

13+



ЗАТЕРЯННОЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ ОБРИКЧЁННОСТИ: ЭНЕРГИЯ БОЛЬШОГО РИКА



[adult swim]

ЗАТЕРЯННОЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ ОБРИКЧЁННОСТИ: ЭНЕРГИЯ БОЛЬШОГО РИКА



СОДЕРЖАНИЕ

Введение	2	12. Зал для праздничного ужина	13	30. Вирусная комната.....	24
Начало приключения	2	13. Комната мага.....	13	31. Комната с рычагами	25
Затерянное подземелье обрикчённости	6	14. Комната Синекдохи	14	32. Часовня беззаячих.....	26
Общая информация.....	6	15. Комната безжопых зомби	14	33. Комната нотика.....	26
Повышение уровня персонажей.....	6	16. Комната множества дверей.....	15	34. Комната Фрэнки Фрима	27
Что, если они умрут?.....	6	17. Комната волшебника	16	35. Комната с сокровищами.....	29
1. Комната с кровопийцами	6	18. Комната Мисикса.....	16	36. Симпатичная комната с бабочками	30
2. Комната с гоблинами	7	19. Комната со злобными часами .	17	37. Комната весёлых скелетов.....	30
3. Комната со статуями.....	7	20. Комната Мор... пардон, комната гоблинов	18	38. Комната мамы совомеда.....	31
4. Комната с волшебным ртом	7	21. Ванная комната	18	39. Комната босса	32
5. Ещё одна комната с гоблинами.....	8	22. Комната Томми Двужопа	18	Заключение	33
6. Сокровищница.....	8	23. Рекламная комната	19		
7. Третья комната с гоблинами.....	8	24. Комната культа слизи.....	20	Приложение А: Магические предметы	34
8. Комната писательницы.....	9	25. Пиратская комната.....	21	Использование	
9. Маринованные огуурчики!	11	26. Комната клонов	22	магических предметов	34
10. Комната с задницей.....	12	27. Комната с тяжёлой дверью.....	23	Описание предметов.....	34
11. Орки с подарками.....	12	28. Швифганутая комната	23		
		29. Комната мимика	24	Приложение В: Чудовища	35

Перевод: Scrupovi4, Solomon
Вычитка: Анна Гушелик, Scrupovi4
Вёрстка: Solomon, Scrupovi4
Редактор: Solomon



ВВЕДЕНИЕ



ЭТА КНИГА НАПИСАНА ДЛЯ МАСТЕРА. Она содержит законченное приключение, а также описание всех существ и магических предметов, которые встречаются в приключении. После прочтения данного обзора и прохождения приключения, вы научитесь играть в D&D.

Однако это не типичное D&D приключение. Поскольку действие происходит в мире *Рика и Морти*, большая часть приключений, выходящих за рамки этого введения и приложенный к книге, написана Риком Санчесом. Столкновения, написанные Риком, непредсказуемы (и иногда включают в себя его диковинные точки зрения), это приключение в целом работает как любой другой приключенческий мир D&D. Просто здесь больше повествования от автора и гораздо больше прикольных шуток. Впечатления здесь должны быть нелепыми и дикими, поэтому постарайтесь не воспринимать всё слишком серьёзно. Кроме того, если вы чувствуете необходимость перефразировать какое-либо из описаний Рика (или сократить его личную редактуру), не стесняйтесь — вы лучше, чем Рик знаете, что понравится вашим игрокам!

Свод правил в этом наборе содержит все необходимое для разрешения ситуаций, возникающих во время игры. Поскольку это приключение более безумное, чем большинство других, не беспокойтесь о том, что всё пойдёт наперекосяк. В этом приключении главное — действовать без промедления, так что, если есть нарушение правил, просто смиритесь с этим. И, если в какой-то момент вы не уверены в том, как действовать дальше, обратитесь к разделу «Советы Мастеру Подземелий».

Начало приключения

«Затерянное подземелье ОБРИКчённости: Энергия большого Рика» это приключение для четырёх-пяти персонажей 1 уровня. По мере прохождения приключения персонажи продвинулись до 3 уровня. Смотрите раздел «Повышение уровня» на стр. 6 для получения подробной информации о том, когда персонажам лучше всего продвигаться.

В то время как книга правил предоставляет вам всё необходимое для создания собственных персонажей, в этом приключении предполагается, что игроки используют предварительно созданных персонажей мира *Рика и Морти*, представленных в этом наборе. Если это не так, то всё в порядке, но игроки, возможно, захотят задуматься, почему их персонажи оказались в приключении непредсказуемого мира *Рика и Морти* — или нет, и просто будьте готовы к любым странностям, которые встретятся на их пути!

Если это первый раз, когда вы проводите D&D приключение, прочтите раздел «Роль Мастера»; это поможет вам лучше понять вашу роль и обязанности.

РОЛЬ МАСТЕРА

У Мастера особая роль в игре DUNGEONS & DRAGONS.

Мастер является **судьёй**. Когда до конца не ясно, что должно произойти дальше, Мастер решает, какие правила применить, и как продолжить развитие истории.

Мастер — **рассказчик**. Мастер задаёт темп повествования и предоставляет различные испытания и сцены, которые игроки должны преодолеть. Мастер это интерфейс для игроков в мире D&D, а также это тот, кто читает (а иногда и пишет) приключение и даёт описание тому, что происходит в ответ на действия персонажей.

Мастер **играет за чудовищ**. Мастер отыгрывает чудовищ и злодеев, с которыми сражаются персонажи, решая, каковы будут их действия, и бросая за них кости. Мастер также играет роль всех остальных персонажей, которых встретят игроки в ходе своих приключений, таких как пленник в логове гоблинов или трактирщик в городе.

Хотя Мастер управляет чудовищами и злодеями в приключении, отношения между игроками и Мастером не носят состязательный характер. Работа Мастера заключается в том, чтобы бросать вызов персонажам с помощью интересных сцен и испытаний, поддерживать темп игры и должным образом применять правила.

Самое важное, что нужно помнить, чтобы стать хорошим Мастером, это то, что правила — всего лишь инструмент, помогающий вам хорошо проводить время. Правила — не главное. Вы, Мастер, управляете игрой. Руководите процессом игры и используйте правила так, чтобы все получали удовольствие.

Многие игроки считают, что быть Мастером — это лучшая часть игры. Обладая информацией из этого приключения, вы будете готовы взять на себя эту роль для вашей группы.

ВЫБОР МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ

Кто должен быть Мастером вашей игровой группы? Тот, кто хочет им быть! Человек, у которого достаточно сильно стремление собрать группу вместе и начать игру, часто по умолчанию становится Мастером, но это не обязательно.

СОВЕТЫ МАСТЕРУ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Как Мастер, вы обладаете последним словом в вопросах правил и решения споров во время игры. Вот некоторые рекомендации, которые помогут вам решать проблемы по мере их появления.

Если сомневаетесь, придумайте сами! Лучше продолжать игру, чем увязнуть в правилах.

Это не соревнование. Мастер — не противник персонажей, он для того, чтобы управлять чудовищами, следить за правилами, и поддерживать развитие сюжета.

Это общая история. Это история группы, так пусть игроки внесут вклад в её исход посредством

действий своих персонажей. D&D существует для того, чтобы собраться вместе и рассказать общую вымышленную историю. Пусть игроки участвуют в повествовании.

Будьте последовательны. Если вы решили, что правило работает определённым образом во время одной игровой сессии, оно должно работать таким же образом и при повторном возникновении подобной ситуации.

Все должны иметь возможность участвовать в игровом процессе. Каждый персонаж должен иметь возможность проявить себя. Если некоторые игроки не хотят активно говорить, нужно самому спросить, что делают их персонажи.

Будьте справедливы. Используйте свои возможности Мастера только во благо. Обращайтесь с правилами и игроками честно и непредвзято.

Будьте внимательны. Следите за игровым столом. Если все веселы, расслабьтесь и продолжайте игру. Если веселье пошло на убыль, возможно, настало время для перерыва, или же вы можете попытаться как-нибудь оживить игру.

ИМПРОВИЗАЦИЯ ПРИ ПРОВЕРКАХ ХАРАКТЕРИСТИК

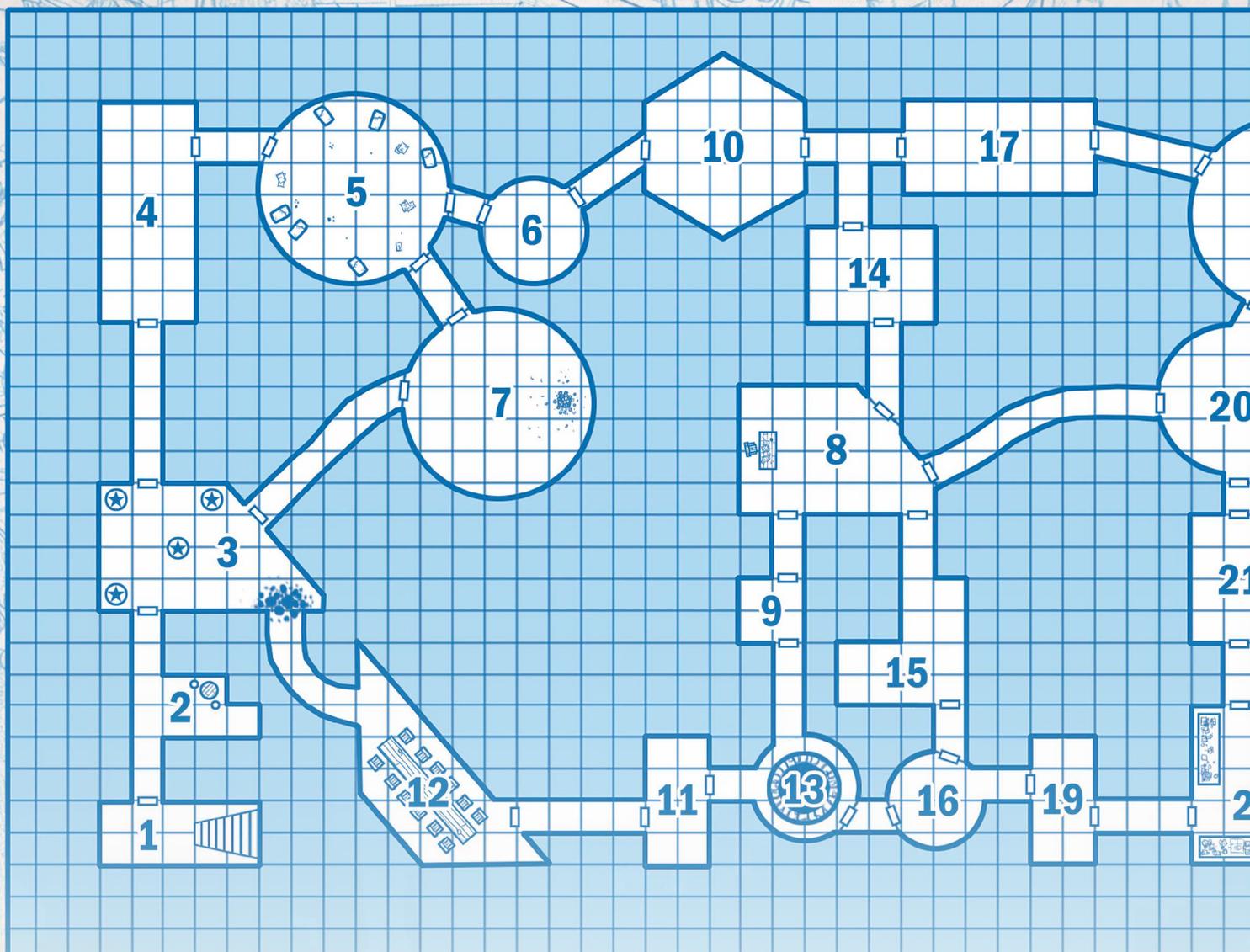
В приключении часто указано, какие проверки характеристик персонаж может попытаться сделать в определённой ситуации, и Сложность (Сл) этих проверок. Иногда персонажи пытаются сделать вещи, которые не предусмотрены в приключении. В таких случаях требуется решить, будут ли их попытки успешны. Если действие в принципе может легко совершить любой, не надо совершать проверку характеристики; просто скажите игроку, что происходит. Точно так же, если нет никакого шанса на выполнение задачи, просто скажите игроку, что это невыполнимо.

Во всех остальных случаях ответьте на три простых вопроса:

- Проверка какой характеристики проводится?
- Насколько трудна задача?
- Что произойдёт в результате?

Используйте описание характеристик и связанных с ними навыков из книги правил, чтобы решить, проверку какой характеристики использовать.





КАРТА 1.1: ЗАТЕРЯННОЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ ОБРИКЧЁННОСТИ

Затем определите, насколько трудной является задача, чтобы установить Сл проверки. Чем выше Сл, тем сложнее задача. Самый простой способ установить Сл — это решить, какова сложность задачи: лёгкая, умеренная, или трудная, и использовать следующие три Сл:

Легко (Сл 10). Лёгкая задача, требующая минимального уровня квалификации или чуточку удачи для выполнения.

Умеренно (Сл 15). Умеренная задача, требующая более высокого уровня квалификации для выполнения. Персонаж, обладающий природными данными и специальной подготовкой, чаще всего может выполнить умеренную задачу.

Тяжело (Сл 20). Тяжёлая задача включает любые попытки, которые выходят за рамки возможностей большинства людей без посторонней помощи или исключительных способностей. Даже обладая способностями и подготовкой, персонажу необходима некоторая доля удачи, или длительные специальные тренировки, чтобы справиться с тяжёлой задачей.

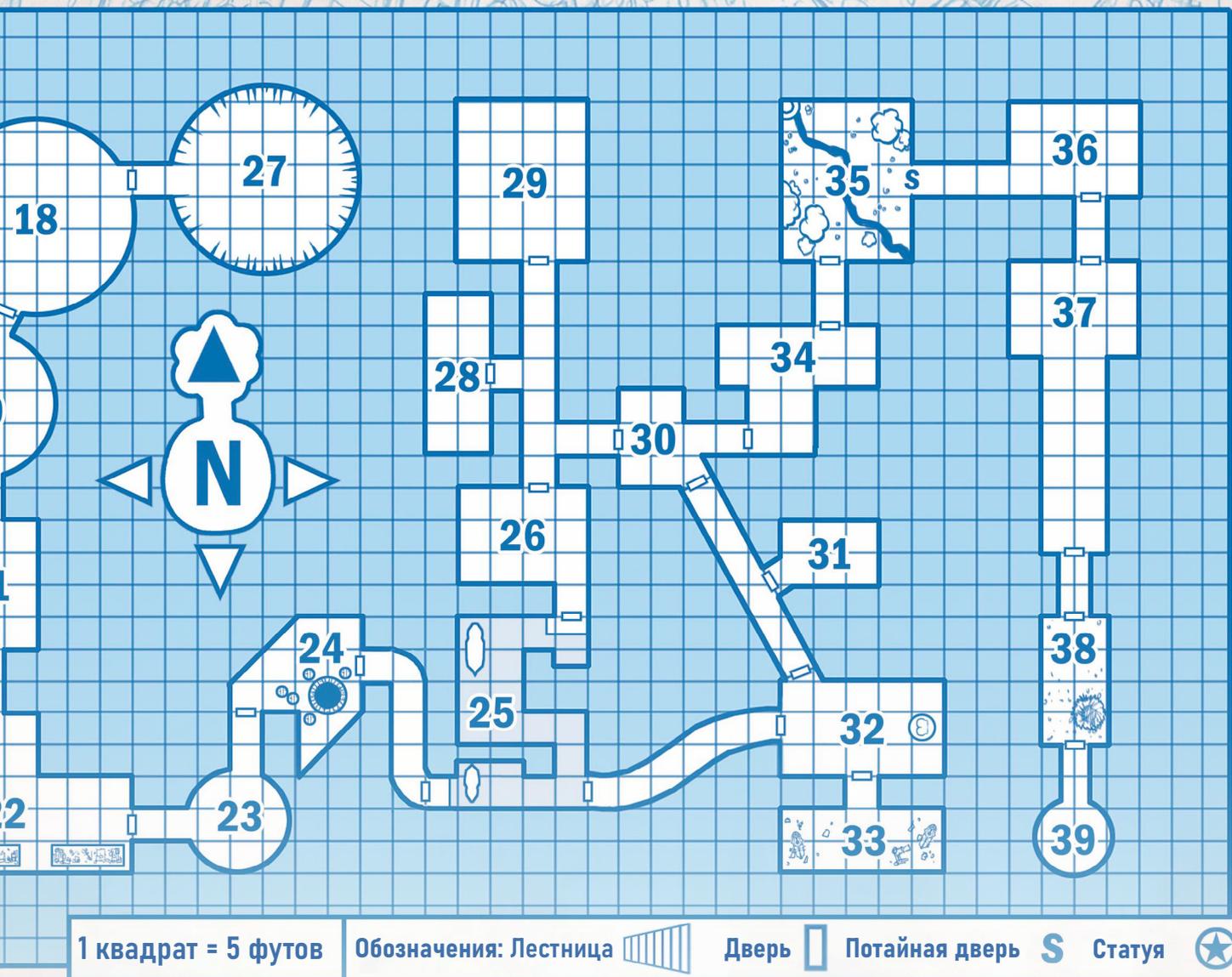
Итог успешной проверки, как правило, легко определить: персонаж преуспевает во всём, что бы он ни пытался сделать, в пределах разумного. Как правило, так же легко можно выяснить, что случится, если персонаж провалит проверку: персонаж просто не добивается успеха.

ШИРМА МАСТЕРА

На внутренней стороне ширмы, входящей в этот набор, размещена информация, которая может помочь вам во время прохождения приключения. Вы также можете использовать ширму, чтобы скрыть свои заметки и броски кубиков от игроков, тем самым держа их в напряжении. Несмотря на то, что эта ширма Мастера содержит иллюстрации с *Рикам и Морти*, она на 100 процентов серьёзная и подходит для других приключений, в ней нет никаких шуток, просто множество ценных справочных материалов для Мастера Подземелий.

КАРТА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

На карте 1.1 показано всё подземелье целиком. Эта карта предназначена только для ваших глаз, она даёт представление о тайнах подземелья и о том, как столкновения сочетаются друг с другом. Вероятно, вы не захотите делиться этой картой с игроками, так как это может испортить впечатление от предстоящих столкновений. Когда персонажи прибывают в место, отмеченное на карте, вы можете либо положиться на словесное описание, чтобы дать им чёткую мысленную картину локации, либо нарисовать то, что они видят, на листе бумаги, скопировав указанное на вашей карте, при необходимости опуская детали. Не важно, соответствует ли ваша нарисованная карта тому, что изображено в напечатанном приключении. Сосредоточьтесь на правильной форме и размерах, а остальное предоставьте воображению игроков.



ГЛОССАРИЙ

В приключении используются термины, которые могут быть вам неизвестны. Некоторые из этих терминов принадлежат Рикю, и вы сами должны разобраться в них. Однако наиболее важные из них, связанные с D&D, приведены здесь. Смотрите описание терминов в «Книге игрока».

Персонажи. Этот термин относится к искателям приключений, управляемым игроками. Они являются протагонистами в любом D&D приключении. Несколько персонажей или искателей приключений называется группой.

Текст в рамке. В разные места приключения помещён описательный текст, предназначенный для прочтения или пересказа Мастером игрокам. Этот текст вынесен отдельно в рамки. Заключённый в рамки текст наиболее часто используется для описания комнат или представляет собой чью-либо прямую речь или цитату.

Неигровые персонажи (НИП). Этот термин относится к персонажам, которыми управляет Мастер. Как именно ведёт себя персонаж Мастера, определяется описанием приключения и решениями Мастера.

Блок статистики. Любое чудовище или НИП, которому, возможно, придётся участвовать в битве, необходимы игровые параметры, чтобы Мастер мог эффективно ими управлять. Эти параметры представлены в форме, называемой *блоком статистики*. Их вы найдёте в приложении В.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ И ЧУДОВИЩА

Всякий раз, когда текст отсылает к магическому предмету, его название пишется *курсивом*. Описание предметов и их магических свойств смотрите в приложении А.

Точно так же, всякий раз, когда в тексте находятся названия существ, выделенные **жирным** шрифтом, это означает, что их игровые параметры представлены в приложении В.

СОКРАЩЕНИЯ

В этом приключении используются следующие сокращения:

КД = Класс доспеха	Сл = Сложность
эм = золотые монеты	НИП = Неигровой персонаж
см = серебряные монеты	мм = медные монеты
пм = платиновые монеты	эм = электрумные монеты

ЗАТЕРЯННОЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ ОБРИКЧЁННОСТИ



ОЧЕВИДНО ЖЕ ЭТО ОТЛИЧНОЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ. Как персонажи попали сюда? Кого это волнует?! Они здесь и сейчас, и этого достаточно, незачем заикливаться на предыстории. Может быть, всё это дурной сон или какая-то галлюцинация, вызванная поеданием чесночных креветок. Есть ли безопасные места, где можно отдохнуть? Это зависит от вас, однако я считаю, что неженкам здесь не место.

А как насчёт сокровищ, которое герои найдут здесь, могут ли они продать его где-нибудь? Есть ли вещи, на которые они потратят своё золото? На это я отвечаю: разве приобретение сокровищ не самая лучшая часть? (Перевод: Здесь нет никаких странных продавцов, живущих в подполье, нет. Но если персонажи будут настойчивы, возможно, кто-нибудь из этих занудных обитателей подземелья соизволит заключить сделку.)

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Если не указано иное, подземелье хорошо освещено магией. (Я сразу начинаю рассказывать бред о том, что волшебники сделали это сами.)

Комнаты и коридоры в подземелье сделаны из грубо отёсанного камня. Высота потолков составляет 20 футов. Двери сделаны из дерева и имеют КД 15, 20 хитов, а также невосприимчивость к ядам и психическому урону. Если в описании местности не указано иное, все двери в подземелье не заперты. Им также не нравятся гуманоиды, так что не пытайтесь их соблазнить.

Некоторые из этих комнат могут показаться немного тесноватыми, если вы сравните происходящее внутри с картой. Но это волшебство, так что, типа, комнаты просто иногда становятся больше внутри. Я весь в этом «И!» (Очевидно, это означает «трансцендентность измерений».)

Да, и как только комната разгадана и пройдена, ни одна из её функций больше не срабатывает, если персонажи возвращаются тем же путём, каким пришли. Однако любые монстры и НИПы, болтающиеся там, могут выкрикивать грубости.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

К тому времени, как персонажи пройдут это подземелье, они должны быть 3-го уровня. Поскольку они могут бродить по подземелью любым околным путём, как правило, вы можете позволить им достичь 2-го уровня примерно на 30 процентах пути прохождения приключения, а затем достичь 3-го уровня на 75 процентах пути прохождения.

ЧТО, ЕСЛИ ОНИ УМРУТ?

Во-первых, если персонажи умирают в подземелье, отлично. Так было и задумано. Во-вторых, если персонажи умирают, игроки тоже умирают в реальной жизни. В-третьих, это была шутка — мёртвые игроки никому не доставляют удовольствия.

Как ты собираешься управлять трупами? В любом случае, вы можете проявить творческий подход к возвращению персонажей из мёртвых. Один из профессиональных приёмов состоит в том, чтобы взять лист с мёртвым персонажем, вычеркнуть старое имя и написать новое, примерно на одну букву отличающееся от предыдущего. Это новый персонаж игрока, который внезапно появляется из предыдущей комнаты! Продолжайте игру.

ОБЛАСТИ ЗАТЕРЯННОГО ПОДЗЕМЕЛЬЯ ОБРИКЧЁННОСТИ

Все области, о которых говорится в приключении, указаны на карте 1.1. Очевидно.

ДАВАЙТЕ УЖЕ НАЧНЁМ!

Прочти следующее. Прямо сейчас. Просто сделай это:

Ты авантюрист. Или, может быть, вы даже группа авантюристов. Плевать.

Почему вы здесь? Всем всё равно. Не рассказывайте мне свою предысторию. Вы здесь, чтобы надрать задницы и найти сокровища. Это ваша мотивация. Теперь будьте готовы начать!

Перед вами тёмная лестница. Её таинственные тени манят вас войти. И под словом "манят" я подразумеваю, что вам нужно спуститься по лестнице, иначе нет особого смысла сидеть за этим столом, не так ли?

Неплохое начало, согласны? Никаких таверн, рекламы или волшебников, умоляющих вернуть безделушку Бларглибопов. Которая, кстати, совершенно бесполезна для Бларглибопианцев. Пустая трата вашего времени.

1. КОМНАТА С КРОВОПИЙЦАМИ

Когда персонажи спустятся по лестницу в комнату, прочтите следующее, чтобы задать настрой:

В этой комнате темно и пахнет, как в зоомагазине. На полу лежат опилки и тёплые какашки. Кучка летучих мышей порхает по комнате. Они выглядят безобидно.

Летучие мыши не безобидны. Это даже не летучие мыши, это **кровопийцы [stirge]**. Если персонажи не супер хорошо спрятались, эти не-мыши замечают их и немедленно атакуют. Похоже, пришло время бросать на инициативу!

Я написал «кучка» в описании, но вам стоит использовать как минимум трёх кровопийц. Если у вас более трёх персонажей в игре, добавьте больше кровопийц, чтобы было поровну, так чтобы каждый персонаж мог сражаться со своим летающим грызуном и почувствовать себя хорошо, если убьёт одного из них.

СОКРОВИЩА

Любой, кто обыскивает комнату должен совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 12, в случае успеха он находит 35 см, разбросанных вокруг. В ходе поисков, независимо нашёл персонаж что-то или нет, его руки начинают пахнуть какашками кровопийц, что накладывает помеху на проверку Харизмы и спасброски Харизмы до тех пор, пока он не смоем это.

Рот выплёвывает всё, что в него попадает. Если персонажи достаточно глупы, чтобы попытаться напасть на рот вместо того, чтобы дать ответ на загадку, пусть любой придурок, который нападет на него, получит 3 (1кб) урона от стыда. Всё верно: стыд. К стыду не бывает сопротивления.

РЕШЕНИЕ

Ответ — «Г». Последовательность расшифровывается как «секунда, минута, час, день, неделя, месяц». Следующим в последовательности является год, или «Г».

Если кто-то из персонажей отвечает правильно, рот улыбаётся и волшебным образом выплёвывает 50 зм. Если группа отвечает неправильно, рот смеётся и говорит им ответ по-настоящему лстыным голосом. Затем все предметы, которые есть у группы, за исключением их основного оружия, исчезают. Доспехи, одежда, снаряжение для их приключений, сокровища, закуски — всё. Все эти вещи телепортируются в комнату сокровищ (область б), но персонажи пока этого не знают.

В любом случае, рот исчезает и невидимая стена вместе с ним.

5. ЕЩЁ ОДНА КОМНАТА С ГОБЛИНАМИ

На полу этой большой старой круглой комнаты лежат шесть спальных мешков, куча игральных костей и несколько разбросанных повсюду пергаментов. Ах да, и ещё здесь четыре гоблина.

Четырёх **гоблинов** [goblin] зовут Джерри, Джери, Жерри и Жери. Если Ножка или Глазок из области 2 сбежали сюда, то все гоблины вооружились своими скимитарами и устроили засаду, но вокруг входа, противоположного тому, через который заходят персонажи. Если Ножка или Глазок не добрались сюда, группа застаёт гоблинов врасплох.

Если искатели приключений обнажены (скорее всего, из-за рта в области 4, но на самом деле по любой причине, серьёзно) гоблины совершают броски атаки с помехой, в первом раунде боя, поскольку они хихикают над покачивающимися непристойностями группы.

Задроты в Г&Г

На первый взгляд может показаться, что гоблины играли в азартные игры. Но преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, совершённой с целью изучения кубиков и пергаментов, можно понять, что на самом деле они играли в *Гоблины & Глотки* (Г&Г), их любимую настольную ролевою игру, написанную на Гоблинском.

Гоблины & Глотки намного лучше, чем D&D.

