BEADLE & GRIMM'S
БЫСТРЕЙ, ЛИЛОВЫЙ ЧЕРВЬ!
ВСЕ УМРУТ, ТОМ 1
AS SEEN ON
DUNGEONS & DRAGONS ADVENTURES
FASTER, PURPLE WORM! KILL! KILL!

ДЛЯ ИГРОКОВ

—СПАСИБО ЗА ИГРУ!—

Больше полезных материалов для вас: t.me/sneaky_dice

Крутые переводчики: Эдуард Султанов, Денис Акопян
Кураторство: Сай Спаркл
Редакторы: Dumgrei (Фантасмагория ДнД), Лозовой Антон, Софья Март, Ярик Коробочкин, Хохасс, Azalir, Алиена де Ширр, Shark_turururu, Veomar, Gasoline_fairy

Отдельное спасибо: Алексей Демин, SiNN3R, Dimjin, MR. NEGATIVE, Dunkestein, Собиратель историй, Etonebug, Georgy Mordokhov, WildWhiteWolfy, u.m.kitiar, Mr_Shippy, MrDoctor, AlexPris, Жруля, TankVrunishka, pavrok, Альберт, SIK EL, XenNon

FASTER, PURPLE WORM!

EVERYBODY DIES, VOL. 1

15 ADVENTURES YOU'LL NEVER SURVIVE

BEADLE & GRIMM'S

CREDITS

12+

Design and Development: Jon Ciccolini, Matthew Lillard, Bill Rehor, Charlie Rehor, Paul Shapiro
Story Creators: Jasmine Bhullar, Kailey Bray, Jon Ciccolini, Matthew Lillard, Sarah Madsen, Bill Rehor, Charlie Rehor, Brian Suskind, Kate Welch
Managing Editor: Bill Rehor
Editors: Misty Bourne, Jon Ciccolini, David Cresswell, Steve Thrussell
Graphic Design: Irrgardless
Scrapbook Layout Design: Yousef Ghorbani
Cover Illustrators: Art of Li, James Paterson
Interior Illustrators: 3BIT Studios, Lauren Addy, Dave Allsop, Eric Belisle, Conceptopolis, Daarken, Chris Daily, Dyson Logos, Shaun Gleason, Jason Juta, Chuck Lukacs, Slawomir Maniak, Scott Murphy, Irina Nordsol, Sara Olsen, James Paterson, Claudio Pozas, Steve Prescott, Patricia Pria, Joe Slucher, Brian Valeza, Lars Weiler, Julian Kok Joon Wen, Richard Whitters
Cartographers: Moonlight Maps, Stinky Goblin
Additional Contributors: Abraham Benrubi, Anjali Bhimani, Kailey Bray, Luis Carazo, Tom Danon, David Epley, Noura Ibrahim, Scott Passarella, John Platt
D&D Contributors: Ann Earp, Lindsey Quintana, Andy Smith
Playtesters: See the end of the book for the full list
Production: Longpack Games

Special Thanks:
The amazing cast and crew of FPWKK Season One—we owe this all to you.
The GuildHall bar and restaurant in Burbank, CA for hosting those early games, and to everyone who participated and attended.
All the brave and noble adventurers who backed our 2024 Kickstarter—the only Purple Worm campaign that anyone has ever survived!

On The Cover

In this piece by Art of Li, four first-level characters with bellies full of hopes and dreams meet up with an ancient dracolich, who dreams of a belly full of first-level characters.

On The Alt-Cover

Xanathar's corrupting influence looms large over the town of Waterdeep, as captured in this piece by artist James Paterson.

Standard Cover:
ISBN: 978-1-955133-11-1

Alternate Cover:
ISBN: 978-1-955133-12-8

First Printing February 2025

9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Eberron, Forgotten Realms, Planescape, Ravenloft, Spelljammer, Waterdeep, and any other mentioned settings/names, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Beadle & Grimm's, the Beadle & Grimm's logo, Faster, Purple Worm! Kill! Kill!, the Faster, Purple Worm! Kill! Kill! logo, are the sole property of Beadle & Grimm's LLC under copyright law and trademark law, as applicable in the USA and around the world. All rights reserved.

