*, *свобода перемещения [freedom of movement]*, *страж веры [guardian of faith]*

5 уровень (1 ячейка): *множественное лечение ран [mass cure wounds]*, *небесный огонь [flame strike]*, *удержание чудовища [hold monster]*

Действия

Мультиатака. Священник совершает две рукопашные атаки.

Молот. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 10 (2к6 + 3).

Реакции

Направленный удар (Перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Священник получает бонус +10 к броску атаки, совершаемому им или другим существом в пределах 30 футов от него. Священник может сделать этот выбор после того, как

бросок сделан, но прежде, чем выяснится, попала атака или нет.

Брахиозавр [Brachiosaurus]

Громадный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 145 (10к20 + 40)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24 (+7)	8 (-1)	19 (+4)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Спасброски Тел +7

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 6 (2 300 опыта)

Действия

Топот. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 34 (5к10 + 7), и цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 15, иначе будет сбита с ног.

Хвост. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 40 (6к10 + 7).

Велоцираптор [Velociraptor]

Крошечный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 10 (3к4 + 3)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Восприятие +3

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

Тактика стаи. Велоцираптор совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник велоцираптора находится в пределах 5 футов от этого существа и этот союзник дееспособен.

Действия

Мультиатака. Дейноних совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 4 (1к4 + 2).

Железный голем [Iron golem]

Большой конструктор, без мировоззрения

Класс Доспеха 20 (природный доспех)

Хиты 210 (20к10 + 100)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24 (+7)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

Иммунитет к урону огонь, психическая энергия, яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не изготовлено из адамантина

Иммунитет к состоянию испуг, истощение, окаменение, отравление, очарование, паралич

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает языки своего создателя, но не говорит

Опасность 16 (15 000 опыта)

Поглощение огня. Каждый раз, когда голем должен получить урон огнём, он не получает урон и вместо этого восстанавливает число хитов, равное причиняемому урону огнём.

Неизменяемая форма. Голем обладает иммунитетом ко всем заклинаниям и эффектам, изменяющим его форму

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

Магическое оружие. Атаки оружием голема являются магическими.

Действия

Мультиатака. Голем совершает две рукопашные атаки.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +13 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 20 (3к8 + 7).

Меч. Рукопашная атака оружием: +13 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 23 (3к10 + 7).

Ядовитое дыхание (перезарядка 6). Голем выдыхает ядовитый газ 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 19, получая урон ядом 45 (10к8) при провале или половину этого урона при успехе.

Зорбо [Zorbo]

Маленький монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 10 (см. особенность «Природный доспех»)

Хиты 27 (6к6 + 6)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Навыки Атлетика +3

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

Сопrotивление магии. Зорбо совершает с преимуществом спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Природный доспех. Зорбо магическим образом поглощает природную силу своего окружения, корректируя свой класс брони на основании материала, на котором он стоит или взбирается: КД 15 для дерева или кости, КД 17 для земли или камня или КД 19 для металла. Если зорбо не контактирует ни с одним из этих веществ, его КД равен 10.

Действия

Разрушительные когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* рубящий урон 8 (2к6), и если цель — существо, носящее доспехи, щит или обладающее волшебным предметом, улучшающим его КД, оно должно совершить спасбросок Ловкости Сл 11. При провале спасброска один из таких предметов, которое несёт или носит существо (на выбор цели), ухудшается магическим образом, получая постоянный и кумулятивный штраф -1 к КД, а зорбо получает бонус +1 к КД до начала своего следующего хода. Доспех, КД которого уменьшается до 10, или щит или волшебный предмет, бонус КД которого падает до 0, разрушается.

Колдун исчадия [Warlock of the fiend]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 112 (15 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 78 (12к8 + 24)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)

Спасброски Мдр +4, Хар +7

Навыки Магия +4, Обман +7, Религия +4, Убеждение +7

Спротивление урону рубящий от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки любые два языка (обычно Инфернальный или Бездны)

Опасность 7 (2 900 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой колдуна является Харизма. Он может врождённой магией накладывать следующие заклинания (Сл спасброска от заклинаний 15) без материальных компонентов:

Неограниченно: *безмолвный образ* [silent image], *доспехи мага* [mage armor] (только на себя), *левитация* [levitate] (только на себя), *псевдожизнь* [false life], *смена обличия* [alter self]