Сокровища

У гоблинов есть 20 зм, 35 см и ключ от комнаты сокровищ (область б). В их настольной игре также есть действительно хороший набор из одиннадцати зеленовато-жёлтых игральных костей. Каждый кубик стоит 1 зм и дарит на всю жизнь тёплые, убийственные воспоминания (не добавляя никакой дополнительной ценности). Любой персонаж, который берёт эти кубики, испытывает сильное желание собрать их как можно больше. Больше, гораздо больше!

6. СОКРОВИЩНИЦА

В этой старой пыльной комнате есть очаровательный сундук с сокровищами. Вы чувствуете, что побрякушки неизбежны.

Если персонажи потеряли свою одежду, броню и другое снаряжение, когда им не удалось отгадать загадку в области 4 или они неудачно нажали серию рычагов в области 31, то именно здесь оказались все их вещи. Если это произошло, прочтите это дополнительное откровение:

Вещи, которые вы потеряли, когда затеяли это без сомнения очевидное приключение, аккуратно сложены вокруг сундука. Разве вам не повезло?

Сундук-ловушка

Если персонаж решается специально проверить сундук на наличие ловушек, попросите его совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 14. При успехе он обнаружит ловушку, встроенную в крышку сундука, которую нельзя обезвредить. Когда сундук будет открыт, из него выскочат визжащие циркулярные пилы. Персонаж, открывший сундук, должен совершить спасбросок Ловкости Сл 13. При провале пилы вонзаются в живот, нанося 7 (2кб) рубящего урона.

Когда кто-то будет открывать сундук, на секунду замолкните, а затем издайте громкий визг пилы. Просто сделайте это. Напугайте их до полусмерти.

СОКРОВИЩА

Внутри сундука находится блестящая горка сокровищ: 210 зм, 410 см, 3 эм, два *зелья лечения* [potions of healing] и поддельный рубин, который пахнет как свежееиспечённый вишнёвый пирог. На рубин наложено заклинание *фокусы* [prestidigitation], которое создаёт аромат пекарни. Драгоценный камень больше ничего не делает, но не стесняйтесь сделать так, чтобы он казался более важным, чем есть на самом деле. Таков истинный путь Мастера Подземелий.

7. ТРЕТЬЯ КОМНАТА С ГОБЛИНАМИ

Когда отряд приблизится к этой комнате, выберите наугад одного персонажа и потребуйте совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 10. При успехе он слышит голоса, спорящие за дверью на языке, похожем на Гоблинский. Потому что это и есть Гоблинский, и за дверью находятся гоблины.

Если персонажи откроют дверь, прочтите следующее:

Два разозлённых гоблина разговаривают на своём языке, стоя над трупом третьего гоблина. Все они так похожи друг на друга, может быть они родственники? Неплохая пища для размышления на некоторое время.

Позади них кучка сверкающих сокровищ. Неисчислимые богатства! И всё это может быть вашим! Просто сначала разберитесь с этими гоблинами и помните: может быть, это чьи-то мама и папа, наверное.

Все три маленьких монстра (живые или мёртвые) снаряжены оружием и доспехом. Как только гоблины замечают персонажей, они втягивают их в свой спор. Оба гоблина лишь чуть-чуть говорят на Общем, так что их речь в основном состоит из гоблинской болтовни с проскакивающими словами на Общем: «убийство», «золото», «дурак». Каждый кто знает Гоблинский, понимает, что двое гоблинов обвиняют друг друга в убийстве третьего. Классика.

ВАРИАНТ С РАССЛЕДОВАНИЕМ

И так, ваши игроки кучка бесхребетных Джерри, что захотели поиграть в фэнтезийного Шерлока Холмса вместо того, чтобы напасть? Славно. Пусть они попробуют допросить гоблинов и осмотреть тело. Гоблины просто сердито болтают и обвиняют друг друга в убийстве. Преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10, персонаж, осматривающий тело, обнаруживает множество монет, разбросанных около рта. Если у персонажей хватит смелости приоткрыть рот мёртвому гоблину, они обнаружат, что рот полон золотых монет.

Если живым гоблинам указать на эти улики, они будут шокированы. Преуспев в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 10, можно понять, что они обманывают. А преуспев в проверке Харизмы (Убеждение или Запугивание) Сл 12, можно добиться от них признания.

Гоблины немедленно перестают спорить и начинают стыдиться. На хромом Общем они признаются, что заставили проглотить своего друга больше монет, чем они сами (около 100 зм на каждого). Если персонажи требуют, чтобы они отдали им золото, гоблины попытаются вызвать у себя рвоту, издавая всевозможные ужасные звуки. Но эти монеты счастливы оставаться там, где они есть: в животике.

Если персонажи всё ещё не атакуют после всего этого, оставшиеся в живых гоблины убегают из комнаты, чтобы передать свои гены и создать ещё больше идиотов, пожирающих монеты.

ВАРИАНТ С УБИЙСТВОМ

Намного лучше! Какая разница, кто убил гоблина? Они все маленькие монстры, избавьтесь от них! Боже, я ненавижу гоблинов. Каждый раз, когда вы убиваете гоблина, где-то там Рик получает свои крылья. Хорошая работа. Если гоблины из области 5 всё ещё дышат, они присоединяются к этому хаосу после 1к4 раундов боя.

Когда тела гоблинов падают на пол, они издадут подозрительный звенящий звук.

СОКРОВИЩА

Внутри мёртвого гоблина около 200 зм. В случае убийства оставшихся гоблинов, в их желудках можно обнаружить по 100 зм.

Вся остальная сверкающая куча сокровищ в комнате оказывается шоколадными монетами в золотой обёртке, которые равноценны настоящим, но, вероятно, были бы менее смертельными в соревновании по глотанию монет. Однако они ядовиты для собак, так что будьте аккуратны с ними.

8. КОМНАТА ПИСАТЕЛЬНИЦЫ

Эта комната ещё не закончена. Крайний срок действительно подкрался незаметно, но не переживайте из-за этого. У меня есть писательница, и она пишет так, как будто от этого зависит её жизнь — потому что так оно и есть! Изложите всё это, прочитав следующее:

Всё в этой комнате странной формы белое — стены, пол, потолок. Всё, кроме четырёх дверей и тревожно выглядящей леди, сидящей за дешёвым столом и яростно пишущей на бумаге. Или как насчёт пергамента? С чернильницей и гусиным пером. Как вам такое погружение?

Сразу же, как только открывается дверь, комната удлиняется, пока не достигает ста футов в длину.

На любые вопросы писательница (**обыватель [commoner]**) объясняет, что на неё оказывается большое давление, чтобы она закончила эту часть подземелья. Она обладает силой, что позволяет ей изменять форму комнаты, основываясь на том, что она напишет на пергаменте. (Только то, что она пишет. Никто другой не может писать на пергаменте. Правила Профсоюза). Пока она в состоянии писать, она изменяет форму комнаты и создаёт препятствия на пути группы.

Для начала препятствия могут быть случайными (включая исчезновение двери, через которую вошли персонажи, просто для того, чтобы всё пошло своим чередом). Но если персонажи продолжают докучать ей, начинается настоящий п****ц, поскольку писательница лихорадочно создаёт намеренные препятствия в комнате, чтобы загнать группу в тупик. Как только это произойдёт, совершите броски на инициативу. Ничего личного, но она ещё не закончила с этим заданием и ей ооочень нужна эта работа.

Чтобы остановить писательницу, персонажи должны её убить или вырубить, или можно разбить чернильницу, что стоит на столе. У чернильницы КД 20 (в неё довольно трудно попасть) и 10 хитов (это хорошая чернильница).

Писательницу можно убедить перестать писать, преуспев в трёх проверках Харизмы (Убеждение) Сл 15. Не имеет значения сколько проверок персонажи провалили, пытаясь привлечь писательницу на свою сторону. При первом успехе, писательница кажется колеблется и комната немного уменьшается, прежде чем она продолжает писать. При втором успехе видно большой прогресс и она выглядит почти поверженной. При третьем успехе писательница бросает перо и заявляет, что баланс между работой и личной жизнью крайне важен, и торжественно выходит из комнаты, чтобы её больше никто не видел.

Однако до тех пор, пока она в состоянии писать, созданные эффекты, превращают передвижение по этой области в испытание для персонажей.

ПОДАТЛИВОЕ ПРОСТРАНСТВО

Обычная форма этой комнаты показана на карте. Комната возвращается к этой форме, если писательница без сознания или покидает комнату. Но пока этого не произойдёт, комната выглядит совсем не так, как показано на карте. Писательница может использовать свою чернильницу и пергамент, чтобы сделать комнату любого размера, по своему желанию, до 100 на 100 футов, но по умолчанию она превращает её в туннель шириной 40 футов и длиной 100 футов, чтобы её никто не отвлекал во время работы. Она также может заставить двери в комнате исчезнуть или появиться снова по своей прихоти.

Все это вероятно могло бы быть намного проще, но мы ждём, пока писательница закончит с приключением, прежде чем сказать ей, что она должна перерисовать всю чёртову карту. Как она собирается нарисовать область, которая изменяется в размерах? Может быть, всё это иллюзия. Не важно. Это её проблема.

ОПИСАНИЕ ПРЕПЯТСТВИЙ

В начале каждого раунда или всякий раз, когда персонажи продвигаются вглубь комнаты на 10 футов, писательница создаёт новое препятствие из таблицы Забавных Препятствий.

ЗАБАВНЫЕ ПРЕПЯТСТВИЯ

к12 Забавное препятствие

1	Ловушка «Огненный гейзер»
2	Ловушка «Бесящие шары»
3	Ловушка «Заводные кровопийцы»
4	Ловушка «Хитрая ловушка»
5	Ловушка «Как будто пьяный»
6	Ловушка «Миллион муравьёв»
7	Ловушка «Высмеивающие рты»
8	Ловушка «Омерзительная яма»
9	Ловушка «Призрачный пердёж»
10	Ловушка «Всмятку»
11	Ловушка «Вращающиеся лезвия»
12	Ловушка «Отбивной молоток»

Ниже приведены описания каждой из этих ловушек. Любые активированные ловушки мгновенно заканчиваются, если писательница больше не в состоянии писать.

Ловушка «Огненный гейзер». Каждый раз, когда существо заканчивает свой ход стоя на полу в этой комнате, бросайте к20. При результате 10 или больше огонь вырывается из под пола, где стоит существо. Цель должна совершить спасбросок Ловкости Сл 12, получив 7 (2к6) урона огнём при провале или половину этого урона при успехе.

Ловушка «Бесящие шары». В этой комнате появляются магические шары. Они жужжат и светятся психоделическими узорами, которые сводят людей с ума. Каждое существо в комнате должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 12, иначе попадёт под действие эффекта наблюдателя «Луч замешательства» (страница 42).

Ловушка «Заводные кровопийцы». В потолке появляется труба и из неё вылетают 1к8 **кровопийц [stirge]**. Надоедливые существа атакуют персонажей случайным образом. Одновременно с ними, комнату наполняют еб***ие биты. Любое существо, кроме кровопийц, которое слышит музыку, должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 12, иначе поддастся музыке и начнёт танцевать.

Танцующее существо не может сдвинуться со своего места и совершает броски атаки и спасброски Ловкости с помехой. Пока существо танцует, другие существа совершают броски атаки по нему с преимуществом. Танцующее существо может потратить действие, чтобы совершить спасбросок Мудрости Сл 12. При успехе эффект заканчивается, и существо может прекратить танцевать, если захочет.

Ловушка «Хитрая ловушка». Из-за отсутствия идей писательница создаёт портал. Каждое существо в комнате должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15, иначе волшебным образом телепортируется обратно в начало комнаты, тем самым

давая писательнице столь необходимое время для продолжения работы.

Ловушка «Как будто пьяный». Каждые 1к4 раунда весь пол вздымается, как будто вы сильно пьяны. До тех пор, пока пол качается, каждое существо, начинающее свой ход стоя на полу, должно преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 18, иначе упадёт на жопу, ничком.

Ловушка «Миллион муравьёв». Пять муравьёв выползают из трещины в полу. Каждый раунд случайный персонаж должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, иначе раздавит одного из этих муравьёв. Если он это сделает, то ещё 999 995 муравьёв выползут из трещины в полу, группируясь в массивный, сплочённый рой, который использует блок статистики **огра [ogre]** и атакует.

Ловушка «Высмеивающие рты». Стрёмные рты появляются на каждой поверхности комнаты. Они м****и и каждый 1к4 раунд высмеивают случайного персонажа, выбирая новую цель в начале каждого раунда. Рты высмеивают размер оружия цели, выбор заклинаний, наименьшие характеристики или любую другую внутриигровую, внеигровую или метаигровую тему, привлекающую их внимание, подобно хулиганам из средней школы.

Выбранный персонаж должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 14, иначе будет страдать от низкой самооценки, что накладывает помеху на броски атаки и проверки навыков до начала следующего хода персонажа.

Ловушка «Омерзительная яма». Пол прогибается под случайным персонажем. Это величайший враг самоуважения: упасть, но попасть в ловушку с оружием в руках! Выбранный персонаж и каждое существо, стоящее в радиусе 10 футов от персонажа, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, иначе оно упадёт в яму глубиной 1,5 фута, получая 3 (1к6) дробящего урона. Чтобы выбраться из ямы и вернуть себе хоть каплю достоинства после того, как попался буквально на самый старый трюк из «Руководства Мастера» — существо должно преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 10.

Ловушка «Призрачный пердёж». Где-то здесь есть шутка, но пока персонажи ищут её, призрачный пердёж громко даёт о себе знать. Каждое существо в комнате должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе пострадает от случайного эффекта из таблицы.

Боже, я люблю D&D.

ПЕРДЁЖНЫЙ ГАЗ

к4 Эффект

1	Сон. Существо падает без сознания на 1к4 раунда, как будто находится под действием заклинания сон [sleep] .
2	Рвота. Существо становится отравленным на 1к4 раунда.
3	Смех. Существо охвачено приступом хихиканья (потому что пердеть чертовски весело) и становится недееспособным на 1к4 раунда.
4	Слепота. Что-то пикантное в этом пердеже ослепляет существо на 1к4 раунда.

Ловушка «Удар». **Гоблин [goblin]** появляется из люка и бьёт случайного персонажа прямо в пах. Персонажу необходимо преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, чтобы увернуться, иначе получает 2 (1к4) дробящего урона. Гоблин атакует один раз, а затем исчезает обратно через люк, который немедленно испаряется, не оставляя возможности для ответных атак.

Ловушка «Вращающиеся Лезвия». В стене появляются щели, из которых вылетают шесть лезвий круглой пилы. Каждое лезвие совершает одну атаку по случайному персонажу:

Вращающееся лезвие. Дальнебойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 100 футов, одна цель. Попадание: 4 (1к8) рубящего урона.

Ловушка «Отбивной молоток». Следующие 1к4 раунда куски потолка диаметром 5 футов падают через равные промежутки времени, превращая комнату в гигантскую игру «ударь крота». Каждый раунд случайный персонаж становится мишенью для сокрушительного удара и должен совершить спасбросок Ловкости Сл 15, иначе получает 3 (1к6) дробящего урона.

СОКРОВИЩА

В ящике письменного стола лежит на три четверти пустая бутылка скотча и пачка сигарет.

9. МАРИНОВАННЫЕ ОГУУУРЧИКИ!

Зацените эту комнату. Это маленькая кладовка. Зачем нужна кладовка? Потому что монстрам нужно есть. Хотите верить, хотите нет, но существа, обитающие в этом подземелье, существуют даже тогда, когда вы, болваны, не встречаетесь с ними.

В комнате пахнет уксусом. Полки расположены вдоль стен по обеим сторонам от вас. В них стоят огромные банки с огурцами, что, вероятно, и объясняет вонь. Большинство банок наполнены только рассолом, но в дюжине всё ещё лежат огромные солёные огурцы длиной почти в два фута.

Банки шире полок, поэтому они выступают за их края. Кроме того, в кладовой есть лестница длиной десять футов, которая приставлена к одной из верхних полок.

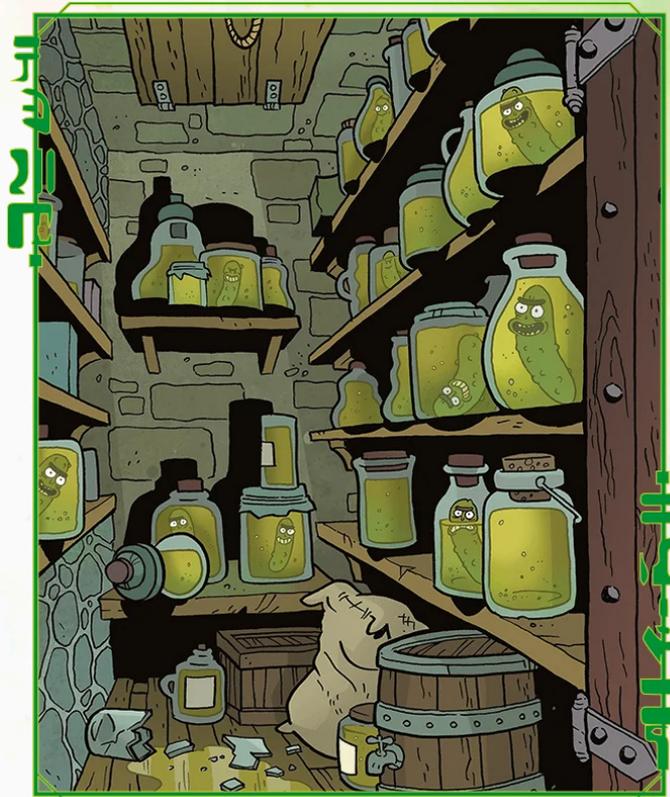
В этой комнате невозможно пройти, не задев хотя бы одну из банок. Любое существо Среднего размера или больше, пытающееся пересечь кладовую, должно преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 15, иначе заденет одну из банок. При провале на 5 или больше существа опрокидывают банку и она разбивается о землю. Банка разлетается на тысячу пропитанных уксусом кусочков, высвобождая своё содержимое. Смотрите раздел «Задетые банки» ниже, чтобы узнать об ужасающем результате.

СИЛА ОГУРЧИКОВ

Большинство маринованных огурцов в этом зале — это ликантрогурцы гибридной формы. Эти монстры используют блок статистики **ветвистой заразы [twig blight]** со следующим изменением:

Обманчивая внешность. Пока ликантрогурец остаётся неподвижным, его невозможно отличить от обычного маринованного огурца.

Выбравшись из банки, ликантрогурец отращивает маленькие ручки и ножки и начинает преследовать и нападать на всех в комнате, кто не является огурцом. Персонажи, которые решат сразиться с ликантрогурцами, должны совершать дополнительные проверки Ловкости (Акробатика) каждый раунд, чтобы избежать столкновения с



банками, рискуя выпустить ещё больше опасных фруктов. (Да, огурцы — это фрукты, спорьте со мной).

Одновременно на персонажей может нападать не более шести ликантрогурцов. Если разбить новые банки, пока шесть ликантрогурцов находятся на свободе, из них появятся лишь слегка острые, но в остальном обычные маринованные огурцы.

ЗАДЕТЫЕ БАНКИ

Если кто-либо заденет банку, прочтите это страшное предзнаменование:

ПРОКЛЯТИЕ ЛИКАНТРОГУРЦИЯ

У Гуманоида есть 20-процентный шанс быть поражённым проклятием ликантрогурции после того, как оно будет ранено ликантрогурцом. Проклятие действует в течение 3 дней. Каждый продолжительный отдых, который существо проводит в чане или банке с маринованным рассолом, продлевает действие проклятия на 1 день.

Ликантрогурец может либо сопротивляться своему проклятию, либо принять его. Сопротивляясь проклятию, ликантрогурец сохраняет свой нормальный облик и индивидуальность, находясь в гуманоидной форме. Он живёт своей скучной жизнью, как и всегда, глубоко зарывая свои неистовые, кровожадные порывы, как и все мы.

Некоторые не видят особого смысла в борьбе с проклятием и принимают себя такими, какие они есть. По своему желанию они могут принимать форму огурца или гибридную форму. Большинство ликантрогурцов, которые принимают свою жестокую природу, поддаются жажде крови, становясь злыми и охотясь на слабых. В гибридной форме оборотень обладает теми же характеристиками, что и **ветвистая зараза [twig blight]**, но с изменением, указанным в области 9. В форме огурца ликантрогурец не имеет блока статистики и неотличим от маринованного огурца... потому что это маринованный огурец.

Двухфутовый маринованный огурец в банке, которую вы только что задели, поворачивается к вам лицом. Это значит, что у маринованного огурца есть лицо. Позвольте мне повторить ещё раз: это маринованный огурчик с личиком. Он начинает биться «головой» о банку изнутри, подталкивая её — как вы уже догадались — к краю полки.

Предоставленный самому себе ликантрогурец в банке к концу следующего раунда упадёт на землю вместе с банкой. При этом банка разобьётся вдребезги, освобождая его. Если сбить с полки банку с конкретным провалом проверки, она разобьётся сразу, и ликантрогурец, находящийся внутри, окажется на свободе. В любом случае, крошечный ужас немедленно выскочит и нападёт на ближайшего неогурца.

Всё это встревожит 1к4 других ликантрогурца, которые начнут биться головами о свои банки и освободятся в конце следующего раунда, если им не помешать. Персонаж может действием взять банку с маринованным огурцом и безопасно поставить её на землю, не дав ей разбиться.

10. КОМНАТА С ЗАДНИЦЕЙ

В этой комнате находится пара идеально округлых каменных насыпей, искусно рассечённых прямо посередине. С того места, где вы стоите, это очень похоже на задницу. Под потолком, примерно в четырёх футах над тем, что можно сравнить с огромной задницей, поблёскивает что-то блестящее. Просто рассказываю всё так, как я это вижу, ребята.

Задница сложена из полированного камня, который блестит при любом освещении. Требуется преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 12, чтобы вскарабкаться по гладкой, как у младенца, поверхности любой полужопицы и увидеть, что это за блестящая штука.

ЭТО ЖОПОВОЛКА

Блестящая штука — это табличка с надписью на Общем, которую может прочитать любой персонаж, оказавшийся в пределах нескольких футов от неё, включая тех, кто вскарабкается на каменную жопу. Надпись гласит: «ПОПРОЩАЙСЯ СО СВОЕЙ ЗАДНИЦЕЙ». Попросите беднягу, прочитавшего табличку, совершить спасбросок Ловкости Сл 15. При провале ловушка «жополовка» волшебным образом отнимает у него всю задницу. При успехе отнимется только половина задницы. Существо может выбрать, какую конкретно половину.

С другой стороны, это не причиняет никакого вреда или боли. У этого существа просто больше нет задницы. Его ноги всё ещё прикреплены к телу, но прикреплены как-то неуклюже, и сидеть теперь неудобно. Обязательно упоминайте об этом как можно чаще на протяжении всего приключения.

ТАЙНИК В ЖОПЕ

Жополовка содержит межпространственное пространство, полное украденных задниц. Некоторые из задниц принадлежат зомби из области 15, другие связаны с Орденом Беззадых из области 32. Некоторые из них даже выглядят так, будто могли бы быть знаменитостями. Это что, задница Джор-

джа Вашингтона? Я не говорю, что это так, но я и не говорю, что это не так.

Тайник можно открыть, только уничтожив жополовку с помощью гениального оружия под названием «говнопушка» (смотрите область 22). Если жополовка уничтожена, все заключённые в ней ягодицы возвращаются к своим владельцам, вылетая подобно бабочкам в реке небесного света.

11. ОРКИ С ПОДАРКАМИ

Являются ли орки злыми? Обычно зло трудно определить, но, согласно параметрам этой игры, зло — это что-то, и орки принадлежат этому чему-то.

Следующий вопрос: является ли разрушение семейного праздничного ужина и вручения подарков злом? Что, если эта семья — воплощение зла? Ты скажи мне, потому что именно это сейчас произойдёт здесь и в области 12. Прочтите следующее, чтобы описать трагическую сцену:

Шесть орков, которые стоят на коленях у южной стены комнаты, заняты тем, что запихивают различные вещи в сумки и коробки. Иногда они ворчливо переговариваются между собой, а иногда показывают окружающим оркам какой-нибудь предмет, например, овощ или носок, и те реагируют на это одобрительными возгласами. Они не обращают внимания ни на что, кроме своей странной задачи.

ОРКИ, ДАРЫ ПРИНОСЯЩИЕ

Если кто-то говорит на Орочьем, то преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, становится ясно, что один из шести орков произносит: «Потопись, Гробблгоб! Нам нельзя опаздывать!»

Затем орки встают и направляются в область 12 — если только персонажи не привлекут их внимания. Орки знают, что это подземелье безумно опасно, поэтому они будут защищаться, если на них напасть. Однако в целом они не склонны сражаться, поскольку спешат в область 12. Трое орков вооружены огромными секирами, но трое других несут только большие джутовые мешки, перекинутые через плечо. Замените атаку секиры этих орков на следующую атаку:

Удар мешком. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) дробящего урона.

ЗАПАДНАЯ ДВЕРЬ

Толстая дверь, сделанная из какого-то фэнтезийного дерева, ведёт в коридор к области 12. Дверь заперта, но её можно открыть ключом, который есть у одного из здешних орков (смотрите раздел «Сокровища» ниже). Замок также можно вскрыть, преуспев в проверке Ловкости Сл 17 с использованием воровских инструментов, или дверь можно выбить ногой, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 15.

СОКРОВИЩА

У одного из орков, несущего мешок, на поясе висит необычный орочий ключ. Он открывает дверь, ведущую в область 12.

Джутовые мешки и ящики наполнены грязными корнеплодами и другими мелкими кусочками еды, а также парой разнокалиберных носков и четырьмя безделушками из таблицы «Безделушки». Каждая безделушка завернута в лоскутки ткани.

Безделушки

к8 Эффект

- 1 Мёртвый жук-скарабей размером с ладонь
- 2 Два цветных карандаша (выберите цвета — смотрите, как у вас получается!)
- 3 Мёртвый спрайт в треснувшей стеклянной бутылке
- 4 Набор музыкальных костяных дудочек размером с ладонь
- 5 Золотая оправа для монокла без линзы
- 6 Стеклянный глаз размером с ладонь
- 7 Пустая фляжка ... слишком пустая
- 8 Пузырёк с кровью (ты почему-то уверен, что это твоя кровь)

12. ЗАЛ ДЛЯ ПРАЗДНИЧНОГО УЖИНА

В камине у дальней стены комнаты потрескивает тёплый огонь. Несколько орков расположились за длинным столом, накрытым для пира. В центре стола находится большое серебряное блюдо, закрытое крышкой. В комнате пахнет свежеспечённым хлебом и картофелем со специями.

В этой комнате по меньшей мере пять взрослых **орков [orc]**, а если все орки из области 11 успеют вернуться домой к ужину, то их будет целых одиннадцать.

Если персонажи убили кого-либо из орков в области 11, они заметят, что за столом кого-то не хватает. Как только группа орков узнаёт о присутствии приключенцев, персонажи видят двух малолетних орков (не бойцов), вылезавших из-под стола. Они указывают на персонажа, стоящего впереди, и со слезами на глазах произносят (на Орочьем): «Ты не мамочка. Она прислала тебя отдать мне мой подарок?»

Как бы грустно это ни ощущалось (и даже если все орки из области 11 целы и невредимы), взрослые орки встают между персонажами и двумя малышами. Некоторые из орков довольно-таки старые, и они начинают орать на «героев», требуя объяснений, что, во имя Девяти Преисподних, происходит (опять же на Орочьем). Если персонажи не уходят или не могут убедить орков, что они не хотят причинить вред, орки предполагают, что группа собирается им навредить, и атакуют. Один из пожилых орков пытается сбежать с перепуганными, ревущими малышами, и удирает из подземелья, если преуспевает.