Printed in China. © 2025 Beadle & Grimm's LLC, 2118 Wilshire Blvd, #999, Santa Monica, CA 90403, USA. Manufactured by Longpack Games.

LAUREN ADDY

Содержание

Вступление.....2

01. Все умрут на костюмной вечеринке.....4
Искатели приключений отправляются под прикрытием на маскарад, пытаясь разоблачить диверсанта, прежде чем на город Шарн обрушится разрушение.

02. Все умрут в Баровии.....10
Игроки погружаются в туманы Баровии. Смогут ли они выполнить задание, не привлекая внимания великого вампира Страда фон Заровича?

03. Все умрут в глазах Беходлера.....16
Это приключение происходит в легендарном городе Уотердип, в котором герои - команда начинающих членов Жентарима, отправленных на опасную шпионскую миссию.

04. Все удобно умрут на кладбище.....24
Идеальная игра на Хэллоуин о зловещем кладбище, которое продолжает расширяться за пределы своих границ.

05. Все умрут поедая грибное суфле.....32
Персонажи вырываются переносятся в таинственную Страну Фей, чтобы спасти ее испуганных обитателей.

06. Все умрут в качестве обеда.....38
Классическая сказка о похищенной принцессе заканчивается темным и роковым поворотом событий.

07. Все умрут от кальмара.....46
Герои — члены Городской стражи, отправленные на поиски таинственного судна, стоящего в гавани Уотердипа.

08. Все умрут в логове змей.....54
Приключение о нападении печально известного Демогоргона на маленькую деревню, и самых нетипичных героях, вынужденных ее защищать.

09. Все умрут в Сердце Бури.....62
Искатели приключений исследуют башню в облаках, которая, несомненно, не так уж и заброшена, как их заставили поверить.

10. Все умрут в цирке.....70
Это приключение идеально подойдет для игроков, которые в душе артисты. Игрокам предстоит попасть в зловещий цирк и создать свой собственный номер.

11. Все умрут в купальнях.....78
В экстрапланарном городе Сигил героям предстоит допросить разнообразную плеяду существ, чтобы выяснить, что случилось с пропавшей музой.

12. Все умрут в Тортл-Бэй.....86
История с подвохом, которая отправляет героев на поиски корабля-призрака, до которого им не суждено добраться.

13. Все умрут в подземелье.....92
Это приключение бросает игрокам неожиданный вызов, предлагая им роль гоблинов, обитателей подземелья D&D.

14. Все умрут на скоростном поезде.....100
Захватывающий боевик в Эберроне, настоящая ода шпионским боевикам, отправляющее опасное приключение во имя спасения похищенного профессора из несущегося поезда.

15. Все умрут в Диком космосе.....108
Игрокам предстоит исследовать, казалось бы, заброшенное судно, дрейфующее в холодной тишине Дикого космоса.

Приложение A: Магические предметы.....114

Приложенние B: Бестиарий.....116

Приложение C: Раздаточные материалы.....132

The FPWKK Scrapbook:
Everybody Died Filming a TV Show.....138

Вступление

Добро пожаловать во «Все умрут». Внутри вы найдете обширную коллекцию приключений, созданную командой ТВ-шоу «D&D Adventures». «Быстрее, Лиловый Червь! Убей! Убей!». Каждая история создана, чтобы отправить ваших игроков в волшебное, захватывающее путешествие по миру Dungeons and Dragons... а затем убить их.

В ходе этих приключений ваши игроки могут обокрасть криминального авторитета Уотердипа, посетить роскошную вечеринку или исследовать кладбище с привидениями. Каждый раз их усилия будут заканчиваться неминуемой смертью, но песни об их злополучном подвиге будут жить вечно.

«Все умрут, Том 1» содержит 15 отдельных приключений, которые можно использовать с книгами правил D&D 5e. Все они рассчитаны на 4–6 персонажей 1-го уровня, все можно сыграть за одну игровую сессию, и все они смертельно опасны.

Введение к каждому приключению даёт идеи по его адаптации к различным сеттингам D&D, но большинство из них можно переделать под любой выбранный мир, включая созданный вами.