1/день каждое: *перст смерти* [finger of death], *слабоумие* [feeblemind], *уход в иной мир* [plane shift]

Использование заклинаний. Колдун является заклинателем 17 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 15, +7 к попаданию атаками заклинаниями). Он восстанавливает свои ячейки заклинаний после короткого или продолжительного отдыха. Он знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *дружба* [friends], *малая иллюзия* [minor illusion], *мистический заряд* [eldritch blast], *огненный снаряд* [fire bolt], *фокусы* [prestidigitation], *электрошок* [shocking grasp]

1–5 уровни (4 ячейки 5 уровня): *адское возмездие* [hellish rebuke], *внушение* [suggestion], *зловонное облако* [stinking cloud], *изгнание* [banishment], *магический круг* [magic circle], *наблюдение* [scrying], *небесный огонь* [flame strike], *огненная стена* [wall of fire], *огненные ладони* [burning hands], *палящий луч* [scorching ray]

Удача темнейшего (Перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Когда колдун совершает проверку характеристики или спасбросок,

он может добавить бросок к10. Он может сделать это после того, как совершит бросок, но до того, как эффект вступит в силу.

Действия

Булава. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 3 (1к6) плюс урон огнём 10 (3к6).

Мимик [Mimic]

Средний монстр (перевёртыш), нейтральный

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 15 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (–3)	13 (+1)	8 (–1)

Навыки Скрытность +5

Иммунитет к урону кислота

Иммунитет к состоянию сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки —

Опасность 2 (450 опыта)

Перевёртыш. Мимик может действием превратиться в любой предмет или принять свой истинный, бесформенный облик. Во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Клейкий (только в облике предмета). Мимик приклеивается ко всему, что его касается. Существо с размером не больше Огромного, к которому приклеился мимик, становится схваченным им (Сл высвобождения 13). Проверки характеристик для высвобождения из этого захвата совершаются с помехой.

Обманчивая внешность (только в облике предмета). Пока мимик остаётся без движения, он неотличим от обычного предмета.

Борец. Мимик совершает с преимуществом броски атаки по всем существам, схваченным им.

Действия

Ложноножка. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 7 (1к8 + 3). Если мимик находится в облике предмета, цель попадает под действие его особенности Клейкий.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к8 + 3) плюс урон кислотой 4 (1к8).

Невидимый охотник [Invisible stalker]

Средний элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 14

Хиты 104 (16к8 + 32)

Скорость 50 фт., летая 50 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Навыки Восприятие +8, Скрытность +10

Спротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 18

Языки Ауран, понимает Общий, но не говорит на нём

Опасность 6 (2 300 опыта)

Невидимость. Охотник невидим.

Безупречный следопыт. Призыватель назначает охотнику добычу. Охотник знает, в каком направлении находится добыча и расстояние до неё, если они находятся на одном плане существования. Охотник также знает местонахождение того, кто его призвал.

Действия

Мультиатака. Охотник совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 10 (2к6 + 3).

Скелет [Skeleton]

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 13 (обломки доспеха)

Хиты 13 (2к8 + 4)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Спротивление урону дробящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки понимает все языки, известные при жизни, но не говорит

Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 5 (1к6 + 2).

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

Скелет минотавра [Minotaur skeleton]

Большая нежить, законно-злая

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 67 (9к10 + 18)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Спротивление урону дробящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 6

Языки понимает язык Бездны, но не говорит

Опасность 2 (450 опыта)

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

Действия

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

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

Чемпион [Champion]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 143 (22к8 + 44)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Спасброски Сил +9, Тел +6

Навыки Атлетика +9, Запугивание +5, Восприятие +6

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки Общий

Опасность 9 (5 000 опыта)

Упорный. Чемпион может перебросить проваленный спасбросок.

Второе дыхание (Перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Бонусным действием чемпион может восстановить 20 хитов.