ОСНОВНОЕ БЛЮДО

Помните — орки злые (что бы это ни значило в обществе, следующем принципам нравственного релятивизма), какими бы здоровыми ни были их внутрисемейные отношения. Прежде чем персонажи испортили пир, орки собрались вокруг стола, чтобы как следует полакомиться гоблинским мясом. Под крышкой на серебряном блюде в центре стола находится **гоблин**, связанный и с заткнутым ртом (но всё ещё живой).

Если его освободить, гоблин выражает свою признательность и приносит кровную клятву персонажам. Он следует за ними, хотя бы они этого или нет, пока не оплатит сполна за их великодушие. Его зовут Фрамфл, и он плачется, когда говорит.



ОТЫГРЫШ ФРАМФЛА

Фрамфл — невезучий гоблин, которому уже абсолютно нечего терять; и тем не менее, он неискренне оптимист. Он искренне верит, что всё обязательно наладится. Конечно, иногда у него случаются сомнения — как всего пару мгновений назад, например, когда его собирались съесть живьём. Но он упорно цепляется за убеждение, что у мультивселенной есть план. Он любит повторять: «Заплати другому», хотя в его понимании эта фраза значит: «Услуга за услугу». Это объясняет, почему, если кто-то помог ему, он отказывается его покидать до тех пор, пока не сможет сполна отплатить за помощь.

Столкнувшись с опасностью, Фрамфл прикладывает все усилия, чтобы встать между ней и тем, кого он поклялся защищать. Если ему это не удаётся, он убегает от опасности так, что аж пятки сверкают.

13. КОМНАТА МАГА

Узкий проход шириной в 2 фута вплотную опоясывает стены этой круглой комнаты. За краем прохода зияет угрожающая волчья яма двадцати футов глубиной — несомненно, сработавшая ловушка. На дне ямы с трудом ловит ртом воздух привлекательная молодая женщина в мантии мага, напоровшаяся на жуткого вида штырь. Если это иллюзия, она чертовски убедительна.

Фигура на дне ямы — **злой маг [evil mage]** по имени Глиззгус. Она была членом последней группы, которую я водил по этому подземелью. Она выбросила единицу при сбросе Ловкости, и у неё остался один хит. Когда Глиззгус замечает персонажей, она поднимает голову и хрипит: «Пожалуйста, помогите». Звучит так, словно у неё повреждены лёгкие. М-да!

ОПЕРАЦИЯ НА МАГЕ

Вы можете придумать, каким образом персонажи могут вытащить Глиззлугу из ямы. Даже если вы это сделали, ей всё ещё нужна медицинская помощь, чтобы гигантская дыра в теле от штыря её не убила. Если лечение магией недоступно, требуется преуспеть в проверке Мудрости (Медицина) Сл 15, чтобы наложить швы на её раны. (Если Бет играет, побудите её не использовать лечащую магию и дайте преимущество на проверку навыка).

Если её исцеляют, Глизз притворяется милой, пока не совершает внезапное, но неизбежное предательство. Она ни черта не знает о подземелье и хочет заполучить все его сокровища исключительно для себя. Любой персонаж, который преуспевает в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 10, выясняет, что она — проблема с большой буквы «П».

14. КОМНАТА СИНЕКДОХИ

Так-так, что тут у нас? Давайте-ка посмотрим — какие-то чертежи, рельефно вырезанные на полу? Глядя сверху, вы осознаёте, что эти чертежи на самом деле представляют собой десятки крошечных ходов, соединённых с крошечными комнатами. В некоторых находятся малюсенькие сундуки с сокровищами, в то время как другие скрывают ловушки, в которые и мышь бы не поместилась.

Но они поставлены вовсе не на мышей... драматическая пауза...

Упс, простите, это была заметка для меня, я не должен был читать это вслух.

Быстрый осмотр резного рельефного пола позволяет установить следующее:

- Резьба на полу комнаты — это миниатюрное подземелье, выполненное в виде сверху;
- Группа приключенцев, состоящая из крошечного жреца, крошечного воина, крошечного плута и крошечного волшебника радостно и упорно движется вперёд по этому крошечному подземелью. Какая прелесть!
- За пределами миниатюрного подземелья на полу лежат несколько вырезанных из дерева фигурок: зелёный дракон, огр, паук и зомби.

Попытки пообщаться с крошечными приключенцами ни к чему не приводят; как и попытки вытащить их и забрать себе в качестве питомцев. Сундуки с сокровищами тоже не получается достать. Любой, кто пытается сделать подобную х***ю, получает 5 урона электричеством. Если персонажи наблюдают за подземельем несколько минут, они видят, как крошечные приключенцы добираются до его последней области, вопросительно обводят взглядом пустую комнату, проходят в дверь в её дальнем конце — и телепортируются в самую первую комнату, откуда начинают весь свой утомительный поход заново.

Лучший способ действия в этой ситуации — как и в большинстве случаев с низшими формами жизни — раз и навсегда положить конец страданиям этих крошечных дебилов.



ФИГУРКИ

Если поместить одну из фигурок монстров внутрь подземелья, она оживает и жаждет отведать плоти крошечных приключенцев. Маленький отряд может одолеть гигантского паука или зомби, но вот огр или молодой зелёный дракон неминуемо их уничтожает. Столкновение больше, чем с одним противником одновременно также выкашивает группу подчистую.

СОКРОВИЩА

После уничтожения крошечной группы приключенцев один из миниатюрных сундучков с сокровищами распаивается. Внутри находится невероятно маленькая *волшебная палочка снарядов* [wand of magic missiles]. Она работает нормально, но персонаж с 50% вероятностью теряет её каждый раз, когда пользуется ею или убирает её. Найти её снова можно с помощью заклинания *обнаружение магии* [detect magic].

15. КОМНАТА БЕЗЖОПЫХ ЗОМБИ

Двери этой комнаты приоткрыты совсем чуть-чуть. Вне зависимости от того, с какой стороны персонажи подходят, из комнаты доносится скрипящий хриплый зов о помощи. Если персонажи заглядывают внутрь, прочтите мои слова:

Здееееь воняяяет лежалыми котлетами для бургеров. Прежде, чем вы успеете как следует почувствовать восхитительный букет здешних ароматов, вы видите пятерых зомби, склонившихся над шестой фигурой тоже кого-то разложившегося, сидящей в кресле с плюшевой обивкой. Кажется зомби делают обвиняющие жесты в направлении сидящего, который, похоже, связан. Тем не менее, большую часть аргументов спорящих зомби вы упускаете, поскольку эти аргументы состоят преимущественно из ворчания и завываний.

Если вам хочется найти ещё больше странностей в этой комнате, вам повезло — потому что у этих зомби нееееет жоооооооп!!

Привязанная к креслу фигура — это **упырь [ghoul]**, а пятеро **зомби [zombies]** обвиняют его в том, что он слопал их жопы, чего тот не совершал. Вышеупомянутые жопы попали в жополовку в области 10, но у зомби отвратительная память.

Как только кто-нибудь из персонажей обнаруживает своё присутствие, зомби устремляются к отряду, а упырь в кресле кричит: «Помогите! Я знаю, что я упырь, и это вполне в моём духе, но это не так! Зомби думают, что это я съел их жопы, но, клянусь вам, я их не ел! Пожалуйста, помогите мне!»

Упырь заклинает персонажей найти жопы зомби и доказать его невиновность. Герои могут либо согласиться и отправиться на поиски жоп, либо остаться и сразиться с зомби.

ИЩЕМ ЖОПКИ

Персонажи могут согласиться помочь найти утраченные жопки и вернуться с ними сюда. Если они возвращаются сюда после того, как жополовка в области 10 уничтожена, жопы зомби оказываются на месте. Упырь освобождается и удра, но зомби преподносят персонажам сокровище этой комнаты (см. ниже).

ДЕРЁМСЯ С ЗОМБИ

Если начинается сражение, упырь пользуется тем, что все отвлеклись и принимается грызть связывающие его путы. Ему требуется 1к4 раундов, чтобы освободиться. Когда ему это удаётся, он рассыпается в извинениях по поводу своего ужасного голода и затем атакует группу. Типичная нежить, ага, и не говорите.

СОКРОВИЩЕ

Под подушкой кресла, к которому был привязан упырь, спрятана маленькая коробочка для колец, которую можно обнаружить, преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 13. Будучи открытой, коробочка рассыпается в пыль... которая затем принимает форму *кольца защиты [ring of protection]*.

16. КОМНАТА МНОЖЕСТВА ДВЕРЕЙ

В центре этой комнаты парит крошечная энергетическая сфера, подсвечивающая пространство. В комнате есть ещё две двери

Эти двери нельзя открыть. Вы можете сделать предположение, что это удастся, если все персонажи войдут в комнату. Суть в том, что если они все входят-таки в комнату, вы читаете следующее:

Когда последний из вас заходит в комнату, дверь, через которую вы заходили, внезапно захлопывается!

Я вообще большой любитель дверей, которые захлопываются за людьми. После того, как до персонажей это дойдёт, прочтите следующее:

Вдобавок к двери, через которую вы вошли, и двум другим дверям в стенах вдруг появляется ещё целая куча точно таких же дверей — всего их теперь 12. И, как ни странно, вы уже не уверены, через какую из них вы сюда вошли.

Выбраться из этой комнаты совсем не просто — недостаточно просто выйти в ту дверь, в которую персонажи зашли. Дайте им возможность в этом убедиться.

ПРОСТО ПРОХОДИМ

Двенадцать дверей совершенно одинаковые, и странная мерцающая сфера заставляет любое существо в этой комнате забыть, какие из них настоящие. Но к счастью, это особой роли не играет, поскольку открывание любой из дверей заставляет открыться ещё одну случайную дверь, и персонаж, заглядывающий в любую из них, видит место, которое выглядит точь-в-точь как эта комната. Персонаж, проходящий в любую из открытых дверей, выходит через другую. Ну и дичь!

После того, как персонажи открыли три двери, и игроков происходящее начинает бесить, магия комнаты меняет ситуацию. Прочтите это, чтобы дать всем сообразить, что происходит:

Все двери внезапно распахиваются! Но там, где раньше за дверями вы видели ту же комнату, теперь кромешная темнота.

ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ ДВЕРИ

Каждая открытая дверь по-прежнему ведёт в то же самое место — то есть в эту же комнату через другую случайную дверь. Но теперь каждая из этих дверей ведёт в ту же комнату, но в разных параллельных измерениях. У каждого измерения по одному отличию, делающему его непохожим на другие. Отличие определяется броском в соответствии с таблицей «Чокнутые измерения» ниже. Персонаж, который заходит в дверь, сразу же замечает новое отличие, однако вся остальная группа, которая ждёт его в комнате, всегда существовала в этом новом параллельном измерении, и для них оно вообще не является чем-то странным.

ЧОКНУТЫЕ ИЗМЕРЕНИЯ

к12 Отличие

- 1 Всё пахнет лакрицей. Гадость.
- 2 Монеты здесь разумны, и всегда осознавали, что их продают и хранят как собственность.
- 3 Воздух на вкус как лимон, но пахнет лаймом.
- 4 Смех здесь звучит задом наперёд.
- 5 Все движения здесь делаются в танце.
- 6 Весь свет здесь флуоресцентный и вызывает раздражение.
- 7 Вдалеке постоянно звучит жалобное: «ИИИИИИ!»
- 8 Весь огонь здесь пиксельный.
- 9 Все поверхности здесь слегка пружинят.
- 10 У людей здесь ускоренно растут волосы. Вы можете увидеть, как это происходит, если приглядитесь.
- 11 Вас переполняет уверенность, что белки не контролируют это измерение.
- 12 За этой дверью выход. Никаких отличий в этом измерении нет. Вы свободны!

Когда персонажи находят дверь на выход, они могут пройти через неё в область 19. Как только персонажи покидают комнату, свет в комнате гаснет, все лишние двери исчезают, и теперь персонажи могут пройти через эту комнату без приключений.

17. КОМНАТА ВОЛШЕБНИКА

Перед вами вырисовываются неясные очертания длинной широкой комнаты. Стены и пол покрыты загадочными рунами и узорами. В конце этой длинной комнаты виднеется фигура какого-то злого мага. О да, он действительно злой. Во всяком случае, настолько злой, насколько вообще можно быть злым, если смотреть через призму субъективных моральных ориентиров и постоянно меняющихся этических принципов. Но по виду он реально крут, и он загроживает путь в следующую комнату. Вот и разбирайтесь.

Злой маг [evil mage] (см. пункт «Атакуем мага» ниже, чтобы узнать о его необычной защите) злорадно хихикает и насмехается над группой приключенцев. Выглядит он как карикатурный фэнтезийный волшебник: длинная белая борода, остроконечная синяя шляпа, мантия в звёздах и прочая х***я. Он заявляет, что он неуязвим к любым атакам и что герои не смогут пройти дальше, пока не победят его. И он очень сильно задирает нос по этому поводу. Это прям супер неприятно.

Если персонажи пытаются поговорить с этим злым магом, он только продолжает бахвалиться своей неспособностью получить урон. Его нельзя очаровать, на него нельзя повлиять, и договориться с ним тоже нельзя.

АТАКУЕМ МАГА

Когда персонажи неизбежно решают атаковать, они выясняют, что маг не атакует в ответ — и что у него иммунитет к любым состояниям и урону. Сорян. С каждой новой направленной на него атакой разного типа он только прибавляет эту атаку к списку своих неуязвимостей, которыми он хвастается: «Ха! Ни один меч не может пронзить мою плоть!» Потом: «Ха! Ни один меч и ни одно копьё не может пронзить мою плоть!» Потом добавляются алебарды, пики, что угодно.

То же самое относится и к магическим атакам, если герои решают пойти таким путём. Никакие заклинания не влияют на мага, и он лишь прибавляет их к своему длиннющему списку поводов для хвастовства.

РУНЫ И БЛАСТЕРЫ

Любой из персонажей, который осматривает стены или пол и преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 12, замечает, что узоры на левой стене складываются в огромные руны, изображающие буквы Б и Л. На правой стене точно также спрятаны точно такие же огромные руны с буквами А и С. На полу вырезаны руны для букв Т, Е и Р.

Если сложить все руны по порядку слева направо, получится слово «бластер». Если кто-то произносит любое другое слово, скомбинированное из этих букв, вслух, спросите, не больно ли быть таким тупым. Затем ответьте, что больно, и заставьте их получить 1 идиотского урона.

Первый персонаж, который вслух произносит «бластер», вызывает охренительно красивый мощный футуристичный бластер, который висит в воздухе перед ним. Выстрел из бластера тратит одно действие, и использовать его можно только один раз. Это единственное оружие, которое может нанести урон злому магу. Им нельзя промахнуться

ся, и в нём один заряд мага-поисковой энергии. Короче говоря, куда бы вы из него не выстрелили, бластер нанесёт урон злому магу.

Когда выстрел сделан, и маг получил урон, его отбрасывает прочь с дороги приключенцев. Бластер затем исчезает навсегда, а маг в ответ на выстрел устраивает такой спектакль:

Злобный маг падает, зажимая плечо и испытывая ужасные мучения. Он кричит, проклиная «это демоново оружие», которое он никогда раньше не видел. Он называет вас «куском дерьма» и прочими бранными словами. Реально бранными. Все понимают, о чём я. Хорошее всё-таки решение — принести бластер на магический поединок.

18. КОМНАТА МИСИКСА

В центре комнаты на постаменте покоится безобидного вида бирюзовый куб. На его верхней грани приглашающе поблёскивает кнопка. На задней стороне постамена написана фраза, которую никто из вас не может прочесть, сколько бы вы ни пытались.

Выбитая на постаменте надпись гласит: «Я МИСТЕР МИСИКС ПОСМОТРИ НА МЕНЯ», но прочесть её может только Мисикс.

МИСИКС ПРИГОДИТСЯ

Этот куб — коробка Мисикса. Нажатие кнопки на верхней части коробки вызывает — предсказуемо — Мисикса. Каждый Мисикс является в форме бирюзового художавого гуманоида шести футов ростом. У некоторых на головах растут небольшие пучки рыжих волос. Они используют блок статистики **обывателя [commoner]**, но хиты игнорируются, поскольку Мисиксы неуязвимы для урона.

Будучи материализованы, эти дружелюбные существа существуют исключительно для того, чтобы выполнить поручение на ваш выбор. Неплохо, правда? Например, можно приказывать Мисиксу прочесть надпись на постаменте. Сделав это, Мисикс исчезнет, поскольку его поручение выполнено.

Но предупреждаю: если дать Мисиксу поручение, которое тот не сможет исполнить, либо если Мисиксу препятствуют в исполнении поручения, он, по сути, сходит с ума и становится враждебен к тому, кто его вызвал, и после 1к4 часов снова становится дружелюбным.

Пока коробка в комнате, она может вызывать сколько угодно Мисиксов. Можно и забрать коробку с собой. Но если использовать её за пределами комнаты, бросьте к20 и прибавьте количество уже призванных Мисиксов. Если полученное число больше 20, коробка Мисиксов взрывается и с грустным скрепящим звуком самоуничтожается.

ОТЫГРЫШ МИСИКСА

Несколько слов мудрому Мастеру насчёт этой комнаты: повеселитесь как следует. Вообразите себя джинном, как можно буквально понимающим желания игроков. Ищите для Мисикса способы исполнить поручение и исчезнуть максимально быстро. Цель не в том, чтобы заставить Мисиксы действительно противостоять группе приключенцев. Если игрокам удалось вас озадачить такой задачей, для которой вы не можете придумать



никаких способов её исказить, заставьте вашего Мисикса призвать ещё одного Мисикса на подмогу. Такой способ очень быстро вызывает целый жуткий каскад проблем.

В целом Мисиксы обычно жизнерадостны и горят желанием помочь, если их существование не длится дольше нескольких часов. Они не желают сражаться и слишком глупы, чтобы решать головоломки. Тем не менее, они будут подбадривать вас, даже давая бесполезные намёки и подсказки.

У Мисиксов есть некоторые отличительные особенности, которые можно использовать для максимального погружения:

- Всё время говорите визгливым голосом. Это вызывает помеху для любых проверок Ловкости (Скрытность), которые персонажи предпринимают, пока рядом Мисикс;
- Начинайте или заканчивайте реплики словами «Я мистер Мисикс, посмотри на меня!» или чем-то в том же духе;
- Опишите, как его лицо обрастает щетиной по мере приближения к «точке невозврата», отделяющей Мисикса от человекоубийства.

19. КОМНАТА СО ЗЛОВЕЩИМИ ЧАСАМИ

Перед вашими глазами открывается маленькая, хорошо освещённая комната. В центре на полу две квадратные каменные плиты 5×5 футов каждая. Они похожи на крышку, прикрывающую колодец или яму.

Как только все персонажи заходят внутрь, дверь с грохотом захлопывается за ними! Помните, я уже говорил, что обожаю захлопывающиеся за чьей-нибудь спиной двери? Хе-хе. Когда это происходит, прочтите следующее:

Плиты, закрывавшие дыру, падают и из неё поднимается зловещего вида цифровой таймер обратного отсчёта. В то же самое время возле входной двери с потолка спускается панель с единственной кнопкой. Под кнопкой жуткими светящимися красными буквами горит надпись: «ВОЗНЕСЕНИЕ».

Свет в комнате внезапно гаснет, и только таймер обратного отсчёта пугающе озаряет комнату, заливая помещение зловещим красным светом.

Осмотревшись, становится ясно, что таймер ведёт обратный отсчёт от 60, каждую секунду уменьшая значение на 1. Похоже, у группы есть минута, прежде чем случится что-то очень плохое. Двери заперты, и в этой комнате они, как оказывается, сделаны из какого-то металла, который невозможно сломать или уничтожить как-то ещё. Весьма неудобно.

КНОПКА «ВОЗНЕСЕНИЕ»

Когда отсчёт приближается к нулю, комната начинает грохотать. Если в любой момент отсчёта нажать кнопку «ВОЗНЕСЕНИЕ», таймер сбрасывается — но вместо 60 секунд он теперь ведёт обратный отсчёт от 50 секунд. Так происходит каждый раз при нажатии кнопки, причём время отсчёта каждый раз уменьшается на 10 секунд (то есть после нового сброса он начинает отсчёт с 40 секунд, потом с 30 и т.д.).

Вы можете засекают время обратного отсчёта в реальном времени, настолько точно, насколько хотите. Убедитесь, что описываете всё, что происходит в комнате, максимально угрожающе. Персонажи должны чувствовать себя так, как будто они пытаются отсрочить неизбежную катастрофу. Нагоните на них страху, заставляя нажимать на кнопку как можно чаще, и провоцируя конфликты и стычки друг с другом.

Когда отсчёт доходит до нуля, все двери в комнате открываются, и персонажи могут уйти. Прочитайте следующее максимально укоризненным тоном:

Нет, ну вы только посмотрите на них! Перестаньте идти на поводу у своих инстинктов, как жалкие овцы, и хоть раз попробуйте мыслить критически. Просто поймите: я не собираюсь никого убивать. Я просто не могу этого сделать. Это бы принесло мне массу неприятностей, поскольку если вы умрёте в этом подземелье, вы умрёте и в реальной жизни.

20. КОМНАТА МОР... ПАРДОН, КОМНАТА ГОБЛИНОВ

В этой комнате толпится орда гоблинов в жёлтых футболках и синих штанах. Такие противные малявки. Не знаю, имена я им никогда не давал. Но они правда ооочень противные мелкие засранцы, повторяющие одни и те же действия и втирающие вам какую-то вредную дичь, пока вы пытаетесь работать — и вдобавок с чертовски хрупкой самооценкой и ничтожно короткой концентрацией внимания, происходящими, видимо, от полного незнания жизни, которая к тому же лишена каких бы то ни было реальных задач.

А ещё они часто говорят «О, Боже!» и «Господи!». Слишком часто.

В дальней части комнаты, рядом с ещё одной дверью находится стеклянная витрина, но перед вами слишком много тупых маленьких гоблинов, чтобы рассмотреть её как следует.

Чтобы пробраться через толпу мелких гоблинов-нытиков, придётся попотеть. Когда персонажи наконец-то достигают витрины, прочтите следующее:

В витрине пять драгоценных камней — синий, зелёный, красный, жёлтый и фиолетовый. Рядом с витриной в каменной стене вырезаны три углубления точнёхонько в форме драгоценных камней. Готов побиться об заклад, что эти штуки как-то связаны, а?

Двери этой области крепко-накрепко заперты и, что весьма кстати, неуязвимы для урона. Их нельзя открыть или сломать, пока не будет решена головоломка с драгоценными камнями (см. ниже).

МОР... ГМ, ТО ЕСТЬ ГОБЛИНЫ

В комнате примерно штук тридцать **гоблинов**. Может больше, может меньше. Сами решите. Все они жутко надоедливые, но не враждебные. Персонажи могут с ними взаимодействовать, но любая информация, которую выдают эти маленькие говнюки, неверная. Гоблины постоянно ноют и дают idiotские советы, особенно когда их не спрашивают. Они всё время говорят обеспокоенным тоном что-нибудь вроде:

- «Ты уверен, что это хорошая идея?»
- «Я бы не стал так делать».
- «Тебе стоит как следует это обдумать».
- «Если ты ошибёшься, то наверняка умрёшь».

Придурки мелкие.

ГОЛОВОЛОМКА С ДРАГОЦЕННЫМИ КАМНЯМИ

В идеале, головоломка решается так: красный, зелёный и фиолетовый камни помещаются в выемки, а оставшиеся жёлтый и синий нужно как-то уничтожить. Эти грёбаные бесячие гоблины одеты в жёлтое и синее, кстати — совпадение?..

Если персонажи пробуют поместить в выемки не те камни, они возвращаются на своё место в витрине — а гоблины сходят с ума, выкрикивая что-то тревожное и восклицая «О, Боже» примерно пару тысяч раз.

Ваши игроки тупые и застряли на этой загадке? Не стесняйтесь давать им подсказки. В этой комнате просто море синего и жёлтого, на всех этих Мор... в смысле на гоблинах, так что намекайте на это. Ну и серьёзно, если игроки придумают действительно логичное объяснение для какой-то другой комбинации камней, скажите им, что они молодцы, и двигайтесь дальше.

Когда персонажи помещают в выемки правильные камни, а неправильные уничтожают (ну или как вы там решите), гоблины чахнут и дохнут, как наглядный наказ никогда не докапываться до дедушки с дурацкими вопросами. Затем открываются двери на выход.

21. ВАННАЯ КОМНАТА

Эта комната выглядит как очень милая ванная. Она от пола до потолка отделана декоративными фарфоровыми плиточками. Пахнет тут чистотой, похоже на свежесжатые лимоны и сосну. Любой входящий сюда испытывает чувство облегчения и расслабления.

В этой комнате, как вы могли заметить, есть унитаз. Миленько! Ещё есть две двери. Ничего особенного в этом помещении нет.

Ваши игроки, возможно, захотят, чтобы их персонажи заглянули в унитаз. В том виде, как я написал это приключение, в унитазе ничего нет, потому что я не свинья какая-нибудь. Но хэй, ребята, это ваше приключение. Хотите — хоть дверь туда в слив засуньте, мне-то что. Может, она желания исполняет? Почему бы, мать его, и нет?

22. КОМНАТА ТОММИ ДВУЖОПА

В этой комнате вы застаёте гения за работой. Да, конечно, он вонючий медвежатник, но он точно грёбаный гений! Рядом с ним двое жалких сопливых гоблинов. Многочисленные столы забиты всяким дерьмом, понять назначение, которого ваши примитивные мозги примата могут и не мечтать. Тут знаний на целые толстые стопки страниц, исписанных магическими символами. Вы лицезрите прекрасный ум гения!

А, ну и ещё у этого медвежатника две жопы. Нет, я понятия не имею почему. Да, это странно. Постарайтесь не пялиться.

Медвежатника [bugbear] зовут Томми Двужоп, он гений (поднимите его значение Интеллекта до 21) и заклятый враг Ордена Беззрых (см. область 32). Он прячется здесь с двумя своими помощниками-**гоблинами**, Гриблом и Флерпом, разрабатывая оружие, которое сможет уничтожить жополовки (см. область 10). У Томми есть конструкторская разработка для создания этого оружия, которое называется говнопушка, но нет магических знаний, чтобы её завершить.

ГОВНОПУШКА

Если приключенцы соглашаются помочь Томми, он с энтузиазмом тащит их к одному из столов, на котором разложена куча деталей с невообразимыми названиями и длинная металлическая труба с выгравированными на ней магическими символами.

Чтобы помочь Томми, персонажу нужно прочесть его записи (их изучение занимает 1 час), и затем преуспеть в проверке Интеллекта (Магия) Сл 14, чтобы определить следующее:

- Трясогузник (одна из тех деталей с невообразимыми названиями) должен соединяться с хрономитомом (см. выше). Для этого трясогузник должен быть объектом заклинания, которое восстанавливает хиты, например *лечение ран* [cure wounds]. Облить его зельем лечения [potion of healing] — тоже вариант.
- Туповыворотниковый механизм нужно откалибровать, направив на него какое-нибудь огненное заклинание, например заговор *огненный снаряд* [fire bolt].
- Дроклоспримовая труба должна быть тщательно подготовлена, для чего необходимо направить на неё любую дальнобойную атаку заклинанием или заклинание *волшебная стрела* [magic missile].