Эти короткие приключения идеально подходят для смены темпа вашей кампании, или короткой ознакомительной сессии. Поскольку они не предполагают выживания, вам не нужно беспокоиться о планировании или составлении расписания следующей сессии, а время на подготовку как для Мастеров, так и для игроков очень мало.

О чем вообще приключение?

За исключением полной гибели группы в конце, игра ничем не отличается от любого другого приключения 1-го уровня. Возможно, она немного легче по тону. Возможно, в ней больше места для импровизации и случайности. Но в ней всё равно есть всё, что вам так нравится в D&D, когда вы садитесь за стол и играете.

Советы мастерам

• Погружайтесь сразу. Глубокая предыстория не нужна в игре, которая не зайдет дальше одного ваншота.
• Постарайтесь, чтобы герои выглядели круто перед финальной битвой. В конце вы их убьёте, так что позвольте им сиять геройствовать. • Смерти персонажей в финальном бою должны быть как можно ближе друг к другу. Неинтересно быть персонажем, который умрет первым, и будет смотреть на бой других игроков еще полчаса и больше.
• Легендарное действие — это действие, которое монстр может совершить сразу после хода любого другого существа. Если они есть у вашего «большого злодея», воспользуйтесь ими! Это самый простой способ контролировать ход сражения и не дать игрокам избежать своей участи.

Советы игрокам

• Играйте персонажами, которые вам дороги. Да, они умрут, но их путь будет осмысленный и конечный, их лист не будет просто забыт. Начните с того, кого вы любите, и сделайте всё возможное за то короткое время, которое у вас есть с ним.
• Попробуйте тип персонажа группы, которых вы, возможно, никогда не рассматривали для кампании. Группа из четырёх волшебников может быть интересным экспериментом!
• Полностью посвятите себя высоким ставкам истории, обстоятельствам и целям. Лучший выбор — сделать вашего персонажа героем, рожденным для величия.

Проведение приключения

Для проведения каждого из этих приключений вам понадобятся основные книги правил пятого издания: «Книга игрока», «Книга мастера подземелий» и «Бестиарий».

Текст в таком поле предназначен для прочтения вслух или перефразирования для игроков, когда их персонажи впервые прибывают в определенное место .

Текст в таком поле с заголовком «Сохраняя спонтанность» указывает необязательные идеи для добавления спонтанности в вашу игру. Как и в телешоу FPWKK, импровизация может стать важной частью вашего приключения, если вы этого захотите!

Когда имя существа выделено **жирным** шрифтом, это визуальная подсказка, указывающая на блок характеристик этого существа в «Бестиарии». Описания и блоки характеристик новых монстров или монстров из других книг находятся в **Приложении В**. Если блок характеристик есть в этом приложении, об этом говорится в тексте приключения.

Заклинания и большинство предметов, упомянутых в книге, описаны в «Книге Игрока». Магические предметы описаны в «Книге Мастера подземелий», если только в тексте приключения не указано описание предмета в Приложении А.

Дисклеймер

Эта книга о том, как мы все сталкиваемся с неизбежностью смерти. Несмотря на лёгкость повествования, эта тема время от времени может вызывать сильные эмоции. Мы настоятельно рекомендуем всем игрокам заранее осознавать, что они играют в обречённую кампанию; эти истории не предназначены для того, чтобы стать «сюрпризом». Более того, некоторые истории связаны со смертью товарищей, а провал некоторых из этих заданий может привести к гибели невинных. Внимательно прочитайте каждую историю заранее и подумайте, какие темы могут быть неприемлимыми для вашей группы, прежде чем начать.

Считаете, что у игроков есть шанс?

Мы понимаем, что полное убийство всей группы может подойти не каждому Мастеру или группе игроков. Для тех, кто предпочитает сложные сессии, но с хорошей концовкой, каждая история заканчивается предложением по снижению уровня смертоносности до стандартных значений, что позволяет использовать её в более традиционной кампании D&D. Вы также можете придумать свои собственные варианты, которые лучше подойдут вам и вашим игрокам.

Немного о телешоу

Десять из этих приключений взяты прямо из телешоу Бидла и Гримм «Быстрее, Лиловый Червь! Убей! Убей!». Последние страницы этой книги дают краткий обзор невероятного путешествия от безумной идеи до безумного воплощения, с письменными вкладами многих из тех, кто сделал это возможным.