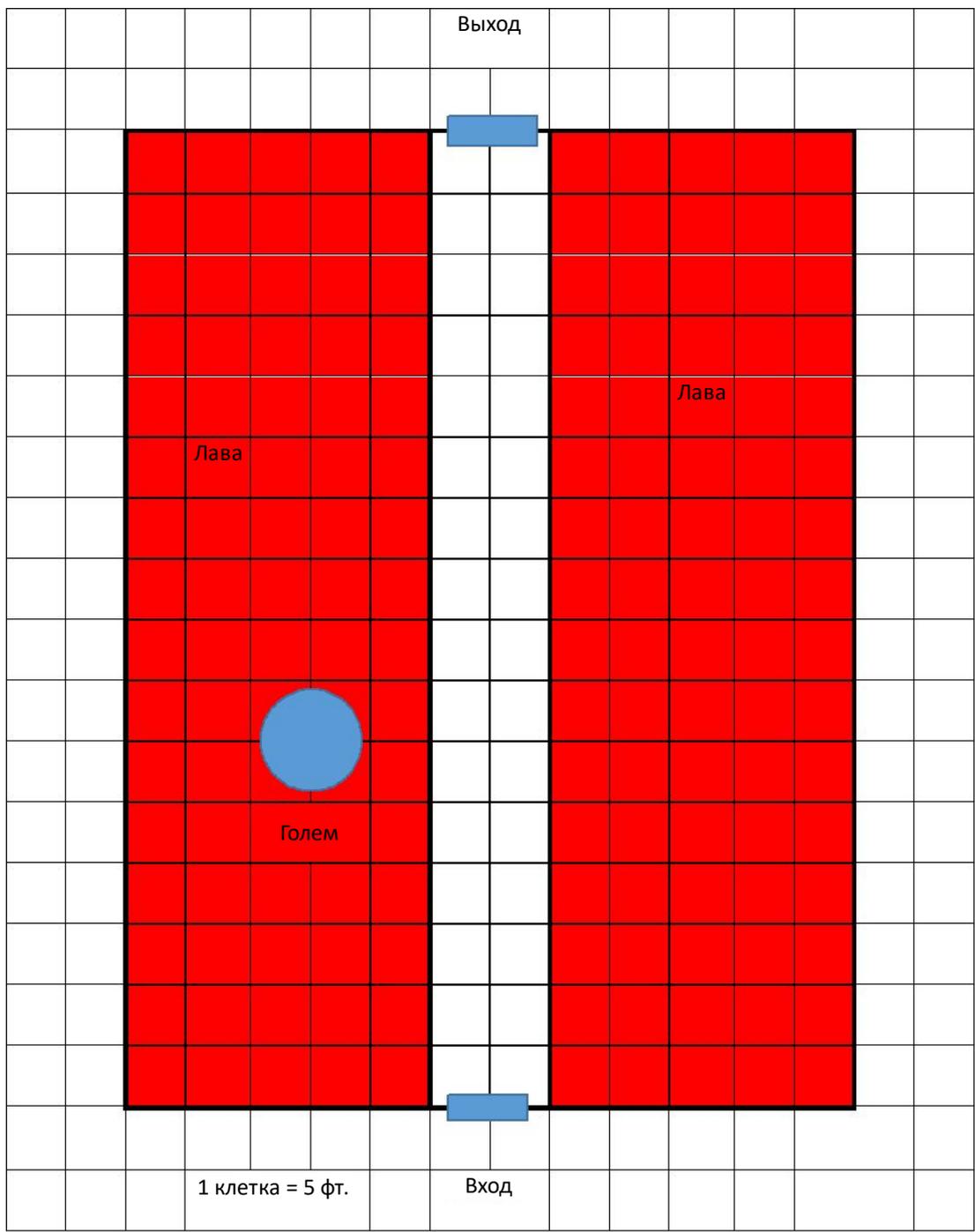
Действия

Мультиатака. Чемпион совершает три атаки двуручным мечом или лёгким арбалетом.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 12 (2к6 + 5), плюс рубящий урон 7 (2к6), если у чемпиона осталось больше половины хитов.

Лёгкий арбалет. Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6 + 2), плюс колющий урон 7 (2к6), если у чемпиона осталось больше половины хитов.

Приложение. Карта



Раздаточный материал 1.

Сюжетная награда

В ходе приключения персонажи могли получить следующую сюжетную награду. Если вы печатаете эти страницы для персонажей игроков, напечатайте достаточно, чтобы у каждого персонажа было по экземпляру:

Пойман с по... эээ, покрашенными руками

Вы попытались проникнуть в дом волшебника Рэндела Маларка Эмблдрэгона вместо того, чтобы вежливо постучать в дверь, и это не показалось ему смешным. Чтобы мир узнал о ваших незаконных действиях, он навсегда изменил цвет ваших рук и предплечий на флуоресцентный фиолетовый, который блестит на свету от любого источника.