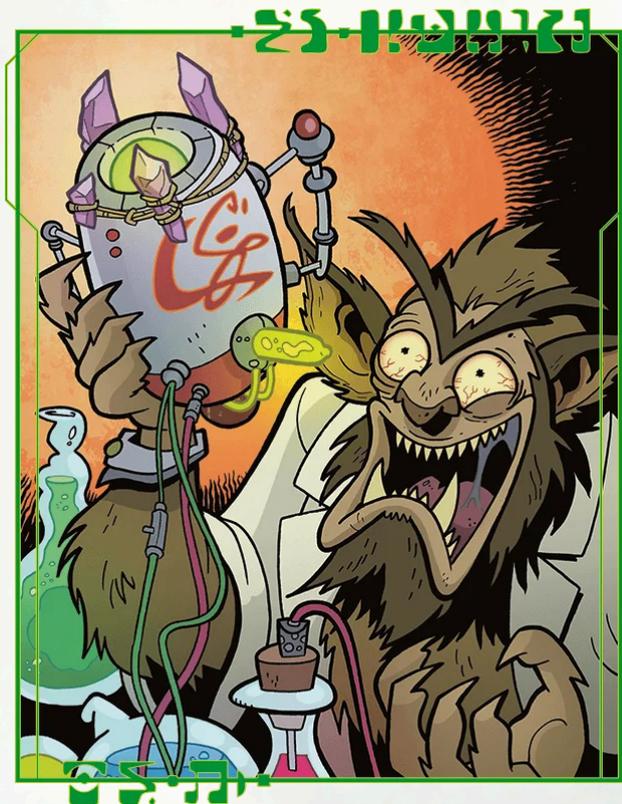
Когда все эти задачи выполнены, говнопушка полностью готова к использованию и имеет один снаряд.

УНИЧТОЖАЕМ ЖОПОВОЛКУ

Получив готовую говнопушку, Томми Двужоп просит группу пойти с ним и помочь уничтожить злобную жополовку в области 10. Эта ловушка не только отняла жопы у бесчисленного количества существ, но ещё и промыла мозги друзьям Томми, которые из-за этого вступили в Орден Беззадых.

Если персонажи готовы сопровождать Томми, Грибла и Флерпа в этой миссии, Томми отдаёт говнопушку на сохранение одному из приключенцев, торжественно напоминая: «Помни. На все жопы только один заряд». Что именно это значит, не особо понятно.

Когда персонажи добираются до жопной комнаты (область 10), они с 75% вероятностью встретят там Орден Беззадых, если только их каким-нибудь образом не вывели из строя (см. область 32). Безжопые прознали о плане Томми Двужопа и намереваются помешать его святотатству. Персонажи вольны выбрать, встанут они на сторону Томми или на сторону Безжопых.



Стрельба из говнопушки. Когда персонаж стреляет из говнопушки в области 10, игрок должен бросить к20. При любом результате, кроме единицы, пушка с ослепительной вспышкой уничтожает жополовку. Чтобы узнать, что происходит дальше, см. область 10.

Если игрок выкинул «1», все существа в комнате должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе их жопы попадают в жополовку. Затем говнопушка разваливается на куски с жалобным пердящим звуком.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Если жополовка в области 10 уничтожена, все безжопые обретают свои жопки. Они воспринимают это как знак от своего бога и ликуют, обязательно установив в честь этого события праздник, который будет отмечаться регулярно до скончания века. Томми Двужоп прославляет приключенцев как героев и воссоединяется со своими прежними друзьями.

Если жополовка не уничтожена, Орден Беззадых продолжает насаждать свою устаревшую веру, а Томми Двужоп возвращается к своей чертёжной доске.

23. РЕКЛАМНАЯ КОМНАТА

Это одна из тех комнат, которая, вероятно, намного больше внутри, чем выглядит на карте. Картографы, я прав? В любом случае, прочтите это:

В этой комнате внимание всех присутствующих приковано к длинному пустому столу. На него направлены лучи прожекторов, а за столом сидят ряды существ, которые смотрят на него с нетерпением.

Как только какой-либо персонаж войдёт в эту область, прочтите следующее:

Едва вы ступаете в комнату, как вас ослепляет яркий свет и оглушает шум бушующей реки. Или подождите... это... аплодисменты?

Глазам требуется некоторое время, чтобы привыкнуть к яркому освещению, но вскоре вы замечаете волшебный прожектор, висящий над рядами восторженных монстров. Их лица выражают лишь восторг и облегчение. Хобгоблин посреди комнаты просит вас присоединиться к ней.

Хобгоблин [hobgoblin], находящаяся под самым прожектором, продолжает убеждать персонажей присоединиться к ней. Она вопит на Общем: «Добро пожаловать! Это лучшая развлекаловка в подземелье по эту сторону лестницы, которая вас привела сюда: Spawn Sword Ship Hour! Монстры любят рекламу, и это шоу — чистая реклама!» Толпа взрывается аплодисментами. Честно говоря, это звучит как ужасное вступление для шоу, но жизнь монстров, вероятно, довольно мрачна.

НЕСКОЛЬКО СЛОВ ОТ НАШИХ СПОНСОРОВ

Хобгоблина по имени Кла'а'арг можно уговорить объяснить, что, именем Девяти Преисподних, здесь происходит:

- Эти монстры (двенадцать **гоблинов**, восемь **медвежатников**, шесть **орков** и пять **зомби**) отдыхают после своей работы по охране подземелья и наблюдают за представлением.
- В Spawn Sword Ship Hour полно людей, рекламирующих продукты, которые никому не нужны, особенно монстрам, охраняющим подземелье.
- Приглашенные гости кинули Кла'а'а'арг, поэтому персонажи должны их заменить.
- Если персонажи откажутся участвовать, все упомянутые выше монстры нападут (на самом деле они этого не сделают, но Кла'а'а'арг говорит именно так).
- Эти монстры очень любят рекламу, ребята.

Кла'а'а'арг кричит: «Вы готовы?!» прежде, чем кто-либо действительно подготовится. Затем она выхватывает какой-то предмет и швыряет его на стол перед персонажами. Аудитория затаила дыхание. Совершите бросок по таблице «Неотразимые предметы», чтобы узнать, какие «чудесные товары» персонажи теперь должны продавать кучке ужасно скачущих монстров.

НЕОТРАЗИМЫЕ ПРЕДМЕТЫ

к4 Чудесный товар

- 1 Пара резиновых усиков толщиной с палец раскачивается на рифлёном пластиковом листе. Когда вы проводите пальцем по пластику, руна на нем вспыхивает, и появляется материальная версия той же самой руны. Она состоит из плотной пены без запаха.
- 2 Большой металлический контейнер в форме пилюли, скреплённый ремешками из чёрной кожи. Внутри лежат три гладкие замшевые колбаски. Каждая колбаска издает стонущий звук немного разной высоты при нажатии.
- 3 Пара толстых очков со сложным металлическим каркасом. При ношении очков кажется, что у всех, кто вас окружает, нос и рот поменялись местами. После того, как вы их снимите, вы почувствуете, как будто ваш нос и рот поменялись местами (но это не так). Ощущение проходит через 5 минут.
- 4 Длинная изогнутая стеклянная трубка с большими ручками на обоих концах, которая светится изнутри. Если провести ей по всей длине ноги, она мгновенно создаст пару кукольных штанов.

РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА

Молчаливая публика с замиранием сердца ждет рекламу. Ожидается, что каждый персонаж внесёт свой вклад в представление, совершив проверку Харизмы (Выступление или Убеждение) Сл 14. Если не меньше половины группы участвует и преуспевают в проверке, аудитория взрывается аплодисментами и выглядит искренне впечатлённой, забрасывая авантюристов монетами. Если не меньше половины группы проваливает проверку или не пытается её пройти, толпа освиствует персонажей и забрасывает их всякой дрянью — в основном пальцами гоблинов, помётом совомедов и орочьими соплями.

СОКРОВИЩА

Всего в персонажей бросят ровно 150 зм. А если они заберут предмет, который пытались рекламировать, то смогут оставить его себе до конца приключения.

24. КОМНАТА КУЛЬТА СЛИЗИ

Ещё не дойдя до двери, ведущей в эту комнату, персонажи замечают, что пол, потолок и стены рядом с ней влажные и блестят. Когда вы описываете это, сделайте ударение на слове «влажные». Игрокам обычно становится не по себе.

Когда персонажи приближаются к двери, они видят жалкого неудачника, втянутого в какие-то серьёзные проблемы, в которых он сам и виноват.

Я не могу вечно интриговать вас, но пока прочтите вот это:

У закрытой деревянной двери вы видите мужчину средних лет, сидящего спиной к стене, прижав колени к подбородку. Он просто унылый тюфяк, сидит там в мятом жёлтом костюме. Вообще, костюм отличного качества, но такому парню это не помогает.

Одинокая слеза, катящаяся по его щеке, блестит на свету. Он подносит фляжку к губам, выпивает содержимое, затем смотрит на своё отражение в блестящей фляге. Затем бормочет: «Я думаю, что совершил ужасную ошибку».

Этот парень Боркибок, и он **культист [cultist]**. Если персонажи дадут ему шанс, он расскажет им о кризисе среднего возраста, тревогах из-за правильности выбора, сожалениях, несбывшихся мечтах, ну и так далее. Боркибок присоединился к его культи двадцать лет назад и теперь думает, что зря потратил свою жизнь.

Через несколько минут жалоб Боркибок делает глубокий вдох и блюёт. Типа *о-о-очень* сильно блюёт. Рвота слизисто-горчичного цвета, и она всё продолжает прибывать. Это даже впечатляет. Когда Боркибок, наконец, заканчивает, он смотрит, как вся беспорядочная жижа начинает ползти сама по себе под дверь в пока ещё неизвестную комнату.

«О! — говорит Боркибок, наблюдая, как его собственная блевотина уползает. — Я не говорил вам о сокровище, верно? Я не должен никому говорить, что там есть сокровище».

Персонажи могут войти в комнату или развернуться и вернуться тем же путем, которым они пришли. Здесь нет правильного варианта.

ВХОД В КОМНАТУ

Дверь в комнату не заперта. Если персонажи решат проследовать за блевотиной в комнату, прочтите это описание:

Пятеро культистов склоняются над перилами балкона, окружающего комнату, их сильно рвёт. Они блюют с истинной отверженностью, и рвота скапливается посреди комнаты.

Когда грязная лужа начинает двигаться, вас посещает мысль, что, возможно, культист в коридоре был прав. Может быть, ваша жизнь — всё, что есть, было и будет, — была просто огромной тратой времени.



Слизь на самом деле это **золотистый студень [ochre jelly]**, её поддерживают пять культистов. Как только они замечают персонажей, то сразу нападают. Однако культисты всё ещё не оправились от рвоты, так что они недееспособны. В начале каждого своего хода культист должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе он останется недееспособным.

Если Боркибок ещё жив, он атакует группу сзади. В конце концов, он культист, и валять дурака перед простаками — его конёк.

ИГНОРИРОВАНИЕ

Если вместо того, чтобы войти в комнату, персонажи решат уйти от Боркибока и его тяжёлого положения, дверь распахнётся, выпустив золотистый студень! Флегматичная масса преследует группу, возмущённая пренебрежением.

Если Боркибок все ещё жив, он нападает на персонажей в порыве отомстить за своё слизистое божество. Остальные пять культистов в комнате следуют за золотистым студнем и присоединятся к битве после 2 раундов боя.

СОКРОВИЩА

На балконе в комнате стоит полупустой бочонок с маслянистым желтоватым сиропом ипекакуаны (рвотным корнем), который помогал культистам... делать подношения. На бочонке есть наклейка с изображением зелёного улыбающегося мультяшного лица. Внутри осталось десять полных глотков «снадобья». Любой, кто выпьет из бочки, проводит следующие 1к4 раундов ничком и не в состоянии встать, поскольку изрыгает содержимое своего желудка. Почему кому-то захочется это сделать, мне непонятно, но если уж вы пьёте зелья культистов слизи, вы как бы получаете то, что заслуживаете.

25. ПИРАТСКАЯ КОМНАТА

До сих пор нам было очень весело, ребята, но следующая комната действительно ужасает. Почти непроницаемая темнота заполняет комнату, и звук мягко плещущейся воды эхом отдаётся от стен. Лодка качается в тихой речушке, привязанная верёвкой к небольшому каменному пирсу. Мерзкая, маслянистая вода подозрительно похожа на желудочный сок.

Эта комната только чуть освещена. Речка глубиной в 3 фута, заполненная маслянистой жидкостью, проходит змейкой через эту комнату. Она достаточно широкая, чтобы вместить гребную лодку.

ЛОДКА

Лодка как раз может вместить всю группу. Если отвязать верёвку, течение понесёт лодку по тёмному, жуткому потоку со скоростью 10 футов за раунд. Пока лодка движется, стены вспыхивают яркими изображениями: попугай, дублон, карта сокровищ! Жуть уже осязаема.

Если кто-то из игроков решит поумничать на тему «пираты не страшные», скажите, что каждый из персонажей должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе получит постоянную фобию пиратов. Это принудительно сделает их самыми разумными героями в мире.

ЗАПАСНОЙ ВЫХОД

Возможно, среди этого ужаса персонажи увидят светящийся знак «ВЫХОД», висящий над смутно видимой незапертой дверью. Если они слишком напуганы, чтобы продолжать путь — я понимаю и не осуждаю — они могут выпрыгнуть из лодки и выйти через эту дверь. Маслянистая вода неприятно тёплая, но угрозы не представляет.

ПИРАТЫ!

Если эти идиоты со стальными нервами остаются в лодке, они окажутся в хорошо освещённой пещере. Прочитайте следующее своим самым жутким голосом для историй о привидениях:

Вы обнаруживаете, что смотрите в пещеру кошмаров. Ожившие пиратские манекены разыгрывают свои извращённо-безумные действия. Некоторые звенят кружками, другие сидят на бочках и распевают дьявольские песни, а третьи прячут украденную ногу. Это худший беспредел из возможных: пиратский!

На носу жуткого деревянного корабля стоит манекен в большой устрашающей пиратской шляпе.

Как только персонажей заметят, прочтите следующее:

Манекен поворачивается с неестественной скоростью, чтобы посмотреть на вас, и ваша лодка останавливается. «Эй, девчонки! — гремит его голос. — Отгадайте загадку или всех потоплю!»

Этот чёртов парень. Мои колени дрожат от одной мысли об этом дерьме.

КАПИТАН ПИРАТОВ

Капитан пиратов — до ужаса хорошо запрограммированная магическая аниматронная фигура. Это Большой объект с КД 17, 50 хитами, скоростью 0 футов и иммунитетом к психическому урону и яду. У него следующие характеристики: Сила 14, Ловкость 10, Интеллект 3, Мудрость 3 и Харизма 1 (очевидно). Он имеет слепое зрение в радиусе 30 футов и слеп за его пределами. Действием капитан может провести атаку оружием дальнего боя (+5 к попаданию, дальность 30 футов, одна цель) фальшивой корабельной (ладно, не фальшивой) пушкой. При попадании пушка наносит 3 (1к6) дробящего урона.

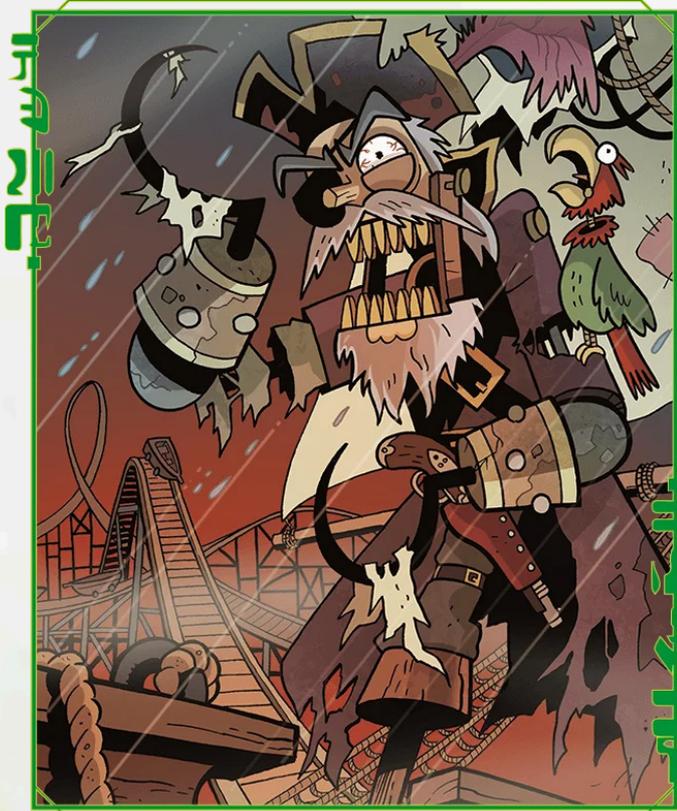
Если персонажи спросят аниматронного капитана пиратов, как его зовут, он ответит им: «Капитан Дырку» (ударение на «у»). После прочих начальных любезностей или бредом с чаем и плюшками Дырку выдаёт свою тупую загадку:

«Арррр! У сухопутной крысы есть бочка, полная золотых монет, которая весит пятьсот фунтов. Потом она что-то добавляет в бочку, и хо! Теперь она весит меньше пятисот фунтов! Что она добавила в бочку, псы?»

Ответ — «дырку». Может быть, теперь вы понимаете, почему этот парень ужасен.

Если персонажи разгадают загадку, рот капитана медленно открывается в нечеловеческом молчаливом крике. Из него вылетает предмет из чёрной ткани, аккуратно приземляясь между персонажами. Подробнее см. раздел «Сокровище» далее.

Если персонажи тормозят с загадкой и вам надоело ждать правильного ответа, механический капитан стреляет из пушки с палубы своего тупого корабля и топит лодку. Теперь персонажи должны брести к выходу, а их штаны и обувь все мокрые.



После того, как отвратная загадка будет решена, лодка поплывёт к выходу из пиратской пещеры, останавливаясь у площадки с незапертой дверью.

СОКРОВИЩЕ

Чёрная штука, брошенная капитаном, выглядит как карманное межпространственное измерение, называемое *переносной дырой!* Однако это не так. Это просто лоскут хрустящей ткани, намазанный какой-то новомодной ультра чёрной краской, и от него несёт пиратом. Однако в него завёрнута 1 пм. Монета тоже пахнет пиратом, но почему-то это не снижает её ценности.

26. КОМНАТА КЛОНОВ

Эта комната совершенно, абсолютно и подозрительно пуста. Единственная видимая деталь — дверь на выход с другой стороны.

Дверь на противоположной стороне пустой комнаты не может быть открыта никаким образом, если все персонажи ещё не вошли в комнату. Как только это произойдёт, прочтите следующее:

Дальняя дверь открывается, и входит такая же группа искателей приключений, подозрительно глядя на вас. Это не проклятое зеркало или что-то в этом роде — я не чёртов халтурщик — это идентичные версии вас. Ради эффективности я отправил вас в подземелье из другого измерения, как только вы вошли в него. Признаю, неловко вышло, но уверен, мы сможем во всем разобраться.

Не расстраивайтесь из-за того, что придётся отгрызать ещё четырёх персонажей. Все ведь просто: новые персонажи такие же, как и персонажи игроков, верно? Так пусть и ведут себя так же. Каждый раз, когда один из оригинальных персонажей говорит или делает что-то в этой комнате, его клон делает что-то почти идентичное. Важно отметить, что эти клоны не злые. Это просто альтернативные версии оригиналов.

АТАКА КЛОНОВ

Когда вы решите, что это будет наиболее драматично, голос возопит: «ОСТАНЕТСЯ ТОЛЬКО ОДИН!» Внезапно каждый персонаж оказывается окутан туманом и теряет из вида всех — кроме своего двойника. Уже очевидно, что происходит, но пусть игроки сделают для приличия бросок инициативы.

У клонов может быть одно значение инициативы на всех, но в остальном они идентичны персонажам, которых копируют. Можно разыграть представление: попросите посмотреть лист персонажа у каждого игрока, а затем порадитесь новым стратегиям, которые якобы нашли, или снаряжению, которое им не следовало иметь. Если ваши игроки начнут ныть из-за того, что они не хотят убивать себя, просто торжественно повторите: «Останется только один». Пусть какой-то клон объявит, что намерен выбраться живым, и нанесёт первый удар.

Неважно, кто победит в этих боях. На самом деле, не бойтесь убить нескольких персонажей.

Как только туман рассеется, по одному персонажу останется стоять. Это та же весёлая шайка, что и раньше? Невозможно определить. Если это кого-то беспокоит, попросите его бросить к20, чтобы узнать, смогут ли они это понять. Они не смогут. При выпадении «20» персонаж осознает необъятность мультивселенной и непоследовательность наших крошечных жизней.

27. КОМНАТА С ТЯЖЁЛОЙ ДВЕРЬЮ

Прочтите это игрокам, когда персонажи подойдут к двери в эту комнату:

Ещё одна дверь. Она сделана из несокрушимого волшебного металла-дерева, потому что я так сказал. В ней есть глазок, который в данный момент закрыт.

В этой комнате заперт **пылающий череп [flameskull]**. Дверь не заперта — она просто очень тяжёлая, а пылающий череп — хилый летающий череп. У него нет рук, а волшебная рука, которую он может вызвать, ни на что не годна. Так что малыш застрял.

ЗАЖИГАЙ!

Когда один из персонажей решит открыть глазок, он тут же становится целью Огненного луча пылающего черепа. Кроха висела там по другую сторону двери, его пустые глазницы были прижаты к глазку. После взрыва огненный череп извиняется следующим образом:



Всё, что вы можете видеть в глазок, — это болтающий скелетный рот. Квакающим голосом он говорит: «О боже, мне так жаль. Я просто так нервничаю. О, боже. Я не ожидал!»

Череп отлетает, и вы видите, что это просто... твякающий череп. Он объят пламенем, а в его глазницах есть маленькие огненные шары. Комната за глазком покрыта сотнями металлических шипов, торчащих из стен. На некоторые шипах на полу насажены черепа.

«Кажется, я заперт здесь навсегда. Не так ли, Энди? Не могли бы вы помочь нам?»

Энди, похоже, является одним из черепов, закреплённых на шипе. Этот огненный череп одинокий и точно поехавший, а Энди явно его лучший друг.

ЭТО ВАША НАГРАДА

Огненный череп хочет выбраться из этой комнаты. Он не может открыть дверь — но персонаж может, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 17. Однако, как только кто-то входит в комнату, тяжёлая дверь захлопывается за ними. Ага! Ещё больше хлопающих дверей! Она всё ещё не заперта, и всё ещё очень тяжёлая.

Как только дверь открывается, огненный череп тут же накладывает заклинание *волшебная рука [mage hand]*, хватая череп Энди и улетает. Когда черепа пролетают мимо группы, из пустой глазницы Энди выпадает стеклянный пузырёк. Любой может попытаться поймать его, преуспев в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 15.

Если его никто не поймает, он разобьётся о пол, и бесплатное зелье пропадёт (см. «Сокровище» ниже). Если персонажи оставят пылающий череп в покое, он доберётся до ближайшей комнаты с гоблинами (вероятно, область 20) и начнёт убивать всех, кого увидит. Это пылающий череп. Зло реально в этом мире, а этот парень — сверхзло.

СОКРОВИЩЕ

У Энди в голове было зелье *полёта [potion of flying]*, потому что, почему бы и нет.

28. ШВИФТАНУТАЯ КОМНАТА

Эта комната довольно обычная. Ничего не происходит. О, кроме одного: в нескольких дюймах от земли парит круглое мясистое чудовище. Это большой сукин сын, может быть, футов пять в диаметре. Из его сверкающей шкуры выпирают четыре глазных стебля, а ещё один глаз наблюдает за вами, возвышаясь над слюнявой пастью. Загнул, да?

Монстр, **наблюдатель [spectator]**, не нападает. Как только кто-либо из персонажей попытается заговорить, грубо прервите их телепатическим посланием от этой бюджетной версии наблюдателя. Он кричит прямо в разум каждого из персонажей по очереди: «ПОКАЖИТЕ, НА ЧТО ВЫ СПОСОБНЫ! Я ХОЧУ УВИДЕТЬ, НА ЧТО ВЫ СПОСОБНЫ!»

Любая дальнейшая попытка общения с наблюдателем закончится тем же сообщением. Он здесь, чтобы увидеть лучшее представление в своей жизни.



ПОРА ШВИФТАНУТЬСЯ

Вы же знали, что это должно было произойти. Это Рик и чёртов Морти, а «швифтануться» — это прибыльное дело (и раз уж мы обсуждаем это, если ко мне подойдёт еще хоть один человек и закричит: «Пора швифтануться!», я отправлюсь в будущее, чтобы швифтануться прямо на его могиле).

В любом случае, половина группы или более должна преуспеть в проверке Харизмы (Выступление) Сл 15, но лучше бы это спланировать. Никакие «я буду танцевать, ты жонглировать, а Волшебная Кэрл — показывать карточные фокусы» не прокачают. Это не показ талантов средней школы.

Если у группы всё же получится, наблюдатель одобрительно хмыкнет и исчезнет через дыру в потолке, которая тут же откроется перед ним, тут же закроется после него и больше не проявится. В то же время в полу комнаты появится невидимый ранее люк. Люк не заперт и ведёт в небольшой закуток.

Если группе не удаётся крутая мелодия и зажигательный мотив, наблюдатель попытается выжечь картину этой отвратительной неудачи своими многочисленными глазами. Другими словами, он атакует, пока не будет уничтожен.

СОКРОВИЩА

В закутке с люком находится мешок с 17 зм, двумя маленькими рубинами (по 20 зм каждый) и мёртвым пауком (по какой-то безумной причине он стоит 5000 зм).

29. КОМНАТА МИМИКА

В центре пустой комнаты на пьедестале безмятежно возвышается сундук с сокровищами. Это всё. Вот и всё описание этой комнаты. Кажется, это просто заслуженная награда за вашу упорную работу.

Да шучу! Это **мимик** [mimic]. Это *всегда* мимик. Как только персонаж приближается к пьедесталу на расстояние 5 футов, из сундука вырывается большой липкий фиолетовый язык, и наступает время действовать.

Когда начинается бой, у этого мимика всего 15 хитов, так что всё не так уж плохо. Но подождите! Это ещё не всё!

ЕЩЁ ОДИН МИМИК

Когда мимик будет побеждён, пьедестал внезапно выпустит из своей пасти не менее отвратительный язык. Потому чтоооо — это тоже **мимик**! У этого 18 хитов, когда начинается бой.

ХА-ХА, ЕЩЁ ОДИН МИМИК

Когда второй мимик вырубается, а персонажи думают, что они в безопасности, что бы вы думали? Часть пола оказывается другим, ещё более крупным мимиком! Этот мимик размером 10 на 10 футов появляется под как можно большим количеством персонажей в комнате и смачно облизывает их пальцы ног. Он использует блок статистики обычного **мимика**, со следующими изменениями:

- Мимик Большой, и у него осталось 20 хитов (из 75).
- Действием он может совершить три атаки: две ложноножками и одну укусом.
- Мимик застрял в полу, поэтому его скорость составляет 0 футов.
- Его показатель опасности 3 (700 опыта).

Когда персонажи выйдут из этой комнаты, попросите каждого совершить проверку Мудрости (Восприятие), когда они приблизятся к двери, но не объясняйте почему. Для этого нет никакой причины. Это всего лишь дверь.

СОКРОВИЩА

Любой, у кого хватит смелости покопаться в трупах мимиков, найдёт два зелья лечения [potions of healing].

30. ВИРУСНАЯ КОМНАТА

Прочтите следующее, чтобы описать сцену:

Массивная бестелесная голова гуманоида парит над полом. Нижняя часть её шеи закрыта каким-то металлическим приспособлением. Кажется, что она бормочет что-то себе под нос, но то, что она говорит, звучит как тарабарщина.

Любой персонаж, который подойдёт поближе, сможет увидеть, что устройство у основания шеи представляет собой ряд трубок, соединяющихся с раскалённой печью. Набор корявых шестерёнок и колёсиков громко скрежещет внутри устройства, которое выпускает слабые струйки дыма.

Пока персонажи с благоговением смотрят на вас, прочтите следующее:

По мере того, как печь разгорается ярче, голова начинает говорить более отчётливо. То есть её тарабарщина становится только громче. «Мамфорд. Картофель. Написание. Каспер. Огненный». Это звучит так, как будто она перечисляет слова, а теперь начинает кричать. Из-под трубок под головой раздаётся пронзительное шипение, и внезапно оттуда вылетает связка тонких полосок пергамента.

Из тёмных углов комнаты внезапно выскакивают четыре гигантских паука, выражая своего рода благоговейное почтение. Один из них подбегает к вам и сунёт полоски пергамента в ваши лица. «Читай, — шепчет он. — Про себя, не громко».