В первый раз когда я сел за стол, чтобы поиграть в DnD 3.5 с этими негодями, Джон Цикколи убил моего персонажа.

Первая сессия.

Я создал довольно крутого друида с компаньоном-волком. Пока мы исследовали башню с привидениями, Джон, мастер подземелий, заставил упыря или что-то в этом роде нежить высосать уровень из моего персонажа, тогда ещё первого уровня. Мёртв. Создам нового.

Я отомстил, создав Гилвина Гарбо, неуклюжего священника. Грязный карлик Лилларда по имени «Бидл» называл его «БЕСПОЛЕЗНЫМ», как и другие персонажи – варвар-истребитель великанов «Гримм» Билла Рехора, како-то волшебник Чарли Рехора, и Пол Шапиро, многдапоявлявшийся в гостях. Так что я много-много лет играл «бесполезного» священника.

Я полюбил всех этих придурков с того момента, как встретил их.

Эта книга представляет собой сборник всех безумных способов, придуманных этими извергами для убийства персонажей своих друзей.

Пожалуйста, используйте эти приключения ответственно.

-Авраам Бенруби

EVERYBODY DIES AT A COSTUME BALL

Эта история берет свое начало в элитном районе Платинум-Хайтс города Шарн в Эберроне. (См. Эбберон: из пепла Последней Войны для получения дополнительной информации)

Героев нанимают для участия в костюмированном гала-концерте на огромном воздушном корабле, чтобы найти предателя среди советников матриарха Дома Лирандар. После допроса советников след приводит в трюм, где герои раскрывают ужасный заговор.

Предисловие

Диррн известен своим последователям как Осквернитель, Похититель Мыслей, Скользящий Лорд и Зловещий Лабиринт. Из всех даэлкиров Осквернитель наиболее искусен в искажении разума и тела и создании различных монстров. Именно Диррн превратил пленных гоблиноидов в первых долгаунтов и дольгримов, создав из них легионы, которые впоследствии будут терроризировать народы Кхорвайра. Теперь Диррн обратил свой взор на искажение разума и тела всех обитателей Шарна. Используя предателя, кованого советника матриарха Кога, в качестве своего агента, Осквернитель загрузил трюм воздушного корабля бочками с особым газом, способным превратить все огромное население города в иллитидов.

ЗАВЯЗКА СЮЖЕТА

Амалия д'Лирандар, матриарх могущественной семьи Лирандар, использовала магию предсказаний, чтобы узнать, что один из ее трех ближайших советников собирается предать её во время праздничного маскарада, проводимого на борту величественного воздушного корабля - её дома. Она попросила вызвать группу наёмных следователей для поимки предателя, и Дом Лирандар нанял вас. Награда: 200 ЗМ каждому.

Краткое описание

Получив задание от Дома Лирандар, персонажи должны произвести впечатление на матриарха и подняться на борт воздушного корабля под видом гостей. В ходе расследования они обнаруживают среди советников Дома Лирандар предателя, терзаемого чувством вины.

Получив признание от коварного Кога, персонажи следуют за подсказками и спускаются в трюм, где сталкиваются со Скользящим Лордом и его приспешниками. Хотя у них нет надежды на выживание, всё ещё есть шанс остановить атаку Диррна и спасти невинных жителей Шарна.

Начало приключения

Персонажи стоят на продуваемом ветром доке дирижаблей, расположенном в элитном районе Платинум-Хайтс в Верхней Пристани Тавика. Длинная очередь гостей в костюмах ждет своей очереди к матриарху Амалии, чтобы сесть на дирижабль Дома Лирандар, где состоится ежегодный семейный гала-концерт. Название дирижабля гордо напечатано на носу корабля: Реджинальд Баттерботтом XVII.

Команде поручено: никому, включая матриарха, не раскрывать свою миссию и цели операции. Пока они ждут своей очереди, попросите игроков:

Гости вечеринки выстраиваются в очередь, чтобы подняться на борт «Реджинальда Баттерботтома XVII», ничего не подозревая о надвигающейся угрозе.