Пойман с по... эээ, покрашенными руками

Вы попытались проникнуть в дом волшебника Рэндела Маларка Эмблдрэгона вместо того, чтобы вежливо постучать в дверь, и это не показалось ему смешным. Чтобы мир узнал о ваших незаконных действиях, он навсегда изменил цвет ваших рук и предплечий на флуоресцентный фиолетовый, который блестит на свету от любого источника.

Пойман с по... эээ, покрашенными руками

Вы попытались проникнуть в дом волшебника Рэндела Маларка Эмблдрэгона вместо того, чтобы вежливо постучать в дверь, и это не показалось ему смешным. Чтобы мир узнал о ваших незаконных действиях, он навсегда изменил цвет ваших рук и предплечий на флуоресцентный фиолетовый, который блестит на свету от любого источника.

Пойман с по... эээ, покрашенными руками

Вы попытались проникнуть в дом волшебника Рэндела Маларка Эмблдрэгона вместо того, чтобы вежливо постучать в дверь, и это не показалось ему смешным. Чтобы мир узнал о ваших незаконных действиях, он навсегда изменил цвет ваших рук и предплечий на флуоресцентный фиолетовый, который блестит на свету от любого источника.

Пойман с по... эээ, покрашенными руками

Вы попытались проникнуть в дом волшебника Рэндела Маларка Эмблдрэгона вместо того, чтобы вежливо постучать в дверь, и это не показалось ему смешным. Чтобы мир узнал о ваших незаконных действиях, он навсегда изменил цвет ваших рук и предплечий на флуоресцентный фиолетовый, который блестит на свету от любого источника.

Пойман с по... эээ, покрашенными руками

Вы попытались проникнуть в дом волшебника Рэндела Маларка Эмблдрэгона вместо того, чтобы вежливо постучать в дверь, и это не показалось ему смешным. Чтобы мир узнал о ваших незаконных действиях, он навсегда изменил цвет ваших рук и предплечий на флуоресцентный фиолетовый, который блестит на свету от любого источника.

Пойман с по... эээ, покрашенными руками

Вы попытались проникнуть в дом волшебника Рэндела Маларка Эмблдрэгона вместо того, чтобы вежливо постучать в дверь, и это не показалось ему смешным. Чтобы мир узнал о ваших незаконных действиях, он навсегда изменил цвет ваших рук и предплечий на флуоресцентный фиолетовый, который блестит на свету от любого источника.

Пойман с по... эээ, покрашенными руками

Вы попытались проникнуть в дом волшебника Рэндела Маларка Эмблдрэгона вместо того, чтобы вежливо постучать в дверь, и это не показалось ему смешным. Чтобы мир узнал о ваших незаконных действиях, он навсегда изменил цвет ваших рук и предплечий на флуоресцентный фиолетовый, который блестит на свету от любого источника.

Раздаточный материал 2. Сюжетная награда

В ходе приключения персонажи могли получить следующую сюжетную награду. Если вы печатаете эти страницы для персонажей игроков, напечатайте достаточно, чтобы у каждого персонажа было по экземпляру:

У моего плюшевого мишки есть КОГТИ

Ваша щедрость и добродушие проявились, когда вы согласились сыграть в игру Джима, несмотря на то, что выслушали нелепые правила. Когда вы покидаете поляну, где находился дом волшебника Рэндела Маларка Амблдрэгона, вы чувствуете, как в вашем кармане что-то ёрзает. Крошечный зорбо высовывается и смотрит на вас. Этот крохотный зорбо совершенно безвреден, так как умещается на ладони. Это существо не имеет игромеханических эффектов и является исключительно питомцем, хотя и озорным баловнем, который обожает играть в игры.

У моего плюшевого мишки есть КОГТИ

Ваша щедрость и добродушие проявились, когда вы согласились сыграть в игру Джима, несмотря на то, что выслушали нелепые правила. Когда вы покидаете поляну, где находился дом волшебника Рэндела Маларка Амблдрэгона, вы чувствуете, как в вашем кармане что-то ёрзает. Крошечный зорбо высовывается и смотрит на вас. Этот крохотный зорбо совершенно безвреден, так как умещается на ладони. Это существо не имеет игромеханических эффектов и является исключительно питомцем, хотя и озорным баловнем, который обожает играть в игры.