ПАУКОМАНИЯ

Четыре **гигантских паука [giant spider]** удачно прятались в мерцающих тенях. Или, может быть, они были невидимы. Не важно. Иногда персонажам не нужно убивать всех без разбора при первой же возможности.

Количество полосок пергамента как бы случайно соответствует количеству персонажей. На этом этапе вы можете передать персональные сообщения тем персонажам, которые читают пергаменты, полученные от пауков (см. раздел «Двигаем дальше» ниже). Вы можете написать заметки на клочках бумаги и раздать их. Или же вывести некоторых людей из комнаты и передать им сообщение, словно любящий посплетничать старшеклассник, или сделать что-нибудь ещё, что поможет вбить эту информацию в головы игроков.

Однако вот в чём загвоздка. Каждый персонаж, прочитавший пергамент, должен совершить спасбросок Интеллекта Сл 20, иначе заразится визуальным вирусом, который заставит его подчиняться инструкции. Каждый заражённый персонаж должен как можно точнее выполнять команду со своего пергамента.

ДВИГАЕМ ДАЛЬШЕ

Вы можете использовать следующие команды, написанные на пергаментах, или создать свои собственные:

- Вас атакуют. Здесь никому нельзя доверять, кроме головы.
- Тебе *действительно* нравится голова. Никому не разрешается приближаться к голове. Держите других подальше любой ценой.
- Эта голова неестественна. Тебя от неё тошнит. Что же, по её мнению, она делает? Убей голову.
- Все ведут себя странно, кроме тебя. Вы знаете, что не все получили одно и то же сообщение. Голова имеет к этому какое-то отношение.

Персонажи, находящиеся под действием вируса, который заставляет их оставаться в комнате, могут добровольно покинуть эту область только после того, как голова будет уничтожена. Голова — это большой объект с КД 17, 50 хитами, скоростью 0 футов и иммунитетом к ядам и психическому урону. У неё следующие показатели способностей: Сила — 14, Ловкость — 3, Интеллект — 3, Мудрость — 3 и Харизма — 10. После того, как голова будет уничтожена, вирусные сообщения удалятся из мозга персонажей.

31. КОМНАТА С РЫЧАГАМИ

В этой комнате есть три рычага на дальней стене. Что-то реэааально хорошее произойдёт, если вы активируете эти рычаги. Если только вы не дурачки и не активируете их неправильно. Я не могу с чистой совестью рекомендовать это, но я здесь не для того, чтобы судить ваш выбор.

Рычаги сделаны из фэнтезийного металла. Если какой-то чмошник кинет заклинание *обнаружение магии [detect magic]* на них, то рычаги начинают излучать ауру заклинаний школы Ограждения и Призыва.

ТЯНИТЕ ЗА РЫЧАГИ НА СВОЙ СТРАХ И РИСК

Конечно, в описании комнаты написано, что что-то хорошее может произойти, но это всего лишь вранье для вашей забавы. Никогда не бывает ничего хорошего, когда персонажи тянут за рычаги. Независимо от того, какую конфигурацию они выберут, вы возвышаете свой голос и спрашиваете с подозрением: «Вы уверены?» Затем кидайте кости и определите мелкое несчастье, которое их ожидает, по этой свежее-жопной таблице «Рычажные последствия».

РЫЧАЖНЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ

к6 Малое проклятие

- 1 Все находящиеся в комнате теперь голые. Где ваша одежда? Это уже ваша проблема, чемпионы. (Она находится в области 6, но не говорите им об этом. Да-да, им придется идти обратно туда.)
- 2 Появляется оранжевый кот. Ой, он вам нравится! Каждые 1к4 минуты, на коте появляется новая нога из случайной части тела. Наслаждайтесь своими грядущими кошмарами.
- 3 Персонаж в комнате, который вас сейчас больше всего раздражает, полностью выворачивается наизнанку. Это очень больно, но не убивает его. Он чувствует эту ужасную трансформацию в каждой молекуле своего существа. Чтобы вернуть персонажа в норму, нужно переместить рычаги в их исходное положение.
- 4 На земле появляется скипетр. На бугристом конце скипетра привязана дешёвая бумажная этикетка, на которой написано «Скипетр Ничтожества». Если кто-то его касается, скажите им, что он жутко холодный. Всё. Он не волшебный и не имеет никаких особых свойств, кроме как слегка неудобного ощущения.
- 5 Все находящиеся в комнате телепортируются на потолок, затем падают обратно на пол, получая 3 (1к6) дробящего урона. Гравитация, бессердечная ты сука!
- 6 Появляется фикус. Нет, это не новый монстр. Это настоящее комнатное растение, аккуратно посаженное в горшок. Оно ничего не делает, пока персонажи не попытаются покинуть комнату без него — тогда оно кричит: «Не оставляйте меня здесь!»

Если по какой-то причине ваши игроки жалуются на отсутствие выгодных комбинаций положения рычагов, то выступите перед ними с лекцией о несправедливости жизни. После чего сочувственно скажите, что вы, их единственный истинный бог, так же безразличны к ним, как и сама мультивселенная.

Концертина — это редкий магический предмет. Помимо того, что можно сыграть отличную польку, существо, играющее на концертине, может действием вызвать замерзание области тумана или воды диаметром до 30 футов и глубиной 6 дюймов. После использования этой функции концертину её нельзя использовать повторно до следующего длительного отдыха.

По окончании мелодии и прежде, чем персонажи подойдут слишком близко, нотик использует волшебную концертину, чтобы превратить туман на полу в твёрдый лёд. Любые существа, касающиеся пола, должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 20, иначе они будут ограничены льдом. (Нотик прыгает в нужный момент.) Действием персонаж может попытаться освободить себя или другое существо в пределах своей досягаемости ото льда, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 20. Освобождённый персонаж больше не ограничен льдом. Лёд растает через час, если все в группе окажутся беспомощными птенцами.

МИСТИЧЕСКАЯ ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

После того, как туман замёрзнет, нотик выйдет из своего укрытия. Опишите следующее:

Сгорбленное одноглазое существо, ковыляя, выходит из-за какого-то пыточного хлама и угрожающе поднимает гармошку. «Я собираюсь развлечься», — шипит оно с явным восторгом.

Нотик использует свою способность Мистическая проницательность для извлечения сочной подробности из одного из участников группы. Именно так, не из персонажа, а из игрока, что, несомненно, нарушит гармонию в группе. Совершите бросок к4 и обратитесь к соответствующим таблицам для каждого игрока, чтобы определить, какую информацию получает нотик, смотря на персонажа. Затем нотик сообщает всей группе эту личную мысль.

Если нотика не остановить, он продолжит искать новые сведения и делиться ими со всей группой. Весело! Единственный способ заткнуть его, кроме убийства — это дать ему магический предмет. Любой магический предмет подойдёт. Он жадный негодяй.

ОТКРОВЕНИЯ БЕТ

к4	Кому	Информация
1	Морти	Раздражение. Он может быть настоящей занозой в заднице.
2	Саммер	Горечь. Меня возмущает, что перед ней целая жизнь, полная возможностей.
3	Джерри	Раскаяние. Я хотела бы, чтобы он надел презерватив.
4	Мяснолицый	Воспоминание. Мы могли бы подружиться в колледже. Большое спасибо, Джерри.

ОТКРОВЕНИЯ ДЖЕРРИ

к4	Кому	Информация
1	Морти	Неуверенность. Он восхищается Риком больше, чем мной.
2	Саммер	Неуверенность. Она восхищается Риком больше, чем мной.
3	Бет	Неуверенность. Она восхищается Риком больше, чем мной.
4	Мяснолицый	Неуверенность. Он восхищается Риком больше, чем мной.

ОТКРОВЕНИЯ МЯСНОЛИЦЕГО

к4	Кому	Информация
1	Морти	Жизнь. Он мог бы добиться большего в школе, если бы старался.
2	Саммер	Смех. Я хотел бы, чтобы она отложила свой телефон и посмотрела на мир вокруг.
3	Бет	Любовь. Она не определилась со своим отношением к отцу.
4	Джерри	Мяснолицый. Мяснолицый!

ОТКРОВЕНИЯ МОРТИ

к4	Кому	Информация
1	Саммер	Ревность. Она лучший помощник, чем я.
2	Бет	Тревога. Она уйдёт из семьи.
3	Джерри	Страх. Я мог бы стать моим отцом.
4	Мяснолицый	Беспокойство. В последнее время он был таким отстранённым.

ОТКРОВЕНИЯ САММЕР

к4	Кому	Информация
1	Морти	Наблюдение. Придурок, у которого никогда не будет секса.
2	Бет	Осуждение. Она остепенилась.
3	Джерри	Фу. Закатывание глаз (да, слово «закатывание глаз»).
4	Мяснолицый	Нужно что-то доказать. Я мог бы сразиться с ним в клетке.

34. КОМНАТА ФРЭНКИ ФРИМА

Эта комната намного больше внутри, чем должна быть, потому что здесь происходят какие-то странные межпространственные вещи. Скоро ваши мозги начнут кипеть:

Комната напоминает один из тех сетевых ресторанов, которые выглядят как сумасшедшая таверна со всевозможными яркими огнями и китчевым шлаком на стенах. Множество посетителей прячутся за своими столиками. Неужели закуски настолько плохи?

Когда кто-то из персонажей входит в область прямой видимости, читайте следующее:

Аниматронная игуана, одетая в комбинезон и соломенную шляпу, подходит и говорит: «Привет! Добро пожаловать в Фрэнки Фрим! Хотите выпить?» Она пытается выглядеть как южная барышня и несёт гитару, но на самом деле является ящерицей, а на её бейджике написано «Лайла».

Лайла Ящерица (см. раздел «Автоматоны» ниже) — это игуана, которая приветствует всех посетителей таверны Фрэнки Фрима. Эта таверна находится в межпространстве и, как только ты заходишь, никто не может выйти, пока не начнётся час счастья, известный как «Кровавый праздник». Это время, когда персонал таверны безжалостно убивает посетителей, которых затем возвращают к жизни, чтобы повторить ту же шутку на следующий день.

Персонажам нужно понять, что единственный способ выйти из таверны — уничтожить всех конструктов во время «Кровавого праздника». Персонажи, пытающиеся выйти из таверны до этого

времени, обнаруживают, что двери магически запечатаны и не могут быть открыты или повреждены.

ПОСЕТИТЕЛИ

Посетители таверны (**обыватели [commoner]**) — это либо гуманоиды, либо пришельцы из планарного мира, которые страдают от шока и ужаса. Кто-то смотрит вдаль, другие прячутся под столами, а кто-то занимает крепости из импровизированных предметов. Здесь находятся 15 посетителей, из которых 10 не будут участвовать в конфликтах, так как слишком стары, молоды или находятся в ступоре.

Эти травмированные посетители в совокупности знают довольно много о природе своей тюрьмы. Любой посетитель, которого персонажи опросят, знает и делится одним из следующих лакомых кусочков информации:

- Люди приходят в ресторан со всех уголков мультивселенной и, как только они входят, больше не могут выйти.
- Здесь невозможно умереть.
- Каждые двенадцать часов автоматы объявляют начало «Кровавого праздника» и начинают убивать всех в ресторане. Когда последний посетитель убит, все оживают без единой царапины, но всё помнят о своей жестокой смерти.
- Одна женщина со своим маленьким сыном говорят, что они были первыми здесь, прибыв три недели назад. Сейчас сын просто качается вперёд и назад, уставившись в даль.
- Автоматы можно уничтожить, но они всегда успевают убить всех посетителей первыми.
- Еда и обслуживание здесь отличные

АВТОМАТОНЫ

Пять автоматов, которые являются персоналом таверны, говорят и понимают Общий язык. Они невосприимчивы к яду и психическому урону, а также следующим состояниям: ослепление, очарование, глухота, истощение, испуг, паралич, окаменение и отравление.

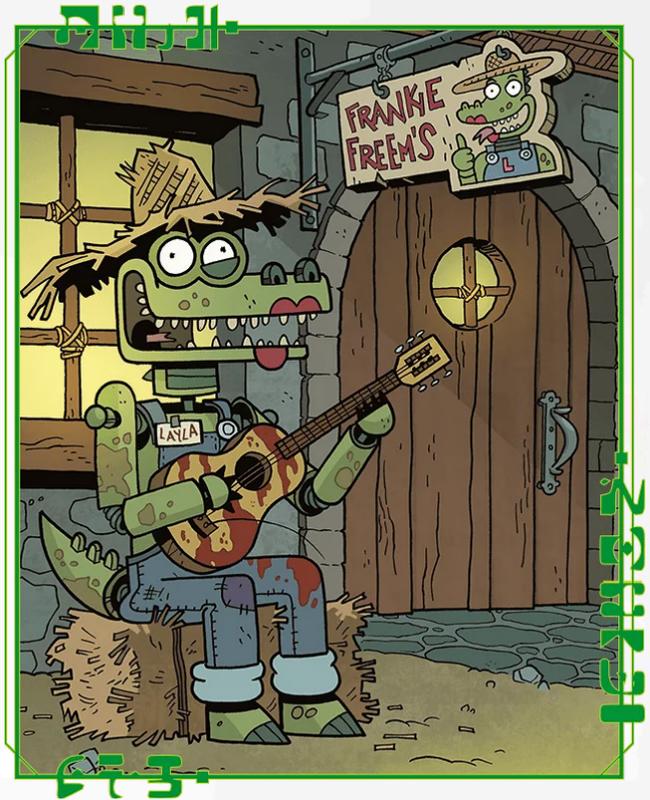
Каждый автомат имеет бейджик с именем, дружелюбен к посетителям и удовлетворяет все их потребности до начала Кровавого праздника. Если автомата атаковать до Кровавого праздника, он будет хихикать и повторять простые поговорки, пока не будет уничтожен. В следующем раунде он магически возрождается полностью исцелённым, затем спрашивает: «Чем могу помочь?»

Пока персонажи находятся в таверне, они в конечном итоге столкнутся со следующими автоматами, которые используют указанные блоки статистики:

Билли Бобёр (совомед [owlbear]) — глупый бобёр размером с совомеда и шляпой из енотовой шкуры, играющий на деревянной коробке и ложках. У него 34 хита и нет Мультиатаки или Удара когтями.

Бастер Медведь (медвежатник [bugbear]) — милый, пухлый медвежонок в клетчатой рубашке, потрёпанных джинсах и с банджо. Замените действие Бастера на действие Пробивное банджо, описанное ниже.

Пробивное банджо. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: 6 (1к8 + 2) дробящего урона.



Лайла Ящерица (упырь [ghoul]) одета в синий комбинезон, держит гитару и носит соломенную шляпу. Когти Лайлы не вызывают паралича.

Поросёнок Виггл Батт (орк [orc]) антропоморфная свинья без штанов и задницы. (Ничего общего с другими боевыми существами в подземелье. Полное совпадение.) Она играет на глиняном кувшине и танцует. Замените действие Пигги Виггл действием Глиняный кувшин, описанное ниже.

Глиняный кувшин. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: 7 (1к8 + 3) дробящего урона.

Томас Т. Жаба (орк [ogre]) — неуклюжая антропоморфная жаба, одетая в смокинг и гетры. Томас поёт гортанную песню о луне, влюбляясь в её отражение в озере. Замените действие Томаса на действие Покрытые паутиной руки, описанное ниже.

Покрытые паутиной руки. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: 8 (1к8 + 4) дробящего урона

КРОВАВЫЙ ПРАЗДНИК

Каждые двенадцать часов начинается Кровавый праздник. Гаснет свет, воют сирены и вспыхивают стробоскопы. Затем все автоматы начинают петь запоминающуюся песню Кровавого праздника, нападая на всех в ресторане.

Для персонажей правила Кровавого праздника просты: уничтожайте автоматов. Если они это сделают, свет снова включится, все недавно убитые посетители вернутся к жизни, и все смогут свободно уходить. Прохождение через любую из дверей возвращает всех остальных посетителей в их родные измерения и возвращает персонажей в подземелье.

Если автоматы убивают персонажей (после чего они убивают всех посетителей), часы сбрасываются, все возвращаются к жизни, и автоматы возвращаются к предоставлению фантастического сервиса в дружественной семейной атмосфере.

РАСПОРЯДОК КРОВАВОГО ПРАЗДНИКА

Если персонажи не хотят совершать прямое нападение на персонал Фрэнки Фрима, они могут вместо этого использовать различные тактики разорения ресторана. Если вам придёт в голову какая-либо из следующих идей — или что-нибудь ещё — полностью придерживайтесь ее.

Блиц-концерт в баре. Например, тысяча процентов травм в домашних условиях происходят на кухне. Так что любой ресторан — это в значительной степени смертельная ловушка, где от вас ожидают чаевых. Если персонажи хотят найти растительное масло или бутылки с алкоголем и поджечь их, дерзайте! Это даёт им 2кб импровизированных видов оружия дальнего боя. Аналогично, если персонажи захотят создать стены и ограничители из обеденных столов, отлично! Если они захотят снять со стены гигантскую лопатку для пиццы и использовать её как кувалду, прекрасно! Помните, клиент всегда прав!

Жажущие мести. Если персонажам нужны союзники, чтобы расправиться с персоналом таверны, они могут нанять помощников из числа других посетителей ресторана. Все эти гости были травмированы, умирая снова и снова, но самых стойких из них, возможно, удастся убедить умереть не просто так в следующий раз. Можно убедить до пяти посетителей помочь группе, хотя каждого нужно уговаривать лично, преуспев в проверке Харизмы Сл 12 (Запугивание или Убеждение). Если этих людей недостаточно, чтобы переломить ситуацию, не стесняйтесь приглашать больше незнакомцев перед следующим Кровавым праздником.

35. КОМНАТА С СОКРОВИЩАМИ

Эта комната очень похожа на фильм про того чудака с шоколадной фабрики. Та сцена с детьми, где одного засасывает в трубу — помнишь? Здесь почти также, но с золотыми монетами и сокровищами повсюду.

В одном углу комнаты на поганке стоит массивный сундук с сокровищами. Сундук сделан из дерева. Поганка сделана из сапфиров. Гейзер золотых и платиновых монет ниспадает каскадом из фонтана в стене, образуя импровизированную реку удачи, разделяющую комнату пополам.

Мост через реку сделан из бриллиантов, а деревья по её берегам — из сверкающих рубинов. Великолепные изумрудные луга покрывают остальную часть комнаты, усеянные цветами, изготовленными из перламутрово-белого материала. Вероятно, жемчуг, учитывая все обстоятельства.

Поощряйте персонажей оторваться здесь. Плавать в золоте и драгоценных камнях! Набить карманы! Всё это можно взять с собой. Это крутая комната, и персонажи могут провести здесь столько времени, сколько захотят.

Сундук в углу — единственная вещь в комнате, сделанная не из драгоценных камней или драгоценных металлов. Если только вы не считаете берёзу драгоценным металлом — в этом случае вы ошибаетесь. Если какой-либо персонаж взаимодействует с сундуком с сокровищами, он с готовностью открывается. «Возьми это с моим благословением!» — гласит надпись на сундуке. Вау,

это говорящий сундук с сокровищами! Сделайте бросок по таблице «Бесплатные сокровища», чтобы определить, что внутри.

БЕСПЛАТНЫЕ СОКРОВИЩА

к4 Сокровище

- 1 Корона, целиком сделанная из разноцветных драгоценных камней, стоимостью 800 зм. Корона действует как *крылатые сапоги [winged boots]*, за исключением того, что, когда её владелец летит, он чувствует, как будто его тянут за голову.
- 2 Тиара, вырезанная из одного гигантского сапфира, стоимостью 900 зм. Носитель может наложить заклинание *огненный шар [fireball]* (Сл спасброска 12) из тиары. Однажды использованная, эта функция не может быть использована снова до следующего длительного отдыха.
- 3 Цилиндр из золота стоимостью 500 зм. Этот головной убор даёт своему владельцу бонус +5 ко всем спасброскам.
- 4 Кучка драгоценных камней перекачивается в чаше, дно которой вылеплено так, что её можно удерживать на голове. Этот головной убор стоит 1000 зм и даёт его владельцу бонус +5 ко всем проверкам характеристик.

О НЕТ, ВЫ НЕ УХОДИТЕ

Как только персонажи попытаются покинуть эту комнату (независимо от того, взяли они какие-либо сокровища или нет), три оранжевых человека 4-футового роста (**обыватели**) врываются в дверь, через которую персонажи собирались выйти, и захлопывают дверь за собой и атакуют. Почему? Потому что они предполагают, что персонажи созрели для мародерства! Нападающие сбрасывают ещё больше золота, которое они ранее украли у других незадачливых авантюристов в подземелье — по 1000 зм каждый!

ВСЕ ЭТИ ГОЛОВОРЕЗСКИЕ ШТУЧКИ

После того, как группа побеждает нападавших, открываются обе двери из комнаты. Когда каждый персонаж проходит через дверь, они слышат злое смех. Любой персонаж, взявший сокровище из этой комнаты, включая золото, выпавшее из оранжевых чудаков, чувствует, что сокровище исчезает.

К тому времени, когда смех стихает, все сокровища персонажей исчезают. Под этим я подразумеваю, что если они и нашли какое-то сокровище в подземелье, оно пропало. Каждый персонаж, который пытался украсть что-то из этой комнаты, обнаруживает, что теперь у него есть плохо сделанная этническая татуировка вокруг левого бицепса. Вы можете прочитать следующее, чтобы избавиться от позора:

Вы что, дураки? Вы не можете просто так взять это. Вы как тот дерьмовый дедушка, который заставил свою семью делать всю работу. Эта метафора вообще эффективна? Я просто хотел дать вам всё это и потом забрать, чтобы вы расстроились. Гайгэкс Рииник!

Если кто-либо из персонажей благоразумно воздержался от того, чтобы взять сокровища из комнаты, прочтите им следующее:

Я вижу, вы устояли перед искушением материального богатства! Молодец, но вы должны понимать, что деньги — это единственное, о чём говорят в этом мире, так что наслаждайтесь.

СОКРОВИЩА (НА ЭТОТ РАЗ БЕЗ ШУТОК)

Персонажей, которые держали свои лапы при себе, наградите 1000 зм, которые они могут разделить между собой. Скажи им, чтобы купили что-нибудь хорошее — не то, чтобы в подземелье можно было что-то купить

36. СИМПАТИЧНАЯ КОМНАТА С БАБОЧКАМИ

Когда группа подойдёт к этой комнате, прочтите следующее описание:

Куда вы, придурки, думаете идти? Там нет комнаты. Я должен знать, не так ли? Я ИЗОБРЕЛ это подземелье! Не... нет! Эй! Не идите туда!

Когда персонажи откроют дверь, прочтите следующее:

Хорошо, что за х***я? Этой комнаты здесь не было, так кто из вас клоунов это сделал? Слушайте, вы думаете, что смешно шутить над хрупким старым дедушкой Риком, но у меня осталось НАМНОГО больше хороших лет, чем у любого из вас, так что — эй, кто вы такие? Что это за место? Вы не можете просто так — уберите руки от меня! Куда вы меня тащите?

Сделайте паузу для драматического эффекта, затем прочтите следующее:

Извините за то, каким отвратительным было это подземелье до сих пор. Это хорошая комната. Лучи золотого света проникают внутрь из какого-то неизвестного источника. Сотни бабочек мягко порхают по комнате, иногда садясь на красивые цветы, растущие на стенах и полу. Где-то под потолком из динамиков звучит успокаивающая музыка в стиле нью-эйдж.

Эта комната стоит особняком от остальной части подземелья — как будто её спроектировал совершенно другой человек.

ИСЦЕЛЯЮЩИЕ БАБОЧКИ

Каждый раз, когда бабочка приземляется на персонажа, этот персонаж восстанавливает 1 хит. Попросите бабочку приземлиться на раненого персонажа вскоре после того, как группа войдёт в комнату, чтобы проиллюстрировать это. После этого персонаж может уговорить бабочку приземлиться на него преуспев в проверке Мудрости Сл 5 (Уход за животными) — как мило! Если кто-нибудь нападёт на бабочек, они все исчезнут. Как им не стыдно?

КРАСИВЫЕ ЦВЕТЫ

Если персонаж понюхает один из цветов, он будет очень приятно пахнуть. Если персонаж выберет один из них и будет носить его с собой, то он получит преимущество при проверке Харизмы и спасбросках Харизмы в течение следующих 24 часов.

СОКРОВИЩА

Когда первый персонаж покидает комнату, все бабочки (при условии, что на них не напали) превращаются в золотые монеты и падают на землю — всего 282 зм.

ЧТО, ЧЁРТ ВОЗЬМИ, ЗДЕСЬ ПРОИСХОДИТ?

Эй, Мастер! О, боже, на этот раз у Рика действительно получилось! Существует многопланарная межгалактическая сущность, которая преследует его уже некоторое время — история стара как мир, верно? В любом случае, измерение С-137 довольно хорошо охраняется. Рик принял множество мер предосторожности. Однако я не думаю, что он поставил их охранять этот мир, и теперь это существо взяло под контроль остальную часть подземелья! Действуйте с осторожностью, вы все!

37. КОМНАТА ВЕСЁЛЫХ СКЕЛЕТОВ

Приближаясь к этой комнате, вы слышите грохот костей. Не в жутком смысле — в весёлом!

Когда персонажи заглянут в комнату, прочтите следующее:

Похоже группа скелетов изучает что-то, установленное на подставку между ними, но вы не можете разглядеть что это. Костяные скульптуры украшают комнату. Или постоит ... эта скульптура на самом деле барабанная установка?

Когда скелеты заметят персонажей, прочтите следующее:

Один из скелетов замечает вас и начинает дико жестикулировать, приглашая войти. Другие скелеты оглядываются и тоже начинают жестикулировать. Это просто весёлые скелеты!

Пять **скелетов [skeleton]** находятся в этой комнате и не атакуют, потому что это весёлые скелеты. Как только персонажи подойдут ближе им станет ясно, что скелеты столпились вокруг ксилофона, сделанного из костей — ксилобона (*игра слов bone — кость (примеч. пер.)*). Скелеты не могут играть на нём, так как у каждого из них уже есть инструмент.

КОСТЯНОЙ ДЖЕМ-СЕЙШН

Как только персонаж подберёт молоточки для ксилобона, скелеты подбегут к другим костяным инструментам: две гитары, барабанная установка, контрабас и саксофон. Скелеты манят других персонажей, предлагая им присоединиться к игре. Когда все займут свои места костяной джем-сейшн начнётся! Каждый персонаж, играющий на

инструменте, должен совершить проверку Харизмы (Выступление) Сл 15. Если все персонажи успешно её прошли, музыка получилась потрясающей! Если какие-то персонажи провалятся, один из скелетов подойдёт и бессловесно даст совет как сыграть лучше. Пусть эти персонажи повторят проверку. При успехе скелет радуется. При очередном провале он аккуратно заберёт инструмент и даст что-нибудь, на чём персонаж не налаживает, например, костяные маракасы или бубен из черепа.

СОКРОВИЩА

После того, как все закончат играть, один из скелетов подходит к персонажу с самым высоким результатом проверки Харизмы (Выступление). Совершите бросок по таблице «Костяные дары», чтобы узнать какой инструмент скелет дарит персонажу. Этот дар действует как обычный инструмент.

КОСТЯНЫЕ ДАРЫ

кб	Инструмент
1	Костяная гитара
2	Костяная барабанная установка
3	Костяной саксофон
4	Костяная бас-гитара
5	Костяной контрабас
6	Костяной ксилофон

38. КОМНАТА МАМЫ СОВОМЕДА

Как только группа приблизится к этой комнате, прочтите следующее:

Вы приближаетесь к двери и чувствуете отчётливый запах земли. За дверью слышны сопение, фырканье и недовольное ворчание.

Когда персонажи войдут в эту комнату, прочтите:

В этой комнате стоит сильный запах. В ней лежит куча сена, валяются длинные ветки и десятки обглоданных костей. В тусклых углах комнаты лежат перья, из которых образовались пуховые подстилки. Особенно большая куча сена издаёт чавкающий звук.