• Придумайте название детективного агентства, в котором они все работают, и объясните, как они были наняты.
• Опишите, какой костюм они выбрали для гала-концерта.

Право на вход

На пирсе, возле дирижабля, восседает величественная матриарх, Амалия д'Лирандар. Сидя в кресле с высокой спинкой в окружении придворных, стражи и самых обычных подхалимов, матриарх облачена в роскошные одежды и напудренный парик, украшенный сапфирами.

Незадолго до того, как персонажи добираются до Амалии, к ним подходит чопорный камердинер и сообщает, что им нужно развлечь госпожу, – только так можно попасть на бал. Он заявляет: «Только самые обворожительные и талантливые будут допущены на борт. И, между нами говоря, я не питаю никаких иллюзий на ваш счёт».

Спросите игроков, чем они собираются развлечь матриарха: игрой, танцами, пением, рассказом или чем-то другим. Амалия питает слабость к романтике, о чём партия может узнать, успешно пройдя проверку Интеллекта (История) Сл. 13.

Если персонажи чрезвычайно впечатлят матриарха Амалию своим выступлением, их допустят на вечеринку.

Если нет, пусть попробуют ещё раз. В качестве альтернативы, если они успешно пройдут групповую проверку Харизмы (Исполнение) со Сл. 13, им позволят подняться на борт. Выступления, связанные с романтикой, проводятся с Преимуществом.

Удивите своих игроков!

Составьте список известных пьес, из которых персонажи должны разыграть сцену, или песен, под которые они должны спеть и станцевать, и пусть они выбирают из списка случайным образом.

Раскрытие предателя

Пользуйтесь картой 1.1, пока персонажи перемещаются по судну «Реджинальда Баттерботтома XVII».

Большая часть дирижабля декорирована под большой бальный зал и заполнена знатными особами в костюмах и прочей элитой. Нарядные слуги суетятся, не давая бокалам гостей опустошиться. На длинных столах, украшенных серебряными канделябрами, царит приятная атмосфера. Арфистка создает ласкающий слух музыкальный фон для сцены.

3BIT STUDIOS

Вскоре после входа персонажей матриарх Амалия занимает своё место на возвышении, и дирижабль взмывает в воздух.

Все персонажи получили краткое описание внешности трёх советников и должны без труда найти их:

Алистер Алинга Аппастофа. Нарядную гномку можно найти за едой и питьём возле одного из длинных столов.

Либра Гало. Изящный калаштар стоит на верхней ступеньке западной лестницы, ведущей на палубу переднего бастиона.

Ког. Обеспокоенный кованый стоит в тенях юго-западного зала главной палубы. В идеале персонажам следует допросить всех трёх советников, прежде чем их отправят в трюм, поэтому к Когу желательно подойти в самом конце.

Алистер Алинга Аппастрофа

Эта гномья **дворянка** – неисправимая оптимистка и ценительница изысканных блюд и вин. Её трудно встретить без кубка в одной руке и аппетитной закуски в другой. Предупреждённая о возможном предателе среди них, Алистер не верит, что кто-то способен на такое. Когда персонажи говорят Алистер, что пришли помочь матриарху, она предлагает им одолжить осколок дракона с заклинанием «Область Истины», хранящимся в нём. Любой персонаж может наложить это заклинание, используя Действие. После использования осколок нельзя использовать снова, пока на него не будет наложено заклинание ещё раз.

Ког

Отыгрыш Алистер

- «Жить хорошо!».
- «Когда ты получаешь все, твой долг – отплатить за это другим».
- «Дом Лирандар был очень добр ко мне, и я бы никогда их не предала».
- «Боюсь, я та самая женщина, что неспособна устоять перед искушениями судьбы».

Либра Гало

Ученица маг – калаштар Либра Гало, верит, что вселенная преисполнится благодаря всеобщему равновесию. Обладая таким внутренним стержнем, Либра вряд ли что-либо вам расскажет, поскольку она предпочитает общаться телепатически. Если ей говорят о возможном предателе среди них, Либра признаётся, что ей приснилось, будто предателем является либо Алистер, либо Ког, а другой — нет, и что именно вы должны восстановить то самое равновесие.