У моего плюшевого мишки есть КОГТИ

Ваша щедрость и добродушие проявились, когда вы согласились сыграть в игру Джима, несмотря на то, что выслушали нелепые правила. Когда вы покидаете поляну, где находился дом волшебника Рэндела Маларка Амблдрэгона, вы чувствуете, как в вашем кармане что-то ёрзает. Крошечный зорбо высовывается и смотрит на вас. Этот крохотный зорбо совершенно безвреден, так как умещается на ладони. Это существо не имеет игромеханических эффектов и является исключительно питомцем, хотя и озорным баловнем, который обожает играть в игры.

У моего плюшевого мишки есть КОГТИ

Ваша щедрость и добродушие проявились, когда вы согласились сыграть в игру Джима, несмотря на то, что выслушали нелепые правила. Когда вы покидаете поляну, где находился дом волшебника Рэндела Маларка Амблдрэгона, вы чувствуете, как в вашем кармане что-то ёрзает. Крошечный зорбо высовывается и смотрит на вас. Этот крохотный зорбо совершенно безвреден, так как умещается на ладони. Это существо не имеет игромеханических эффектов и является исключительно питомцем, хотя и озорным баловнем, который обожает играть в игры.

У моего плюшевого мишки есть КОГТИ

Ваша щедрость и добродушие проявились, когда вы согласились сыграть в игру Джима, несмотря на то, что выслушали нелепые правила. Когда вы покидаете поляну, где находился дом волшебника Рэндела Маларка Амблдрэгона, вы чувствуете, как в вашем кармане что-то ёрзает. Крошечный зорбо высовывается и смотрит на вас. Этот крохотный зорбо совершенно безвреден, так как умещается на ладони. Это существо не имеет игромеханических эффектов и является исключительно питомцем, хотя и озорным баловнем, который обожает играть в игры.

У моего плюшевого мишки есть КОГТИ

Ваша щедрость и добродушие проявились, когда вы согласились сыграть в игру Джима, несмотря на то, что выслушали нелепые правила. Когда вы покидаете поляну, где находился дом волшебника Рэндела Маларка Амблдрэгона, вы чувствуете, как в вашем кармане что-то ёрзает. Крошечный зорбо высовывается и смотрит на вас. Этот крохотный зорбо совершенно безвреден, так как умещается на ладони. Это существо не имеет игромеханических эффектов и является исключительно питомцем, хотя и озорным баловнем, который обожает играть в игры.

Раздаточный материал 3. Магический предмет

Сумка пожирания [bag of devouring]

Чудесный предмет, очень редкий

На первый взгляд эта сумка напоминает сумку хранения, но на самом деле это ротовое отверстие гигантского межпространственного существа. Если сумку вывернуть наизнанку, ротовое отверстие закрывается.

Существо, связанное с сумкой, может чувствовать всё, что помещают в сумку. Материя животного или растительного происхождения, помещённая в сумку, пожирается и исчезает навсегда. Если в сумку будет помещена часть живого существа, как в случае, когда кто-нибудь засовывает в неё руку, существует 50-процентный шанс, что существо затянет в сумку. Существо в сумке может действием попытаться высвободиться, совершая проверку Силы со Сл 15. Другое существо может действием залезть рукой в сумку, чтобы вытянуть оттуда другое существо, совершая проверку Силы со Сл 20 (при условии, что его самого не затянет туда). Все существа, начинающие ход в сумке, пожираются, а их тела уничтожаются.

Неживые предметы могут храниться в сумке, которая вмещает один кубический фут такой материи. Однако один раз в день сумка пожирает все хранящиеся в ней предметы, выплёвывая их на другом плане существования. Мастер сам определяет время и план.

Если сумку проткнут или разорвут, она уничтожается, а всё её содержимое переносится в случайным образом выбранное место на Астральном Пlane.

Амблдрэгон упомянул, что эта сумка поможет скрыть ошибки и справиться с трудными противниками. Интересно, от скольких «ошибок» он избавился в прошлом с её помощью...

Этот предмет можно найти в *Руководстве Мастера*.