Как только персонажи подойдут достаточно близко, чтобы различить шум, доносящийся из кучи сена, оттуда высовывается огромное лицо. Оно выглядит так, будто принадлежит амбарной сове размером с ломовую лошадь, так что, конечно, это **совомед [owlbear]**. Голова наклоняется, чтобы рассмотреть персонажей, затем поворачивается по невероятно широкой дуге из стороны в сторону. Он медленно вылезает из кучи сена, открывая остальную часть своего белоснежного медвежьего тела. Взъерошенные переливающиеся перья выдают в ней особенно величественную самку. Она нюхает воздух со стороны персонажей и тепло ворчит.

Совомедведица не начинает атаку против группы, и даже игнорирует раунд преследования, если персонажи атакуют её. Только если персонажи продолжают нападение, совомедведица начинает нехотя защищаться.

Однако серьёзная проблема заключается в том, что её гнездо блокирует выход в следующую комнату.



СИНДРОМ ПУСТОГО ГНЕЗДА

У этой совомедведицы противный, злобный старик Рик украл детёнышей, чтобы использовать их в качестве монстров в другом своём подземелье. Так получилось, что у неё столько же детёнышей, сколько и персонажей, и она очень скучает по своему ненаглядному потомству. Она пытается дать понять это, показывая группе скорлупу от вылупившихся яиц и жалобно скуля.

Чтобы успокоить её, вся компания должна утолить её тоскующий материнский инстинкт. Как это сделать — решать им, но самый простой способ — замаскироваться под детёнышей (с помощью перьев и клочков меха, которые легко найти в гнезде) и уютно устроиться рядом с новой мамой. Это приводит в восторг совомедведицу, которая тут же загоняет их в гнездо и тщательно обхаживает их своим острым как бритва клювом. Это на самом деле довольно приятный опыт.

После этого совомедведица спокойно засыпает в своем гнезде. Преуспев в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 10, любой персонаж может сбежать, не разбудив её. При провале спящая совомедведица перевернётся и задержит персонажа своим весом. Выбраться можно, преуспев в проверке Силы (Скрытность) Сл 15. Совомедведица просыпается только в том случае, если группа производит поистине апокалиптический шум, что даёт персонажам возможность освободить попавших в ловушку компаньонов. Если она просыпается, то ворчит, повторяет процесс ухаживания, а затем снова засыпает.

СОКРОВИЩА

Найти что-то пока совомедведица бодрствует достаточно сложно. Если её отвлечь, персонаж, преуспевший в проверке Внимательности (Мудрость) Сл 14, найдёт *кольцо защиты [ring of protection]* и два *зелья лечения [potions of healing]*, завалившиеся среди костей, разбросанных по комнате.

39. КОМНАТА БОССА

Это конец игры. Если у кого-то из игроков осталось что-то, что он хотел бы сделать, то следует разобратся с этим сейчас. Затем прочтите следующее:

Даже на расстоянии видно, что в эту комнату не легко попасть. Замки выбиты, пространство за дверью усеяно кучами камня и дерева. Магические заклятия неэффективно шипят, их сила сведена к нулю.

В то же время тёплые лучи света манят вас внутрь. Вы чувствуете толчок в сторону комнаты — возможно, это связано с тем, что пол начинает плавно наклоняться в сторону разбитого дверного проёма.

Только поднимающийся пол заставляет персонажей идти. На двери нет активных ловушек, также как и подвохов при входе в неё.

В центре комнаты стоит простой деревянный стол, на котором лежит небольшой квадратный предмет, покрытый тканью. Узоры из блестящих зелёных камней покрывают пол и стены.

Любой персонаж, решив изучить пол или стены и преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, поймёт, что камни принимают форму зелёного дракона, крылья которого карабкаются по стенам, а туловище лежит на земле.

Если персонаж приблизится к столу, прочтите следующее:

О, да, это восхитительная тайна, не так ли? Вы чувствуете, что под тканью скрываются только хорошие вещи. Как приятно будет снять эту ткань. На мгновение вы испытываете благодарность за то, что у вас есть большие пальцы, которые позволяют вам стягивать ткани с вещей на столах! Как вам повезло!

Что лежит под...

Стол и объект на нём не являются ловушкой, однако, преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, персонаж поймёт, что так было не всегда. Остатки выведенной из строя нажимной пластины на столе — это часть механизма, который должен был выпустить валун с потолка, уничтожив всех, кто находится в комнате. Как всегда оригинально, Рик.

Под тканью находится семейное фото в рамке с улыбающимися Риком, Беф, Саммер и Морти. На месте Джерри находится вырезанная дыра. Как только персонажи поймут что это, прочтите:

Вот оно что?! Вот что он так крепко запер здесь? Слабое место Рика — его семья? Абсолютно невозможно. Он даже не любит их! Подождите... они очень похожи на... всех вас. Ну, это упрощает дело.

Зелёные камни вокруг персонажей начинают трястись, отделяясь от пола и стен. Каждое существо в комнате должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13, иначе оно будет сбито с ног. Из камней формируется рычащий **молодой зелёный дракон** [young green dragon]. Время инициативы, ребзи.



Любопытно, что если играет Джерри, то его персонаж полностью невосприимчив к атакам дракона.

Воодушевляющий Рик

Когда камни поднимаются с пола, они открывают яму глубиной 20 футов, на дне которой лежит гуманоид. Преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10, персонаж сможет узнать в этом существе самого Рика Санчеса, одетого в одежду волшебника и явно находящегося без сознания.

В течение первого раунда боя заставить Рика очнуться или обратить на себя внимание невозможно. Создается впечатление, что он вообще не в своём теле. В начале второго раунда боя его глаза открываются и фокусируются на зелёном драконе. «РИК ВОЗВРАЩАЕТ КОНТРОЛЬ, С**И!» — кричит он триумфально. Бросьте инициативу Рика. Просто добавьте его модификатор. Всё будет в порядке.

Подземелье — это и есть дракон

Как только Рик приходит в сознание, дракон сосредотачивает на нём свои атаки. У Рика КД 17 и 138 хитов. Он автоматически получает половину урона от атак дракона даже без спасбросков. В каждый свой ход Рик накладывает заклинание *огненный шар* [fireball] или *молнию* [lightning bolt]. Он будет делать тяжёлую работу в течение нескольких раундов, вот о чём я.

Тем не менее, когда дракон близок к тому, чтобы его прикончили (например, может быть, у него осталось 30 хитов?), пусть его следующая атака произвольно и драматично отправит Рика на землю. О, нет! Драма! Всё зависит от персонажей, чтобы закончить эту битву!

После того, как дракон будет повержен, пусть персонажи исцелят Рика или вернут его в сознание. Затем прочитайте это окончательное описание:

Я все контролирую! Черт возьми, чуваки, я вернулся! Гайгэкс Риийиик!

Все вы оглядываетесь на кровавую бойню и думаете: «Вау, Рик всё это время был настоящим героем!»

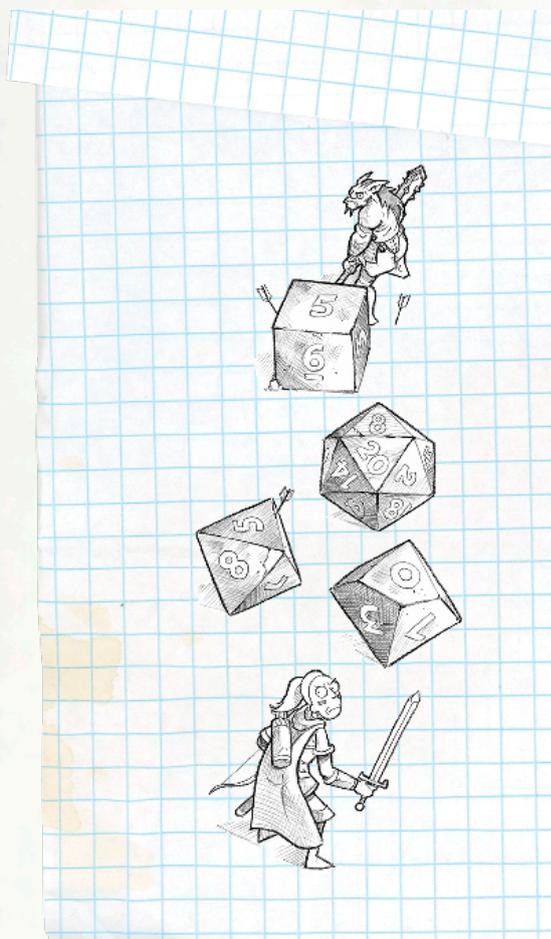
Короче говоря, я позволил себя захватить настоящей многомерной сущности (не то, чтобы вы спрашивали, но его зовут Чад). Было забавно оказаться пойманным и засунутым мозгом в банке где-то лет на двадцать. Благодаря тому, что вы его отвлекли, я саботировал ВСЁ это дерьмо и отправил его по спирали обратно через несколько последних десятков измерений, через которые он приполз. Так что нет нужды говорить, что в ближайшее время он больше не будет меня беспокоить.

Рик выглядит чрезвычайно довольным собой. По крайней мере, пока с потолка не начали падать камни:

О, точно. У нас есть около тридцати секунд, чтобы убраться отсюда, прежде чем всё здесь рухнет, и мы застрянем здесь на вечно.

Рик достаёт гениально выглядящую технологическую штуку из своей мантии и направляет её на стену. Появляется тошнотворно-зелёный портал. Когда он бежит к portalу, он говорит группе:

Кто последний, тот гнилое яйиик *отрыжка* цоооо!



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Персонажи, прошедшие через портал, обнаружат себя сидящими вокруг стола в столовой Смитов; включая Мясолицего, который, конечно же, является любимым другом семьи и персонажем которого мы все полюбили за эти годы. Те, кто не выходит из подземелья, почти сразу оказываются раздавленными насмерть и умирают в реальной жизни. К счастью, только в определённом измерении, но не в этом. Удачно!

Если вы хотите продолжать играть за этих потрясающих и нестареющих персонажей, пристегните ремни: пришло время бежать в магазин. Зайдите и возьмите «Книгу игрока», «Руководство Мастера» и «Бестиарий» в своём любимом книжном магазине. Если у персонажей остались незавершенные дела в этом подземелье или у них не было возможности исследовать его целиком до того, как Рик героически спас их задницы, позвольте им вернуться, чтобы попробовать ещё раз. И если вы ищете больше готовых приключений, я большой поклонник «Гробницы ужасов» (находится в антологии приключений «Байки из Зияющего портала»), но есть и тонна других замечательных вещей.

Вы готовы к этому. Я верю в вас.

Вот несколько тем для обсуждения, пока все будут вспоминать о том, как здорово они только что провели время:

- Какое было прекрасное подземелье
- Как хорошо оно было написано
- Как весело все провели время
- Воспоминания, которые каждый игрок навсегда сохранит в своём сердце
- Как все хотели бы играть в D&D сто лет без остановки.
- Как все рады, что Рик и Морти сделали этот замечательный кроссовер
- Как все хотели бы сыграть в это великое подземелье снова когда-нибудь

Спасибо, что насладились этим единственным в своем роде DUNGEONS & DRAGONS Rickth Edition. Rick out, broh!!! (Думаю нет необходимости это переводить).



ПРИЛОЖЕНИЕ А: МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

«Затерянное подземелье обРИКчённости: Энергия большого Рика» содержит в себе большой набор магических предметов и некоторый намёк на широкий выбор их в мирах D&D. Текст ниже предоставляет описание магических предметов, встречающихся в этом приключении, включая подробности того, как ими пользоваться. Смотрите «Руководство Мастера» для получения ещё более широкого ассортимента магических предметов.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Описание магического предмета объясняет то, как он работает. Для персонажа вполне достаточно взять в руки волшебный предмет, чтобы почувствовать в нём нечто исключительное. Накладывание заклинания *опознание [identify]* на предмет раскрывает его свойства. Кроме того, имея непрерывный доступ к предмету в течение короткого отдыха, персонаж может сконцентрироваться на его изучении. В конце отдыха персонаж узнаёт свойства предмета. Зелья — исключение, попробовать немного зелья вполне достаточно, чтобы понять, что оно делает.

Некоторые магические предметы перед применением их свойств требуют от владельца **настройки**. Настройка на магический предмет требует проведения короткого отдыха, в течение которого вы будете сосредотачиваться а нём (это не может быть тот же короткий отдых, когда вы изучаете свойства предмета). В зависимости от природы предмета это сосредоточение может принимать форму молитвы, тренировки с оружием или медитацию. В любом случае, период концентрации должен быть непрерывным. После того как вы настроились на предмет, вы можете использовать его магические свойства.

В одно и то же время на предмет может быть настроено только одно существо. Существо не может настроиться на более трёх магических предметов одновременно, и в течение короткого отдыха вы успеете настроить только на один предмет.

Ваша связь с предметом разрывается, если расстояние между вами превышает 100 футов в течение 24 часов, или когда вы умираете. Вы также способны добровольно отменить настройку на предмет во время другого короткого отдыха.



Крылатые сапоги

ОПИСАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ

Выпив это зелье, вы восстанавливаете 2к4 + 2 хита.

ЗЕЛЬЕ ПОЛЁТА

Это зелье даёт вам скорость полёта, равную вашей скорости ходьбы, на 1 час. Если действие зелья закончится, пока вы находитесь в воздухе, и ничто другое не удерживает вас, то вы должны использовать своё перемещение, чтобы спуститься. Если вы не приземлитесь через 1 минуту, вы падаете.

КОЛЬЦО ЗАЩИТЫ

Пока вы носите это кольцо, и настроены на него, вы получаете бонус +1 к КД и спасброскам.

КРЫЛАТЫЕ САПОГИ

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка) Пока вы носите эти сапоги, вы обладаете скоростью полёта, равной вашей скорости ходьбы. С помощью сапогов вы можете лететь до 4 часов, за раз или по частям, но каждое использование считается как минимум за 1 минуту. Если вы лети-те, когда 4 часа заканчиваются, вы спускаетесь со скоростью 30 футов в раунд, пока не приземлитесь.

Сапоги восстанавливают 2 часа полёта за каждые 12 часов, пока не используются.

ПАЛОЧКА ВОЛШЕБНЫХ СТРЕЛ

У этой волшебной палочки есть 7 зарядов. Когда палочка находится у вас в руке, вы можете действием выпустить из неё заклинание *волшебная стрела [magic missile]*, не тратя никаких компонентов, и расходуя от 1 до 3 зарядов. За каждый дополнительный заряд сверх первого уровень заклинания повышается на 1. Вы можете использовать эту палочку, даже если не способны накладывать заклинания.

Палочка восстанавливает 1кб + 1 израсходованных зарядов каждый день на рассвете. Если вы израсходовали последний заряд, бросьте к20. Если выпадет «1», палочка будет уничтожена и рассыплется в пепел.



Кольцо защиты



Палочка волшебных стрел

Приложение В: Чудовища

Этот раздел содержит краткое описание правил использования блоков статистики чудовищ. Блоки статистики и краткие описания существ, которые появляются в приключении «Затерянное подземелье ОБРИКЧЁННОСТИ: Энергия большого Рика» смотрите в «Бестиарии»

СТАТИСТИКА

Блок статистики содержит необходимую информацию, в которой вы, как Мастер, нуждаетесь для управления существом.

РАЗМЕР

Разные существа занимают различное пространство. В приведенной ниже таблице указано, какое пространство контролирует в сражении существо определённого размера. Предметы иногда используют те же самые категории размера. Например, типичное существо Среднего размера не шириной 5 футов, а контролирует пространство 5 × 5 футов. Если орк Среднего размера стоит в дверном проёме шириной 5 футов, никто не сможет пройти через неё, пока орк не позволит.

КАТЕГОРИИ РАЗМЕРА

Размер	Пространство
Крошечный	2,5 × 2,5 фута
Маленький	5 × 5 футов
Средний	5 × 5 футов
Большой	10 × 10 футов
Огромный	15 × 15 футов
Громадный	20 × 20 футов или больше

ПРОТИСКИВАНИЕ ЧЕРЕЗ МЕНЬШЕЕ ПРОСТРАНСТВО

Существо может протиснуться через пространство, обычно занимаемое существом на одну категорию меньше него. Когда существо протискивается, его скорость снижается вдвое, а также существо совершает с помехой броски атаки и спасброски Ловкости, а броски направленных на него атак совершаются с преимуществом.

ВИД

Вид существа говорит о его фундаментальной природе. В этом приключении могут быть встречены чудовища следующих видов:

Аберрации. Совершенно чужеродные создания, которым ист места в привычном мире.

Великаны. Человекоподобные существа, которые значительно превосходят в размерах людей и подобных им.

Гуманоиды. Двуногие народы цивилизованного и дикого мира, включая людей и огромное разнообразие других рас, например, дварфов и эльфов.

Драконы. Большие крылатые рептилии древнего происхождения, обладающие огромной мощью.

Звери. Негуманоидные существа, которые, как животные в настоящем мире, являются нормальной частью мировой экологии.

Монстры. Путающие существа, которые иногда напоминают зверей, но в отличие от них часто затронуты магией, почти всегда тлетворной.

Нежить. Бывшие живыми существа, облаченные в ужасное состояние неуспокоенных оболочек посредством некромантии или какого-нибудь нечестивого проклятья.

Растения. Растительные создания, которые в отличие от обычных растений, имеют некоторую степень сознания и подвижности.

Слизни. Студенистые существа, которые обычно не имеют устойчивой формы. В основном они обитают в пещерах и подземельях.

МЕТКИ

Существо может иметь одну или несколько меток, указанных в скобках у его вида. Например, орк имеет вид «гуманоид (орк)». Метки в скобках дают дополнительную классификацию для некоторых существ, но они не имеют никакого отношения к поведению чудовища в сражении.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Мировоззрение чудовища даёт ключи к его характеру и тому, как оно ведёт себя в ролевой или боевой ситуаций. Например, хаотично-злое чудовище может по разным причинам мгновенно наброситься на персонажей. В то время как нейтральное чудовище может вступить в переговоры. Мировоззрение указывает на то, склоняется ли существо больше к закону или хаосу, к добру или злу, или же является нейтральным.

Любое мировоззрение. Некоторые существа, такие как воители, могут иметь любое мировоззрение. Другими словами, вы сами выбираете мировоззрение существа. В зависимости от вида существа его мировоззрение может указывать на привязанность или отвращение к закону, хаосу, добру или злу.

Без мировоззрения. Многие существа с низким интеллектом не имеют представления о том, что такое закон или хаос, добро или зло. Они не совершают моральных или этических выборов, а действуют инстинктивно. У этих существ нет мировоззрения, что обозначается записью «без мировоззрения».

КЛАСС ДОСПЕХА

Существо, которое носит доспехи или использует щит, имеет КД, рассчитываемый из параметров его доспехов, щита и Ловкости. В противном случае КД существа основан на его модификаторе Ловкости и природном доспехе, или же на сверхъестественной стойкости, которой оно может обладать.

Если существо носит доспехи, или использует щит, тип доспехов или щита указан в скобках после значения КД.

ХИТЫ

Существо обычно умирает или уничтожается, когда его хиты падают до 0. Для получения дополнительной информации о хитах смотрите книгу правил.

СКОРОСТЬ

Скорость существа определяет, как далеко оно может переместиться в свой раунд. Для получения дополнительной информации о скорости смотрите книгу правил.

Все существа обладают скоростью ходьбы; не имеющие наземной формы существа имеют скорость 0 футов. Многие существа, описанные здесь, обладают одним и более дополнительным способом передвижения.

Лазяя. Существа, способные лазать, и имеющие соответствующий вид скорости, могут использовать всё или часть своего передвижения, чтобы двигать-

ся по вертикальным поверхностям. Такое существо не должно тратить дополнительное перемещение, чтобы лазать.

Летая. Существо, обладающее скоростью полёта, может использовать всё или часть своего передвижения, чтобы лететь. Если существо становится недееспособным или сбивается с ног во время полёта, оно падает, если не в состоянии парить.

Плавая. Существо, обладающее скоростью плавания, не должно тратить дополнительное перемещение, чтобы плавать.

ЗНАЧЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

У каждого существа есть шесть характеристик (Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Харизма), и значению каждой соответствует определённый модификатор. Для получения дополнительной информации о значениях характеристик и о том, как они применяются в игре, смотрите книгу правил.

СПАСБРОСКИ

Спасброски отмечены в блоках статистики существ, которые особенно хорошо сопротивляются эффектам определённого рода.

НАВЫКИ

Навыки приведены в описании существ, которые владеют одним и более навыками. Например, если существо очень проницательно и скрытно, оно будет иметь бонус к проверкам Мудрости (Внимательность) и Ловкости (Скрытность).

Навыки в блоке статистики существа приводятся с итоговым модификатором: модификатор характеристики чудовища плюс бонус владения навыком. Если в блоке статистики указано «Скрытность +6», бросьте к20 и добавьте 6, когда чудовище совершает проверку характеристики, используя Скрытность.

ВЛАДЕНИЕ ДОСПЕХАМИ, ОРУЖИЕМ, ИНСТРУМЕНТАМИ

Предположим, что существо владеет своими доспехами, оружием и инструментами. Если вы меняете доспехи и оружие существа, вы должны решить, владеет ли оно новым снаряжением. О правилах использования этих предметов без владения смотрите в книге правил.

Уязвимости, сопротивления и иммунитеты

У некоторых существ есть уязвимость, сопротивление или иммунитет к определённым видам урона. Кроме того, некоторые существа обладают иммунитетом к определённым состояниям и другим игровым эффектам. Эти иммунитеты также приводятся здесь.

ЧУВСТВА

Запись о чувствах указывает пассивное значение Мудрости (Внимательность), а также особые чувства, которыми обладает существо, например следующие:

Истинное зрение. Существо способно видеть в обычной и магической темноте, видеть невидимых существ и предметы, автоматически определять зрительные иллюзии и преуспевает в спасбросках от них. и воспринимает настоящую форму пере-

вертышей и существ, преобразованных магией. Кроме того, зрение такого существа простирается на Эфирный План.

Слепое зрение. Существо может ощущать окружающее его пространство в пределах определённого радиуса, не полагаясь на зрение.

Тёмное зрение. Существо может видеть в темноте в пределах определённого радиуса. В пределах этого радиуса существо способно видеть в тусклом свете как при нормальном освещении, и в темноте, как при тусклом освещении. Существо не способно различать цвета в темноте, только оттенки серого.

ЯЗЫКИ

Языки, на которых существо может говорить, приведены в алфавитном порядке. Иногда существо способно понимать язык, но не может говорить на нём, в таких случаях это отмечено в его описании.

ОПАСНОСТЬ

Снаряжённый надлежащим образом и хорошо отдохнувший отряд из четырёх искателей приключений должен быть способен без потерь победить существо с показателем опасности, равным их уровню. Чудовища, которые значительно слабее, чем персонажи 1 уровня, имеют показатель опасности ниже 1.

ОПЫТ

Количество опыта, выдаваемого за чудовище, основано на значении его Опасности. Как правило, опыт даётся за победу над чудовищем.

В приключении «Затерянное подземелье об-РИКчённости» вам не нужно отслеживать очки опыта, поскольку персонажи повышают уровень, просто углубляясь в нелепое подземелье Рика (см. «Повышение уровня», стр. 6)

ОСОБЕННОСТИ

Особенности — специальные способности существа, которые обычно имеют отношение к боевым сценам.

ДЕЙСТВИЯ

Когда существо совершает действие, оно может выбрать один из вариантов в разделе блока статистики «действия». В книге правил описаны другие действия, доступные всем существам.

РУКОПАШНЫЕ И ДАЛЬНОБОЙНЫЕ АТАКИ

Наиболее распространённые действия, которые существо будет применять в бою, — это рукопашные и дальнобойные атаки. Это могут быть атаки заклинанием или атаки оружием, где «оружие» может быть специально созданным предметом или природным оружием, таким как когти.

Попадание. Любой урон или другие эффекты, которые возникают в результате попадания атаки по цели, описаны здесь. Вы, как Мастер, можете или брать среднее значение урона, или бросать игральные кости для его определения; по этой причине представлены оба варианта причиняемого урона. Например, чудовище может причинить рубящий урон 1 (1к8) своим длинным мечом. Эта запись означает, что вы можете решить, что чудовище причинило 4 единицы урона, или же вы можете бросить 1к8, чтобы определить урон случайно.

РЕАКЦИИ

Если существо способно сделать что-то необычное реакцией, то эта информация будет представлена здесь. Большинство существ не обладает особыми реакциями, и в этом случае этот раздел будет отсутствовать. Реакции описаны в книге правил.

ОГРАНИЧЕННОЕ ПРИМЕНЕНИЕ

Некоторые особые способности — особенности, действия или реакции, имеют ограничение на количество раз, которое они могут быть использованы.

Х/день. Обозначение «Х/день» означает, что особая способность может быть применена определённое число раз, и что чудовище должно завершить длительный отдых, чтобы использовать её снова.

Перезарядка X-Y. Обозначение «Перезарядка X-Y» означает, что чудовище может использовать особую способность один раз, а затем у способности появляется случайный шанс на перезарядку в течение каждого последующего раунда боя. В начале каждого хода чудовища бросайте кб. Если результат броска является одним из чисел диапазона в обозначении перезарядки, то чудовище восстанавливает возможность применять эту способность. Способность также восстанавливается, когда чудовище заканчивает короткий или длительный отдых.

Например «Перезарядка 6» означает, что чудовище может использовать особую способность один раз. Затем, в начале своего следующего хода оно восстановит возможность применять эту способность, если выкинет «6» на кб.





WUBBA LUBBA D&D!

MORTY WANTS TO LEARN HOW TO PLAY
 DUNGEONS & DRAGONS... BUT GRANDPA
 RICK'S CAMPAIGN DRAWS THE ENTIRE FAMILY
 INTO DEADLY ALTERNATE UNIVERSES
 GOVERNED BY THE RULES OF THE GAME!

Paperback • March 2019 • ISBN: 978-1-68405-416-9 • \$19.99 • 144 pgs

PATRICK ROTHFUSS • JIM ZUB • TROY LITTLE



LEARN MORE AT IDWPUBLISHING.COM

FOLLOW US ON [f](#) [t](#) [y](#) [t](#) [i](#)





Ари Стронгбоу

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Воин 1

Класс и Уровень

Народный Герой

Предыстория

Саммер

Имя Игрока

Полуэльф

Раса

Нейтрально-доброе

Мировоззрение

Очки Опыта

Не прощу. Не забуду.

Персональные Черты

Я отомщу за убийство моего брата и предательство, что стало причиной.

Идеалы

Ты не стоишь тех стрел, которые я выпустила, чтобы убить тебя.

Привязанности

Порой, я слишком драматизирую.

Слабости

СИЛА
+2
14

ЛОВКОСТЬ
+3
16

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
+2
14

ИНТЕЛЛЕКТ
+0
10

МУДРОСТЬ
+1
12

ХАРИЗМА
0
10

ВДОХНОВЕНИЕ
+2

БОНУС МАСТЕРСТВА
+2

СПАСБРОСКИ

- +4 Сила
- +3 Ловкость
- +4 Телосложение
- +0 Интеллект
- +1 Мудрость
- +0 Харизма

СПАСБРОСКИ

- +3 Акробатика (Лов)
- +4 Атлетика (Сил)
- +3 Восприятие (Мдр)
- +3 Выживание (Мдр)
- +0 Выступление (Хар)
- +0 Запугивание (Хар)
- +2 История (Инт)
- +3 Ловкость рук (Лов)
- +0 Магия (Инт)
- +1 Медицина (Мдр)
- +0 Обман (Хар)
- +2 Природа (Инт)
- +1 Проницательность (Мдр)
- +0 Расследование (Инт)
- +0 Религия (Инт)
- +3 Скрытность (Лов)
- +0 Убеждение (Хар)
- +3 Уход за животными (Мдр)

НАВЫКИ

14 КД

+3 ИНИЦИАТИВА

30 футов СКОРОСТЬ

Максимум Хитов **12**

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Итого **1к10**

КОСТЬ ХИТОВ

УСПЕХИ ○○○○

ПРОВАЛЫ ○○○○

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

Второе дыхание. Вы обладаете ограниченным источником выносливости, которым можете воспользоваться, чтобы уберечь себя. В свой ход вы можете бонусным действием восстановить хиты в размере 1к10 ваш уровень воина. Используя это умение, вы должны завершить короткий либо продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова.

Боевой стиль (Стрельба) Вы получаете бонус +2 к броску атаки, когда атакуете дальнобойным оружием.

Деревенское гостеприимство. Вы сами из простого народа, и потому легко находите с ними общий язык. Вы можете найти место, чтобы спрятаться, отдохнуть или подлечиться среди обывателей, если только вы не угрожаете им. Они укроют вас от представителей закона и тех, кто ищет вас, но своими жизнями за вас они рисковать не будут.

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.

Наследие фей. Вы совершаете с преимуществом спасброски от состояния «очарованный», и вас невозможно магически усыпить.

УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ

13 ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Владение. Все доспехи, щиты, простое оружие, воинское оружие, инструменты плотника, транспорт (наземный).

Языки. Общий, Эльфийский, Гоблинский.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Длинный лук*	+7	1к8 + 3 колющий
Длинный меч**	+4	1к8 + 2 рубящий

*Вы можете выстрелить из длинного лука на 150 футов или до 600 футов с помехой на бросок атаки.

**Универсальное. Наносит 1d10 при совершении рукопашной атаки двумя руками.

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

ММ

СМ

ЭМ

ЭМ

10

ПП

СНАРЯЖЕНИЕ

Кожаный доспех, длинный лук, 20 стрел, длинный меч, рюкзак, спальный мешок, столовый набор, трутьница, 10 факелов, рационы на 10 дней, бурдюк с водой, 50-футовая пеньковая веревка, инструменты плотника, лопата, горшок, (железный), комплект обычной одежды, кошель.



Полуэльф

Бродящие по двум мирам, но в действительности, не принадлежащие ни одному из них. Полуэльфы сочетают в себе, как некоторые говорят, лучшие качества обеих рас: человеческие любознательность, изобретательность и амбиции, приправленные изысканными чувствами, любовью к природе и ощущением прекрасного, свойственными эльфам. Некоторые полуэльфы живут среди людей, отгороженные эмоциональными и физическими различиями, наблюдая за старением друзей и возлюбленных, лишь слегка тронутые временем. Другие живут с эльфами в неподвластных времени эльфийских королевствах. Они стремительно растут, и достигают зрелости, пока их сверстники еще остаются детьми. Многие полуэльфы не способны ужиться ни в одном обществе, и выбирают жизнь одиноких странников или объединяются с другими изгнанниками и неудачниками, чтобы отправиться к приключениям.

Воин

Воин — самый разнообразный класс в мире Dungeons & Dragons. Странствующие рыцари, военачальники-завоеватели, королевские чемпионы, элитная пехота, бронированные наёмники и короли разбоя — будучи воинами, все они мастерски владеют оружием, доспехами, и приемами ведения боя. А еще они хорошо знакомы со смертью — они несут её сами, и часто смотрят в её холодные глаза.

Получение Уровней

Преодолевая препятствия во время приключений, вы будете получать очки опыта, как описано в книге правил

С каждым новым уровнем вы будете получать дополнительную Кость Хитов, и добавлять к максимуму своих хитов $1k10 + 2$.

2 Уровень: 300 опыта

Всплеск действий. Вы получаете возможность на мгновение преодолеть обычные возможности. В свой ход вы можете совершить одно дополнительное действие помимо обычного и бонусного действий.

Используя это умение, вы должны завершить короткий или продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова.

3 Уровень: 900 опыта

Улучшенные критические попадания. Ваши атаки оружием совершают критическое попадание при выпадении «19» или «20» на кости атаки.

4 Уровень: 2,700 опыта

Улучшение характеристик. Ваша Ловкость становится равной 18, что приводит к следующим эффектам:

- Модификатор вашей Ловкости теперь +4.
- Ваши бонусы атаки и урона от атак, зависящих от Ловкости, таких как стрельба из длинного лука, увеличиваются на 1.
- Ваш модификатор спасбросков Ловкости увеличивается на 1.
- Ваш модификатор навыков, основанных на Ловкости, увеличивается на 1.
- Пока вы носите лёгкий доспех или не носите доспех вообще, ваш Класс Доспеха увеличивается на 1.
- Ваша инициатива увеличивается на 1.

5 Уровень: 2,700 опыта

Дополнительная атака. Если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

Бонус мастерства. Ваш бонус мастерства увеличивается +3, что приводит к следующим эффектам:

- Ваш бонус атаки для оружия, которым вы владеете, увеличивается на 1.
- Модификаторы спасбросков и навыков, которыми вы владеете (обозначены знаком ●), увеличиваются на 1.
- Так как модификатор навыка Восприятие увеличивается на 1, значение вашей пассивной Мудрости (Восприятие) увеличивается на 1.

Улучшение вашего доспеха

Получая сокровища, вы сможете приобрести новые доспехи, которые улучшат ваш Класс Доспеха. В книге правил вы найдёте описание снаряжения, в том числе и доспехов.



Кет Сильверсон

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Плут 1

Класс и Уровень

Беспризорник

Предыстория

Морти

Имя Игрока

Полуорк

Раса

Нейтрально-доброе

Мировоззрение

Очки Опыта

Мне трудно говорить «нет» красивым девушкам... и сумасшедшим ученым.

Персональные Черты

Всё что моё — твоё, а всё что твоё — моё.

Идеалы

А знаешь что? Всё что моё — тоже моё. Отдавай обратно.

Привязанности

У меня проблемы с доверием к моим союзникам.

Слабости

СИЛА
0
10

ЛОВКОСТЬ
+2
15

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
+1
13

ИНТЕЛЛЕКТ
+1
13

МУДРОСТЬ
+0
10

ХАРИЗМА
+2
14

ВДОХНОВЕНИЕ

БОНУС МАСТЕРСТВА
+2

СПАСБРОСКИ

- +0 Сила
- +4 Ловкость
- +1 Телосложение
- +3 Интеллект
- +2 Мудрость
- +2 Харизма

НАВЫКИ

- +4 Акробатика (Лов)
- +0 Атлетика (Сил)
- +0 Восприятие (Мдр)
- +0 Выживание (Мдр)
- +4 Выступление (Хар)
- +4 Запугивание (Хар)
- +1 История (Инт)
- +4 Ловкость рук (Лов)
- +1 Магия (Инт)
- +0 Медицина (Мдр)
- +4 Обман (Хар)
- +1 Природа (Инт)
- +0 Проницательность (Мдр)
- +3 Расследование (Инт)
- +0 Религия (Инт)
- +6 Скрытность (Лов)
- +2 Убеждение (Хар)
- +0 Уход за животными (Мдр)

13 КД

+2 ИНИЦИАТИВА

30 футов СКОРОСТЬ

Максимум Хитов **9**

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Итого **1d8**

КОСТЬ ХИТОВ

УСПЕХИ ○○○○

ПРОВАЛЫ ○○○○

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

Воровской жаргон. Вы знаете воровской жаргон (коды, знаки, жесты), который позволяет скрывать сообщения в, казалось бы, обычном разговоре. Вы также понимаете набор секретных знаков и символов, используемый для передачи коротких и простых сообщений.

Тёмное зрение. Благодаря орочьей крови, вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении. 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.

Угрожающий вид. Вы владеете навыком Запугивание.

Непоколебимая стойкость. Если ваши хиты опустились до нуля, но вы при этом не убиты, ваши хиты вместо этого опускаются до 1. Вы не можете использовать эту способность снова, пока не завершите длительный отдых.

Свирепые атаки. Если вы совершили критическое попадание рукопашной атакой оружием, вы можете добавить к урону ещё одну кость урона оружия.

Городские тайны. Вы знаете тайные лазы и проходы городских улиц, позволяющие пройти там, где другие не увидят пути. Вне боя вы (и ведомые вами союзники) можете перемещаться по городу вдвое быстрее обычного.

УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ

10 ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Владение. Лёгкие доспехи, простое оружие, ручные арбалеты, длинные мечи, рапиры, короткие мечи, воровские инструменты, набор для грима, игральные карты.

Языки. Общий, Орочий.

Компетентность. Когда вы совершаете проверку Ловкости (Скрытность), или используете воровские инструменты, ваш бонус мастерства удваивается. Это преимущество уже учтено в вашем навыке Скрытность.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Кинжал*	+4	1к4 + 2 колющий
Кинжал*	+4	1к4 + 2 колющий

*Вы можете метнуть кинжал на 20 футов или до 60 футов с помехой на бросок атаки.

Скрытая атака. Один раз в ход, когда вы попали атакой, основанной на Ловкости (например, кинжалом), совершённой с преимуществом, вы можете причинить дополнительный урон 1к6 одному из существ, по которому вы попали атакой. Вам не нужно иметь преимущество при броске атаки, если другой враг цели находится в пределах 5 футов от неё. Этот враг не должен быть недееспособным, и у вас не должно быть помехи для броска атаки.

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

2 кинжала, кожаный доспех, воровские инструменты, рюкзак, колокольчик, 5 свечей, ломик, молоток, 10 шлямбуров, трутница, 50-футовая пеньковая верёвка, закрытый фонарь, 2 фляги с маслом, рацион на 5 дней, бурдюк, обычная одежда с капюшоном, кошель.

15

СНАРЯЖЕНИЕ



Полуорк

Племена орков и людей иногда заключали союзы, объединяя силы в огромные орды, терроризирующие более цивилизованные государства по соседству. Когда такие союзы скреплялись узами брака, появлялись полуорки. Некоторые полуорки возвышались, становясь гордыми вождями племён. Их человечья кровь давала им преимущество над их чистокровными соперниками. Другие отправлялись в мир, чтоб доказать своё превосходство над представителями более цивилизованных народов. Многие из них становились искателями приключений, достигая величия благодаря своим могучим свершениям, и дурной славы, благодаря варварским нравам и дикарской ярости.

Серый цвет кожи, плоский лоб, выступающая челюсть, торчащие клыки и могучее телосложение не оставляет сомнений в орочьем происхождении для любого, кто смотрит на полуорка. Орки гордятся своими боевыми шрамами, а узоры, составленные из шрамов, украшают их тела.

Полуорки очень чувствительные к эмоциям. Ярость не только ускоряет их пульс, она заставляет их тела пылать. Колкие оскорбления действуют на них как яд, и печаль истощает их силы. Но когда они смеются, то делают это громко и от души, и простые физические наслаждения — пиры, выпивка, борьба, барабанный бой и дикие пляски — наполняют их сердца радостью. Они, как правило, вспыльчивы, иногда угрюмы, более склонны к действию, чем к созерцанию и к борьбе, чем к спору. Наиболее культурными полуорками являются те, у кого достаточно самоконтроля, чтобы проживать в цивилизованных землях.

Плут

Плуты полагаются на мастерство, скрытность и уязвимые места врагов, чтобы взять верх в любой ситуации. У них достаточно сноровки для нахождения решения практически в любой ситуации.

Получение Уровней

Преодолевая препятствия во время приключений, вы будете получать очки опыта, как описано в книге правил.

С каждым новым уровнем вы будете получать дополнительную Кость Хитов, и добавлять к максимуму своих хитов $1к8 + 1$.

2 Уровень: 300 опыта

Хитрое действие. Вы можете в каждом ходу боя совершать *бонусное действие*. Это действие может быть использовано только для Рывка, Отхода или Засады.

3 Уровень: 900 опыта

Форточник. Вы получаете возможность лазать быстрее, чем обычно; лазание больше не стоит вам дополнительного движения. Кроме того, когда вы совершаете прыжок с разбега, расстояние, которое вы преодолеваете, увеличивается на число футов, равное вашему модификатору Ловкости.

Быстрые Руки. Вы можете *бонусным действием*, предоставленным вашим Хитрым действием, совершить проверку Ловкости (Ловкость рук), использовать воровские инструменты, чтобы обезвредить ловушку или вскрыть замок, или же совершить действие Использование предмета.

Скрытая атака. Ваше умение Скрытая атака причиняет урон $2к6$, а не $1к6$.

4 Уровень: 2,700 опыта

Улучшение характеристик. Ваша Ловкость становится равной 18, что приводит к следующим эффектам:

- Модификатор вашей Ловкости теперь +4.
- Ваши бонусы атаки и урона от атак, зависящих от Ловкости, таких как атака кинжалом увеличиваются на 1.
- Ваш модификатор спасбросков Ловкости увеличивается на 1.
- Ваш модификатор навыков, основанных на Ловкости, увеличивается на 1.
- Пока вы носите лёгкий доспех или не носите доспех вообще, ваш Класс Доспеха увеличивается на 1.
- Ваша инициатива увеличивается на 1.

5 Уровень: 6,500 опыта

Бонус мастерства. Ваш бонус мастерства увеличивается до +3, что приводит к следующим эффектам:

- Ваш бонус атаки для оружия, которым вы владеете, увеличивается на 1.
- Модификаторы спасбросков и навыков, которыми вы владеете (обозначены знаком ●), увеличиваются на 1. Ваше умение Компетентность означает, что бонус Скрытности и умение использовать воровские инструменты увеличивается на 2, а не на 1.

Скрытая атака. Ваше умение Скрытая атака причиняет урон $3к6$, а не $2к6$.

Невероятное уклонение. Когда нападающий, которого вы можете видеть, попадает по вам атакой, вы можете реакцией уменьшить вдвое урон себе от этой атаки.

Улучшение вашего доспеха

Получая сокровища, вы сможете приобрести новые доспехи, которые улучшат ваш Класс Доспеха. В книге правил вы найдёте описание снаряжения, в том числе и доспехов.



DUNGEONS & DRAGONS®

Киир Браван

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Волшебник 1

Класс и Уровень

Мудрец

Предыстория

Джерри

Имя Игрока

Полуэльф

Раса

Нейтрально-доброе

Мировоззрение

Очки Опыта

Наконец-то я стал достаточно умным, чтобы понять, что никогда не буду достаточно хорош.

Персональные Черты

Сила — это круто, но только тогда, когда с её помощью защищают слабых.

Идеалы

Наконец-то я стал достаточно храбрым, чтобы сражаться за друзей и семью.

Привязанности

Как бы сильно ты ни старался, ты потеряешь все, что любишь.

Слабости

СИЛА
+0
10

ЛОВКОСТЬ
+2
14

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
+2
14

ИНТЕЛЛЕКТ
+3
16

МУДРОСТЬ
+1
12

ХАРИЗМА
0
10

ВДОХНОВЕНИЕ

БОНУС МАСТЕРСТВА
+2

СПАСБРОСКИ

- +0 Сила
- +2 Ловкость
- +2 Телосложение
- +5 Интеллект
- +3 Мудрость
- +0 Харизма

НАВЫКИ

- +2 Акробатика (Лов)
- +0 Атлетика (Сил)
- +3 Восприятие (Мдр)
- +1 Выживание (Мдр)
- +0 Выступление (Хар)
- +0 Запугивание (Хар)
- +5 История (Инт)
- +2 Ловкость рук (Лов)
- +5 Магия (Инт)
- +1 Медицина (Мдр)
- +0 Обман (Хар)
- +3 Природа (Инт)
- +3 Проницательность (Мдр)
- +5 Расследование (Инт)
- +5 Религия (Инт)
- +2 Скрытность (Лов)
- +0 Убеждение (Хар)
- +1 Уход за животными (Мдр)

12 КД

+2 ИНИЦИАТИВА

30 футов СКОРОСТЬ

Максимум Хитов **8**

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Итого **1d6**

КОСТЬ ХИТОВ

УСПЕХИ

ПРОВАЛЫ

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

Использование заклинаний. Базовой характеристикой при накладывании заклинаний является Интеллект. Сл противостояния вашим заклинаниям - 13. Если вы совершаете атаку заклинанием, ваш бонус атаки равен +5. Подробности смотрите в книге правил.

Магическое восстановление. Изучая свою книгу заклинаний, вы способны восстановить часть магической энергии. Один раз в день вы можете во время короткого отдыха восстановить часть использованных ячеек заклинаний (их суммарный уровень не может превышать половину вашего уровня волшебника, округляя в большую сторону).

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.

Наследие фей. Вы совершаете с преимуществом спасброски от состояния «очарованный», и вас невозможно магически усыпить.

Исследователь. Если вы пытаетесь изучить или вспомнить информацию, которой вы не обладаете, вы часто знаете, где и от кого её можно получить. Обычно это библиотека, скрипторий, университет, мудрец или другое образованное существо. Мастер может решить, что искомое знание является тайной и хранится в практически недоступном месте, или что оно вообще недоступно. Поиски глубочайших тайн вселенной могут потребовать отдельного приключения или даже целой кампании.

УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ

13 ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Владение. Кинжалы, дротики, пращи, боевые посохи, лёгкие арбалеты

Языки. Общий, Эльфийский, Драконий, Дварфский, Гоблинский.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Боевой посох*	+2	1к6 дробящий

*Универсальное. Наносит 1к8 урона при совершении атаки двумя руками.

Заговоры. Вам известны заговоры *волшебная рука* [mage hand], *луч холода* [ray of frost] и *фокусы* [prestidigitation]. Вы можете накладывать их неограниченно. Описание в книге правил.

Ячейки заклинаний. У вас две ячейки заклинания 1 уровня для накладывания подготовленных заклинаний.

Подготовленные заклинания. Вы можете подготовить четыре заклинания 1 уровня, выбирая из заклинаний, хранящихся в вашей книге заклинаний.

Книга заклинаний. В ней записаны заклинания 1 уровня: *волшебная стрела* [magic missile], *доспехи мага* [mage armor], *обнаружение магии* [detect magic], *огненные ладони* [burning hands], *усыпление* [sleep] и *щит* [shield]. Описание в книге правил.

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Боевой посох, мешочек с компонентами, книга заклинаний, рюкзак, чернила, писчее перо, 10 листов пергамента, маленький нож, том с исторической информацией, комплект обычной одежды, кошель.

СНАРЯЖЕНИЕ

ММ

СМ

ЭМ

ЭМ

ПМ

5



Полуэльф

Бродящие по двум мирам, но в действительности, не принадлежащие ни одному из них. Полуэльфы сочетают в себе, как некоторые говорят, лучшие качества обеих рас: человеческие любознательность, изобретательность и амбиции, приправленные изысканными чувствами, любовью к природе и ощущением прекрасного, свойственными эльфам. Некоторые полуэльфы живут среди людей, отгороженные эмоциональными и физическими различиями, наблюдая за старением друзей и возлюбленных, лишь слегка тронутые временем. Другие живут с эльфами в неподвластных времени эльфийских королевствах. Они стремительно растут, и достигают зрелости, пока их сверстники еще остаются детьми. Многие полуэльфы не способны ужитья ни в одном обществе, и выбирают жизнь одиноких странников или объединяются с другими изгнанниками и неудачниками, чтобы отправиться к приключениям.

Волшебник

Волшебники — адепты высшей магии. Опираясь на тонкие плетения магии, пронизывающей вселенную, волшебники способны создавать заклинания взрывного огня, искрящихся молний, тонкого обмана и грубого контроля над сознанием. Самые могущественные маги способны призвать к себе элементалей из других миров, заглянуть в будущее, или же превратить поверженных врагов в зомби.

Получение уровней

Преодолевая препятствия во время приключений, вы будете получать опыт, как описано в книге правил.

С каждым новым уровнем вы будете получать дополнительную Кость Хитов, и добавлять к максимуму своих хитов $1кб + 2$.

С новыми уровнями вы получите доступ к новым заклинаниям. Вы можете подготавливать число заклинаний, равное вашему уровню + ваш модификатор Интеллекта, как показано в приведённой таблице. Вы также будете получать новые ячейки заклинаний.

Прогресс в использовании заклинаний

Уровень	Подготовленные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний		
		1	2	3
2	5	3	—	—
3	6	4	2	—
4	8	4	3	—
5	9	4	3	2

Добавление заклинаний в вашу книгу заклинаний

Каждый раз, когда вы получаете уровень волшебника, вы можете добавить два заклинания волшебника по вашему выбору в книгу заклинаний. Выбирайте из списка заклинаний волшебника в книге правил. Уровень этих заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Во время приключений вы можете найти другие заклинания, которые сможете добавить в книгу заклинаний.

Копирование заклинания в книгу. Если вы находите заклинание волшебника, вы можете добавить его в свою книгу заклинаний, если оно имеет такой уровень, заклинания которого вы можете подготавливать, и у вас имеется свободное время для его расшифровки и копирования.

За каждый уровень заклинания процесс занимает 2 часа и стоит 50 золотых монет. Стоимость представляет собой материальные компоненты, которые вы расходуете на эксперименты с заклинанием, чтобы им овладеть, а также высококачественные чернила для записи текста. После того как вы потратили время и деньги, вы можете подготавливать это заклинание как и свои прочие заклинания.

2 Уровень: 300 опыта

Мастер Воплощения. Количество золота и времени на копирование заклинаний Воплощения в вашу книгу заклинаний, уменьшается вдвое.

Построение заклинаний. При сотворении заклинания школы Воплощения, воздействующего на других существ, которых вы видите, вы можете выбрать количество существ, равное $1 +$ уровень заклинания. Выбранные существа автоматически преуспевают в спасбросках от этого заклинания и не получают урона, если по описанию должны получить половину урона от заклинания при успешном спасении.

3 Уровень: 900 опыта

Заклинания. Теперь вы можете подготавливать и накладывать заклинания 2 уровня.

4 Уровень: 2,700 опыта

Заклинания. Вы изучаете ещё один заговор волшебника на свой выбор.

Улучшение характеристик. Ваш Интеллект становится равным 18, что приводит к следующим эффектам:

- Модификатор вашего Интеллекта теперь +4.
- Сл спасброска от ваших заклинаний увеличивается на 1.
- Ваш бонус атаки заклинаниями увеличивается на 1.
- Ваш модификатор спасбросков Интеллекта увеличивается на 1.
- Ваш модификатор навыков, основанных на Интеллекте, увеличивается на 1.

5 Уровень: 6,500 опыта

Заклинания. Теперь вы можете подготавливать и накладывать заклинания 3 уровня.

Бонус мастерства. Ваш бонус мастерства увеличивается до +3, что приводит к следующим эффектам:

- Ваш бонус атаки для оружия, которым вы владеете, и заклинаний, увеличивается на 1.
- Сл спасбросков от ваших заклинаний увеличивается на 1.
- Модификаторы спасбросков и навыков, которыми вы владеете (обозначены знаком ●), увеличиваются на 1.
- Так как модификатор навыка Внимательность увеличивается, значение вашей пассивной Мудрости (Восприятие) увеличивается на 1.



Лиан Амарантия

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Жрец 1

Класс и Уровень

Солдат

Предыстория

Бет

Имя Игрока

Эльф

Раса

Нейтрально-доброе

Мировоззрение

Очки Опыта

Однажды отказавшись от себя, вы никогда не бросите того, кому нужна твоя помощь.

Персональные Черты

В глубине души я верю, что создана для великих свершений.

Идеалы

Любая жизнь драгоценна и должна быть спасена. (Особенно лошади.)

Привязанности

Я слепо верю во всемогущий образ отца.

Слабости

СИЛА

+2

14

ЛОВКОСТЬ

0

10

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+1

13

ИНТЕЛЛЕКТ

+0

10

МУДРОСТЬ

+3

16

ХАРИЗМА

+1

12

ВДОХНОВЕНИЕ

+2

БОНУС МАСТЕРСТВА

- +2 Сила
- +0 Ловкость
- +1 Телосложение
- +0 Интеллект
- +5 Мудрость
- +3 Харизма

СПАСБРОСКИ

- +0 Акробатика (Лов)
- +4 Атлетика (Сил)
- +3 Восприятие (Мдр)
- +3 Выживание (Мдр)
- +1 Выступление (Хар)
- +3 Запугивание (Хар)
- +0 История (Инт)
- +0 Ловкость рук (Лов)
- +0 Магия (Инт)
- +5 Медицина (Мдр)
- +1 Обман (Хар)
- +0 Природа (Инт)
- +3 Проницательность (Мдр)
- +0 Расследование (Инт)
- +2 Религия (Инт)
- +0* Скрытность (Лов)
- +1 Убеждение (Хар)
- +3 Уход за животными (Мдр)

НАВЫКИ

13

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Владение. Все доспехи, щиты, простое оружие, длинный меч, короткий меч, длинный лук, короткий лук, игральные карты, транспорт (наземный).
Языки. Общий, Эльфийский.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

18

КД

0

ИНИЦИАТИВА

35

футов

СКОРОСТЬ

Максимум Хитов 9

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Итого 1d8

КОСТЬ ХИТОВ

УСПЕХИ ○○○○

ПРОВАЛЫ ○○○○

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Булава +4 1кб + 2 дробящий

Заговоры. Вам известно заклинание *свет* [light], священное пламя [sacred flame] и *чудотворство* [thaumaturgy]. Вы можете накладывать их неограниченно. Описание в книге правил.

Ячейки заклинаний. У вас две ячейки заклинания 1 уровня для накладывания подготовленных заклинаний.

Подготовленные заклинания. Вы можете подготовить 4 заклинания 1 уровня, выбирая из списка заклинаний жреца в книге правил. Помимо этого, у вас всегда подготовлены два доменных заклинания: *благословение* [bless] и *лечение ран* [cure wounds].

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

- ММ
- СМ
- ЭМ
- ЭМ
- 10
- ПП

Кольчуга*, щит, священный символ, булава, рюкзак, ломик, молоток, 10 шлямбуров, 10 факелов, трутница, рационы на 10 дней, бурдюк, 50-футовая пеньковая верёвка, инструменты каменщика, кинжал (трофей с убитого врага), колода игровых карт, комплект обычной одежды, кошель, отличительный знак (сержант).

*Пока вы носите этот доспех вы совершаете с помехой проверки Ловкости (Скрытность).

СНАРЯЖЕНИЕ

Использование заклинаний. Базовой характеристикой при накладывании заклинаний является Мудрость. Сложность противостояния вашим заклинаниям — 13. Если вы совершаете атаку заклинанием, ваш бонус атаки равен +5. Подробности смотрите в книге правил.

Поборник жизни. Ваши лечащие заклинания чрезвычайно сильные. Когда вы восстанавливаете хиты существу заклинанием 1 уровня и выше, это существо восстанавливает дополнительно число хитов, равное 2 + уровень заклинания.

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.

Быстрые ноги. Ваша базовая скорость ходьбы увеличивается до 35 футов.

Маскировка в дикой местности. Вы можете предпринять попытку спрятаться, даже если вы слабо заслонены листвой, сильным дождём, снегопадом, туманом или другими природными явлениями.

Наследие фей. Вы совершаете с преимуществом спасброски от состояния «очарованный», и вас невозможно магически усыпить.

Воинское звание. Будучи солдатом, вы заслужили звание. Солдаты, верные военной организации, которой вы раньше принадлежали, всё ещё признают вашу власть и влияние, и они подчиняются вам, если их звание ниже вашего. С помощью своего звания вы можете оказывать влияние на других солдат и брать во временное пользование простое снаряжение или лошадей. Возможно, вас пропустят внутрь военного лагеря или крепости, если к вашему званию отнесутся с уважением.

УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ



Эльф

Эльфы — это волшебный народ, обладающий неземным изяществом, живущий в мире, но не являющийся его частью. Они живут в местах, наполненных воздушной красотой, в глубинах древних лесов или в серебряных жилищах, увенчанных сверкающими шпильями и переливающимися волшебным светом. Там лёгкие дуновения ветра разносят обрывки тихих мелодий и нежные ароматы. Эльфы любят природу и магию, музыку и поэзию, и всё прекрасное, что есть в мире.

Эльфы способны прожить более 700 лет. События чаще кажутся им забавными, чем волнующими, и ими чаще движет любопытство, чем жадность. Они стремятся быть уединёнными и невозмутимыми от мелких происшествий, верят в дипломатию, и стараются всё разрешить переговорами, избегая проявления жестокости.

Большинство эльфов живёт в маленьких лесных деревнях, спрятанных среди деревьев. Их контакты с другими народами обычно ограничены, но некоторые эльфы всё же преуспели в торговле, выменивая свои товары на металлы, которые эльфы не любят добывать сами.

Жрец

Жрецы являются посредниками между миром смертных и далёкими мирами богов. Настолько же разные, насколько боги, которым они служат, жрецы воплощают работу своих божеств. В отличие от обычного проповедника, жрец наделён божественной магией.

Божественный домен: Вы черпаете магию из домена своего божества, его сферы влияния в этой вселенной. Сфера даёт вам возможность всегда иметь подготовленными такие заклинания как *благословение* [bless] и лечение ран [cure wounds].

Ваш домен — Жизнь, он связан с большинством добрых богов. Ваш бог — Ангаррад, триединая богиня мудрости и неистовая мать-защитница эльфийского народа, супруга Кореллона. Три её аспекта: Аэдри Фэйния — дикая богиня ветра и погоды, Ханахи Селанил — богиня любви, красоты, искусства и очарования; и серебряная Сеанин Лунный Лук, богиня загадок жизни.

Получение Уровней

Преодолевая препятствия во время приключений, вы будете получать очки опыта, как описано в книге правил.

С каждым новым уровнем вы будете получать дополнительную Кость Хитов, и добавлять к максимуму своих хитов $1k8 + 1$.

С новыми уровнями вы получите доступ к новым заклинаниям. Вы можете подготавливать число заклинаний, равное вашему уровню + ваш модификатор Мудрости, как показано в приведённой таблице. Вы также будете получать новые ячейки заклинаний.

Прогресс в использовании заклинаний

Уровень	Подготовленные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний		
		1	2	3
2	5	3	—	—
3	6	4	2	—
4	8	4	3	—
5	9	4	3	2

2 Уровень: 300 опыта

Божественный канал. Вы получаете возможность направлять божественную энергию непосредственно от своего божества, используя её для подпитки одного из двух магических эффектов: «Изгнание Нежити» и «Сохранение жизни». Оба эффекта совершаются действием и требуют наличие священного символа. Когда вы используете «Божественный канал», вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать «Божественный канал» снова.

Изгнание нежити. Если вы используете Изгнание нежити, вся нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости (Сл 13). Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только Рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие Уклонение.

Сохранение жизни. Если вы используете Сохранение жизни, выберите любых существ в пределах 30 футов от себя и распределите между ними 10 хитов. Это умение не может восстановить существу хиты выше половины от его максимума. На 3 уровне вы можете распределять 15 хитов, на 4 уровне 20, и на 5 уровне 25 хитов.

3 Уровень: 900 опыта

Заклинания. Теперь вы можете подготавливать и накладывать заклинания 2 уровня. В дополнение к подготавливаемым заклинаниям у вас всегда подготовлены два дополнительных заклинания домена: *божественное оружие* и *малое восстановление*.

4 Уровень: 2,700 опыта

Заклинания. Вы изучаете ещё один заговор жреца на свой выбор.

Улучшение характеристик. Ваша Мудрость становится равной 18, что приводит к следующим эффектам:

- Модификатор вашей Мудрости теперь +4.
- Сложность спасброска от ваших заклинаний и Сложность для «Изгнание Нежити» увеличивается на 1.
- Ваш бонус атаки заклинаниями увеличивается на 1.
- Ваш модификатор спасбросков Мудрости увеличивается на 1.
- Ваш модификатор навыков, основанных на Мудрости, увеличивается на 1.
- Так как модификатор навыка Восприятие увеличивается, значение вашей пассивной Мудрости (Восприятие) увеличивается на 1.

5 Уровень: 6,500 опыта

Заклинания. Теперь вы можете подготавливать и накладывать заклинания 3 уровня. В дополнение к подготавливаемым заклинаниям у вас всегда подготовлены два дополнительных заклинания домена: *возрождение* [revivify] и *маяк надежды* [beacon of hope].

Бонус мастерства. Ваш бонус мастерства увеличивается до +3, что приводит к следующим эффектам:

- Ваш бонус атаки для оружия, которым вы владеете, и заклинаний, увеличивается на 1.
- Сл спасбросков от ваших заклинаний и «Изгнание Нежити» увеличивается на 1.
- Модификаторы спасбросков и навыков, которыми вы владеете (обозначены знаком ●), увеличиваются на 1.

Уничтожение нежити. Если нежить проваливает спасбросок от вашего умения «Изгнание Нежити», она мгновенно уничтожается, если её показатель опасности 1/2 или ниже.

Улучшение вашего доспеха

Получая сокровища, вы сможете приобрести новые доспехи, которые улучшат ваш Класс Доспеха. В книге правил вы найдёте описание снаряжения, в том числе и доспехов.



Мяснолицый

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Воин 1

Класс и Уровень

Благородный

Предыстория

Имя Игрока

Человек

Раса

Законно-нейтрально

Мировоззрение

Очки Опыта

Люблю звук ломающихся костей.
Он меня расслабляет.

Персональные Черты

Я должен найти храм Золотой Курицы. Лишь только там могут снять проклятие с моей семьи.

Идеалы

Моя секира – семейная реликвия, и безусловно, она самое ценное, что у меня есть.

Привязанности

У меня проблемы с гневом.

Слабости

СИЛА
+3
16

ЛОВКОСТЬ
-1
8

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
+2
14

ИНТЕЛЛЕКТ
+0
10

МУДРОСТЬ
+1
12

ХАРИЗМА
+2
14

ВДОХНОВЕНИЕ
+2

БОНУС МАСТЕРСТВА
+2

СПАСБРОСКИ

- +5 Сила
- -1 Ловкость
- +4 Телосложение
- +0 Интеллект
- +1 Мудрость
- +2 Харизма

НАВЫКИ

- -1 Акробатика (Лов)
- +5 Атлетика (Сил)
- +3 Восприятие (Мдр)
- +1 Выживание (Мдр)
- +2 Выступление (Хар)
- +2 Запугивание (Хар)
- +2 История (Инт)
- -1 Ловкость рук (Лов)
- +0 Магия (Инт)
- +1 Медицина (Мдр)
- +2 Обман (Хар)
- +0 Природа (Инт)
- +1 Проницательность (Мдр)
- +0 Расследование (Инт)
- +0 Религия (Инт)
- -1* Скрытность (Лов)
- +4 Убеждение (Хар)
- +1 Уход за животными (Мдр)

17 КД

-1 ИНИЦИАТИВА

30 футов СКОРОСТЬ

Максимум Хитов 12

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Итого 1к10

КОСТЬ ХИТОВ

УСПЕХИ ○○○○

ПРОВАЛЫ ○○○○

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

Второе дыхание. Вы обладаете ограниченным источником выносливости, которым можете воспользоваться, чтобы уберечь себя. В свой ход вы можете бонусным действием восстановить хиты в размере 1к10 ваш уровень воина.
Используя это умение, вы должны завершить короткий либо продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова.

Боевой стиль (Оборона) Пока вы носите доспехи, вы получаете бонус +1 к КД.

Привилегированность. Благодаря знатному происхождению, другие хорошо к вам относятся. Вас принимают в высшем обществе, и считается, что у вас есть право посещать любые места. Обыватели из всех сил стараются сделать вам приятно и избежать вашего гнева, а другие высокородные считают вас своей равней. Если нужно, вы можете получить аудиенцию местного дворянина.

УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Секира	+5	1к12 + 3 рубящий
Метат. копьё*	+5	1к6 + 3 колющий

*Вы можете метнуть копьё на 30 футов или до 120 футов с помехой на бросок атаки.

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

13 ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Владение. Все доспехи, щиты, простое оружие, воинское оружие, игральные карты.

Языки. Общий, Драконий, Дварфский.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЭМ

ЭМ

25

ПП

Кольчуга*, секира, 3 метательных копьё, рюкзак, одеяло, трутница, рационы на 2 дня, бурдюк с водой, комплект отличной одежды, кольцо-печатка, свиток с генеалогическим древом.

*Пока вы носите этот доспех вы совершаете с помехой проверки Ловкости (Скрытность).

СНАРЯЖЕНИЕ



Человек

Люди — это самая молодая из распространённых рас. Они поздно вышли на мировую сцену и живут намного меньше, чем дварфы, эльфы и драконы. Что бы ни двигало ими, люди всегда были инноваторами и пионерами во всех мирах.

Однако там, где они селятся, они остаются надолго: строят города, стоящие веками, и великие королевства, сохраняющиеся множество столетий. Они живут сегодняшним днём, что весьма хорошо подходит для приключенческой жизни, и позволяет вдобавок строить планы на будущее, со стремлением оставить после себя прочное наследие.

Культура быта и физические характеристики людей могут сильно меняться в зависимости от региона. В Забытых Королевствах, например, одежда, архитектура, кухня, музыка, и литература в северо-западных землях Серебряных Пустошей отличаются от тех, что есть в далёком Тёрмише или Импилтуре на востоке, и совсем не похожи на их аналоги в далёком Кара-Туре. Физические характеристики людей различаются в соответствии с переселениями их предков, поэтому люди Серебряных Пустошей имеют все возможные сочетания цветов кожи.

Воин

Воин — самый разнообразный класс в мире Dungeons & Dragons. Странствующие рыцари, военачальники-завоеватели, королевские чемпионы, элитная пехота, бронированные наёмники и короли разбоя — будучи воинами, все они мастерски владеют оружием, доспехами, и приёмами ведения боя. А еще они хорошо знакомы со смертью — они несут её сами, и часто смотрят в её холодные глаза.

Получение Уровней

Преодолевая препятствия во время приключений, вы будете получать очки опыта, как описано в книге правил

С каждым новым уровнем вы будете получать дополнительную Кость Хитов, и добавлять к максимуму своих хитов $1к10 + 2$.

2 Уровень: 300 опыта

Всплеск действий. Вы получаете возможность на мгновение преодолеть обычные возможности. В свой ход вы можете совершить одно дополнительное действие помимо обычного и бонусного действий.

Используя это умение, вы должны завершить короткий или продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова.

3 Уровень: 900 опыта

Улучшенные критические попадания. Ваши атаки оружием совершают критическое попадание при выпадении «19» или «20» на кости атаки.

4 Уровень: 2,700 опыта

Улучшение характеристик. Ваша Сила становится равной 18, что приводит к следующим эффектам:

- Модификатор вашей Силы теперь +4.
- Ваши бонусы атаки и урона от атак, зависящих от Силы, таких как атаки секирой и метательным копьем, увеличиваются на 1.
- Ваш модификатор спасбросков Силы увеличивается на 1.
- Ваш модификатор Атлетики увеличивается на 1.

5 Уровень: 2,700 опыта

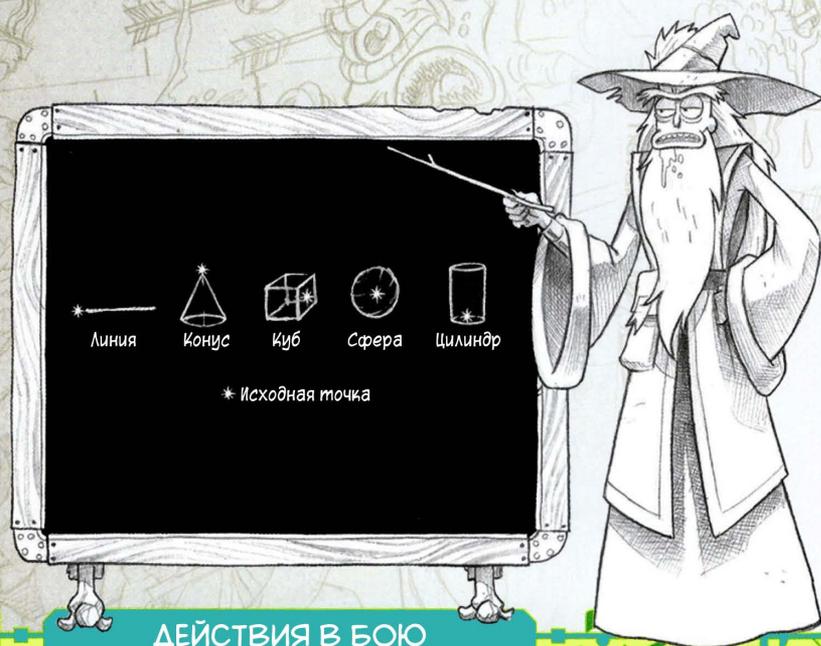
Дополнительная атака. Если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

Бонус мастерства. Ваш бонус мастерства увеличивается +3, что приводит к следующим эффектам:

- Ваш бонус атаки для оружия, которым вы владеете, увеличивается на 1.
- Модификаторы спасбросков и навыков, которыми вы владеете (обозначены знаком ●), увеличиваются на 1.
- Так как модификатор навыка Восприятие увеличивается на 1, значение вашей пассивной Мудрости (Восприятие) увеличивается на 1.

Улучшение вашего доспеха

Получая сокровища, вы сможете приобрести новые доспехи, которые улучшат ваш Класс Доспеха. В книге правил вы найдёте описание снаряжения, в том числе и доспехов.



ДЕЙСТВИЯ В БОЮ

АТАКА

Вы совершаете атаку оружием рукопашного или дальнего боя.

НАКЛАДЫВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете наложить заклинание 1 уровня или выше. Посмотрите время накладывания.

РЫВОК

Вы получаете дополнительное перемещение равное вашей скорости (после применения всех модификаторов) в текущем ходу.

ОТХОД

Ваше перемещение не провоцирует атаки до конца текущего хода.

УКЛОНЕНИЕ

До начала вашего следующего хода все броски атаки по вам совершаются с помехой, спасброски Ловкости вы совершаете с преимуществом, если вы видите атакующего. Вы теряете преимущество, если вы являетесь недееспособным или ваша скорость равна 0.

ПОМОЩЬ

Вы можете оказать помощь другому существу, давая преимущество при проверке характеристики, которую он использует для выполнения задачи. В качестве альтернативы, вы отвлекаете одно существо в пределах 5 футов от вас, или каким-то другим образом делаете атаку союзника более эффективной и в случае если ваш союзник атакует цель до начала вашего следующего хода, первый бросок атаки совершается с преимуществом.

Какой бы вариант вы ни выбрали преимущество исчезнет после использования или когда начнется ваш следующий ход.

ЗАСАДА

Вы совершаете проверку Ловкости (Скрытность), в попытке спрятаться, используйте правила скрытности.

ПОДГОТОВКА

Вы ждёте пока не произойдёт определенное событие, чтобы совершить действие используя реакцию до начала вашего следующего хода. Вы должны заранее решить (1) какое событие вызовет вашу реакцию (2) какое действие, либо перемещение, будет совершено в ответ на данное событие.

Если вы подготавливаете заклинание, время его накладывания должно быть «1 действие». Вы должны концентрироваться на нём до тех пор, пока концентрация не будет прервана.

ПОИСК

Вы уделяете внимание в поисках чего-то. Совершите проверку Мудрости (Внимательность) или Интеллекта (Расследование).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАГИЧЕСКОГО ПРЕДМЕТА

Вы используете магический предмет, для использования которого требуется ваше действие.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТА

Вы взаимодействуете с предметом, отличный от магического предмета, для использования которого требуется ваше действие.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОСОБЫХ УМЕНИЙ

Вы используете классовое умение или другую способность, для использования которой требуется ваше действие.

Прыжок в длину

Переместитесь более чем на 10 футов, а затем совершите прыжок на расстояние равное значению Силы. Если вы совершаете прыжок в длину без разбега, то прыгнуть можно только на половину этой дистанции.

Прыжок в высоту

Переместитесь более чем на 10 футов, а затем совершите прыжок в высоту, равное 3 + модификатор Силы. Если вы совершаете прыжок в высоту без разбега, то прыгнуть можно только на половину этой дистанции.

Концентрация

Если заклинание необходимо поддерживать концентрацией, в его описании указывается, как долго можно концентрироваться на нём. Вы можете окончить концентрацию в любое время (действие не требуется). Её могут прервать следующие события:

- Вы начинаете произносить другое заклинание требующее концентрации.
- Вы получаете урон. Совершите спасбросок Телосложения для продолжения концентрации. Сл спасброска равна 10 или половине причинённого урона, в зависимости от того, какое число больше.
- Недееспособность или смерть.
- Определённые эффекты окружения, такие как накатившая на корабль волна во время шторма, требуют совершения спасброска Телосложения со Сл 10, чтобы сохранить концентрацию на заклинании.

ЧТО ВЫ МОЖЕТЕ СДЕЛАТЬ В СВОЙ ХОД

- Переместитесь.
- Совершите какое-либо действие.
- Общайтесь с помощью речи, жестов, или и того, и другого.
- Взаимодействуйте с объектами или особенностями местности во время перемещения или выполнения своих действий.

ОСЛЕПЛЁННЫЙ

- Ослепленное существо ничего не видит и автоматически проваливает все проверки характеристик, связанные со зрением.
- Броски атаки по такому существу совершаются с преимуществом, а его броски атаки совершаются с помехой.

ОЧАРОВАННЫЙ

- Очарованное существо не может атаковать того, кто его очаровал, а также делать его целью умения или магического эффекта, причиняющего вред.
- Искуситель совершает с преимуществом все проверки характеристик при взаимодействии с очарованным существом.

**ОГЛОХШИЙ**

- Оглушенное существо ничего не слышит и автоматически проваливает все проверки характеристик, связанные со слухом.

ИСПУГАННЫЙ

- Испуганное существо совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки, пока источник его страха находится в пределах его линии обзора.
- Существо не способно добровольно приблизиться к источнику своего страха.

СХВАЧЕННЫЙ

- Скорость схваченного существа равна 0, и оно не получает выгоды ни от каких бонусов к скорости.

- Состояние оканчивается если схвативший становится недееспособным.



- Это состояние также оканчивается, если какой-либо эффект выводит схваченное существо из зоны досягаемости того, кто его удерживает, или из зоны удерживающего эффекта. Например, когда существо отбрасывается заклинанием *волна грома*.

НЕДЕЕСПОСОБНЫЙ

- Недееспособное существо не может совершать Действия и Реакции.

НЕВИДИМЫЙ

- Невидимое существо невозможно увидеть без помощи магии или особого чувства. С точки зрения скрытности существо считается сильно заслоненным. Местонахождение существа можно определить по шуму, который оно издаёт, или по оставленным им следам.

- Броски атаки по невидимому существу совершаются с помехой, а его броски атаки — с преимуществом.

ПАРАЛИЗОВАННЫЙ

- Парализованное существо недееспособно и не способно перемещаться и говорить.
- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.
- Броски атаки по парализованному существу совершаются с преимуществом.
- Любая атака, попавшая по такому существу, считается критическим попаданием, если нападающий находится в пределах 5 футов от существа.

ОКАМЕНЕВШИЙ

- Окаменевшее существо, а также все немагические предметы, которые оно носит, трансформируется в твёрдое инертное вещество (как правило, в камень). Его вес увеличивается в 10 раз, и оно перестаёт стареть.

- Существо недееспособно, не способно двигаться и говорить, а также не осознаёт своё окружение.

- Броски атаки по существу совершаются с преимуществом.

- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.

- Существо получает сопротивление ко всем видам урона.

- Существо получает иммунитет к ядам и болезням. Если яд или болезнь уже действовали на существо, их действие приостанавливается, но не исчезает.

ОТРАВЛЕННЫЙ

- Отравленное существо совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

СБИТЫЙ С НОГ

- Сбитое с ног существо способно перемещаться только ползком, пока не встанет, прервав тем самым это состояние.

- Существо совершает с помехой броски атаки.

- Броски атаки по существу совершаются с преимуществом, если нападающий находится в пределах 5 футов от него. В противном случае броски атаки совершаются с помехой.

ОПУТАННЫЙ

- Скорость опутанного существа равна 0, и оно не получает выгоды ни от каких бонусов к скорости.

- Броски атаки по такому существу совершаются с преимуществом, а его броски атаки — с помехой.

- Существо совершает с помехой спасброски Ловкости.

ОШЕЛОМЛЁННЫЙ

- Ошеломлённое существо недееспособно, не способно перемещаться и говорить, запынаясь.

- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.

- Броски атаки по существу совершаются с преимуществом.

**БЕССОЗНАТЕЛЬНЫЙ**

- Находящееся без сознания существо недееспособно (не может совершать Действия и Реакции), не способно перемещаться и говорить, а также не осознаёт своё окружение.

- Существо роняет всё, что держит, и падает ничком.

- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.

- Броски атаки по существу совершаются с преимуществом.

- Любая атака, попавшая по такому существу, считается критическим попаданием, если нападающий находится в пределах 5 футов от него.

ИСТОЩЕНИЕ**Степень Эффект**

1	Помеха при проверках характеристик
2	Скорость уменьшается вдвое
3	Помеха при бросках атаки и спасбросках
4	Максимум хитов уменьшается вдвое
5	Скорость снижается до 0
6	Смерть



ТИПИЧНАЯ СЛ

Задача	Сл
Очень лёгкая	5
Лёгкая	10
Умеренная	15
Сложная	20
Очень сложная	25
Практически невозможная	30

СЛ ВЫСЛЕЖИВАНИЯ

Поверхность	Сл
Мягкая поверхность, такая как снег	10
Грязь или трава	15
Голый камень	20
За каждый прошедший день	+5
Существо оставило особый след, например, истекало кровью	-5



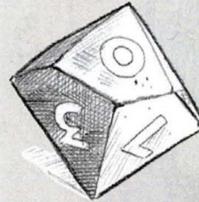
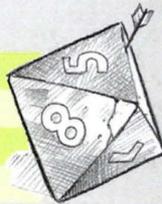
УРОН В ЗАВИСИМОСТИ ОТ УРОВНЯ

Уровень	Неудобство	Опасная	Смертельная
1-4	1к10	2к10	4к10
5-10	2к10	4к10	10к10
11-16	4к10	10к10	18к10
17-20	10к10	18к10	24к10



КЛАСС ДОСПЕХА ПРЕДМЕТА

Материя	КД	Материя	КД
Бумага, верёвка, ткань	11	Железо, сталь	19
Кристалл, лёд, стекло	13	Мифрил	21
Дерево, кость	15	Адамантин	23
Камень	17		



ХИТЫ ПРЕДМЕТА

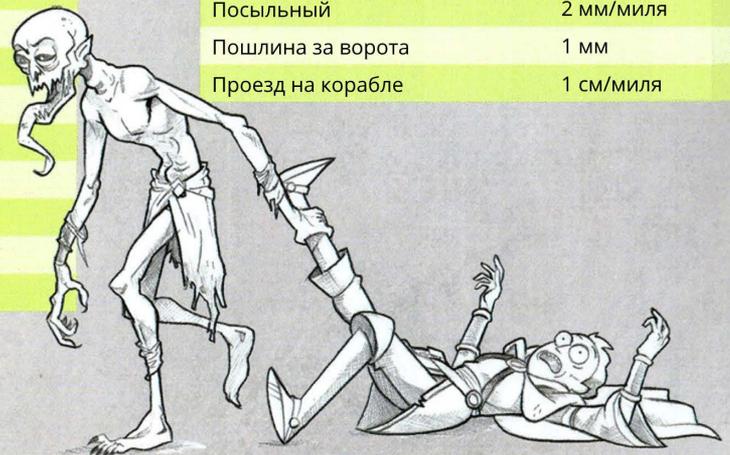
Размер	Хрупкий	Крепкий
Крохотный (бутылка, замок)	2 (1к4)	5 (2к4)
Маленький (лютя, сундук)	3 (1к6)	10 (3к6)
Средний (бочка, люстра)	4 (1к8)	18 (4к8)
Большой (телега, окно 10×10 фт.)	5 (1к10)	27 (5к10)



НАВЫКИ И ХАРАКТЕРИСТИКИ

Навык	Характеристика
Акробатика	Ловкость
Анализ	Интеллект
Атлетика	Сила
Восприятие	Мудрость
Выживание	Мудрость
Выступление	Харизма
Запугивание	Харизма
История	Интеллект
Ловкость рук	Ловкость

Навык	Характеристика
Магия	Интеллект
Медицина	Мудрость
Обман	Харизма
Природа	Интеллект
Проницательность	Мудрость
Религия	Интеллект
Скрытность	Ловкость
Убеждение	Харизма
Уход за животными	Мудрость



ЕДА, НАПИТКИ И ПОСТОЙ

Пункт	Стоимость
Вино	
Обычное (кружка)	2 см
Отличное (бутылка)	10 зм
Пиво	
Кружка	4 мм
Галлон (4 литра)	2 см
Мясо, кусок	3 зм
Сыр, кусок	1 см
Хлеб, ломоть	2 мм
Торжественный обед (на 1 едока)	10 мм
Постоялый двор (за день)	
Нищенское	7 мм
Бедное	1 см
Скромное	5 см
Комфортное	8 см
Богатое	2 зм
Аристократическое	4 зм
Пропитание (за день)	
Нищенское	3 мм
Бедное	6 мм
Скромное	3 см
Комфортное	5 см
Богатое	8 см
Аристократическое	2 зм

УСЛУГИ

Услуга	Плата
Перевозка в коляске	
Между городами	3 мм/миля
В пределах города	1 мм
Наёмник	
Опытный	2 зм/день
Неопытный	2 см/день
Посыльный	2 мм/миля
Пошлина за ворота	1 мм
Проезд на корабле	1 см/миля

ТЕМП ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Дистанция, пройденная за...

Темп	Минута	Час	День	Эффект
Быстрый	400 футов	4 мили	30 миль	-5 к пассивному значению Мудрости (Восприятие)
Нормальный	300 футов	3 мили	24 мили	—
Медленный	200 футов	2 мили	18 миль	Возможность идти скрытно

ЗАСЛОНЁННАЯ МЕСТНОСТЬ

Заслонённость	Эффект	Пример
Слабо	Существа совершают с помехой проверки Мудрости (Восприятие) полагающиеся на зрение.	Рассеянный свет, туман, не густая листва.
Сильно	Существа фактически считаются ослеплёнными.	Темнота, непроглядный туман, густая листва.

СВЕТ

Источник света	Яркий свет	Тусклый свет	Длительность
Свеча	5 фт.	+ 5 фт.	1 час
Лампа	15 фт.	+ 30 фт.	6 часов
Фонарь, направленный	60 фт. конус	+ 60 фт.	6 часов
Фонарь, закрытый с прикрытой крышкой	30 фт.	+ 30 фт.	6 часов
Факел	—	+ 5 фт.	—
	20 фт.	+ 20 фт.	1 час

ДИСТАНЦИЯ ВИДИМОСТИ

Местность	Дистанция
Арктика, пустыня, поля или луга	6к6 × 10 футов
Лес, болото или лесистая местность	2к8 × 10 футов
Холмы или пустоши	2к10 × 10 футов
Джунгли	2к6 × 10 футов
Горы	4к10 × 10 футов

Слышимость	Дистанция
Попытка вести себя тихо	2к6 × 5 футов
Нормальный уровень шума	2к6 × 10 футов
Очень громко	2к6 × 50 футов

Видимость на открытом воздухе	Дистанция	Иллюстрация
Ясный день, без препятствий	2 мили	
Дождь	1 миля	
Туман	от 100 до 300 футов	
С высоты (в полете)	× 20	

Крошечный

Маленький

Средний

Большой

Громадный

Огромный

УКРЫТИЕ

Укрытие	Эффект
Укрытие на половину	+2 к КД и спасброскам Ловкости против атак и эффектов, исходящих с противоположной стороны укрытия.
Укрытие на три четверти	+5 к КД и спасброскам Ловкости против атак и эффектов, исходящих с противоположной стороны укрытия.
Полное укрытие	На цель нельзя нацеливать атаки и заклинания.