Отыгрыш Либры Гало

- «Нет повода для злобы, ведь наши жизни всего лишь капля в море».
- «Дабы узреть истину, вам требуется найти внутреннее равновесие и покой».
- «Я чувствую связь с вами через ваши сны».
- «Я вижу всё по-своему, и никогда не ошибаюсь».

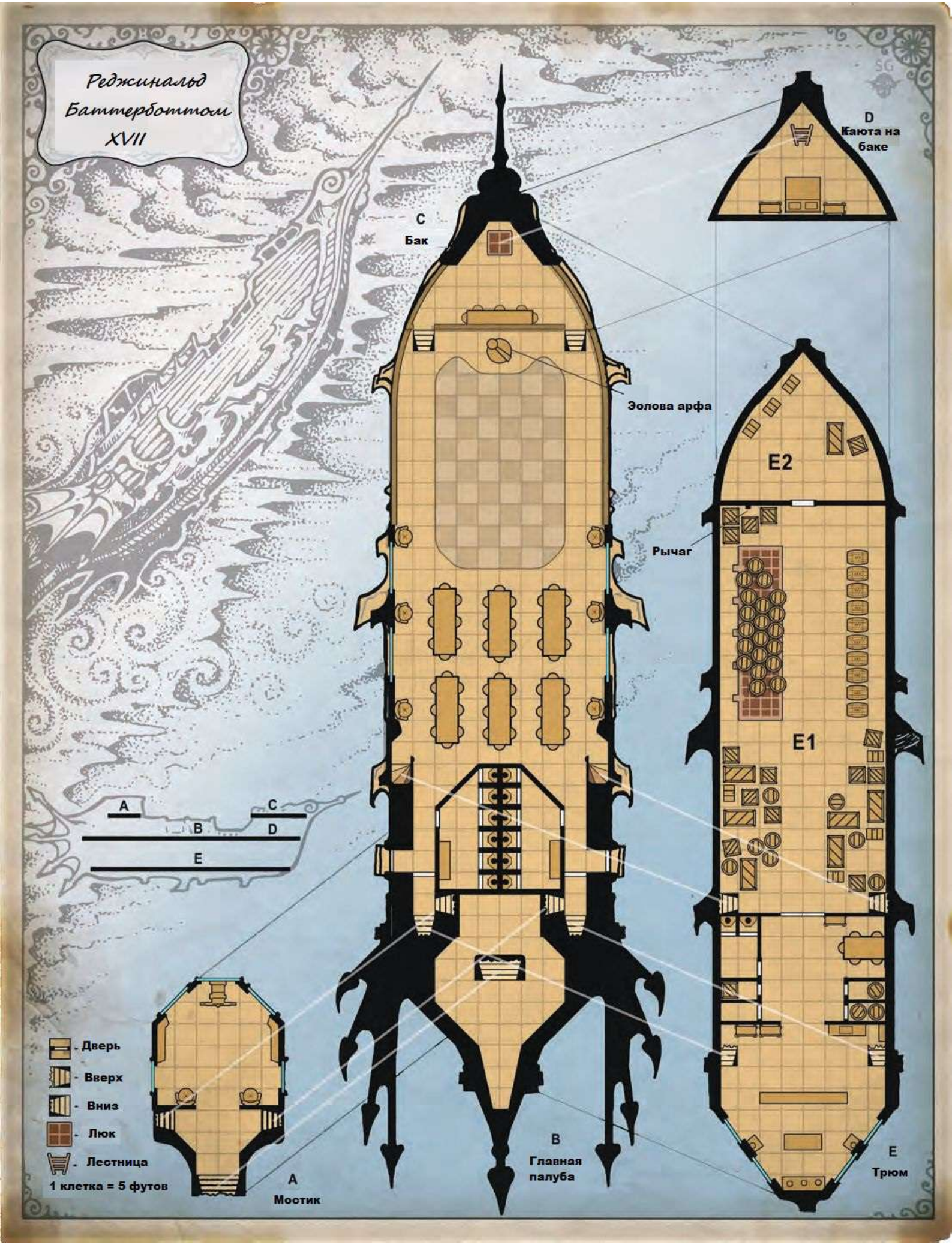
Ког

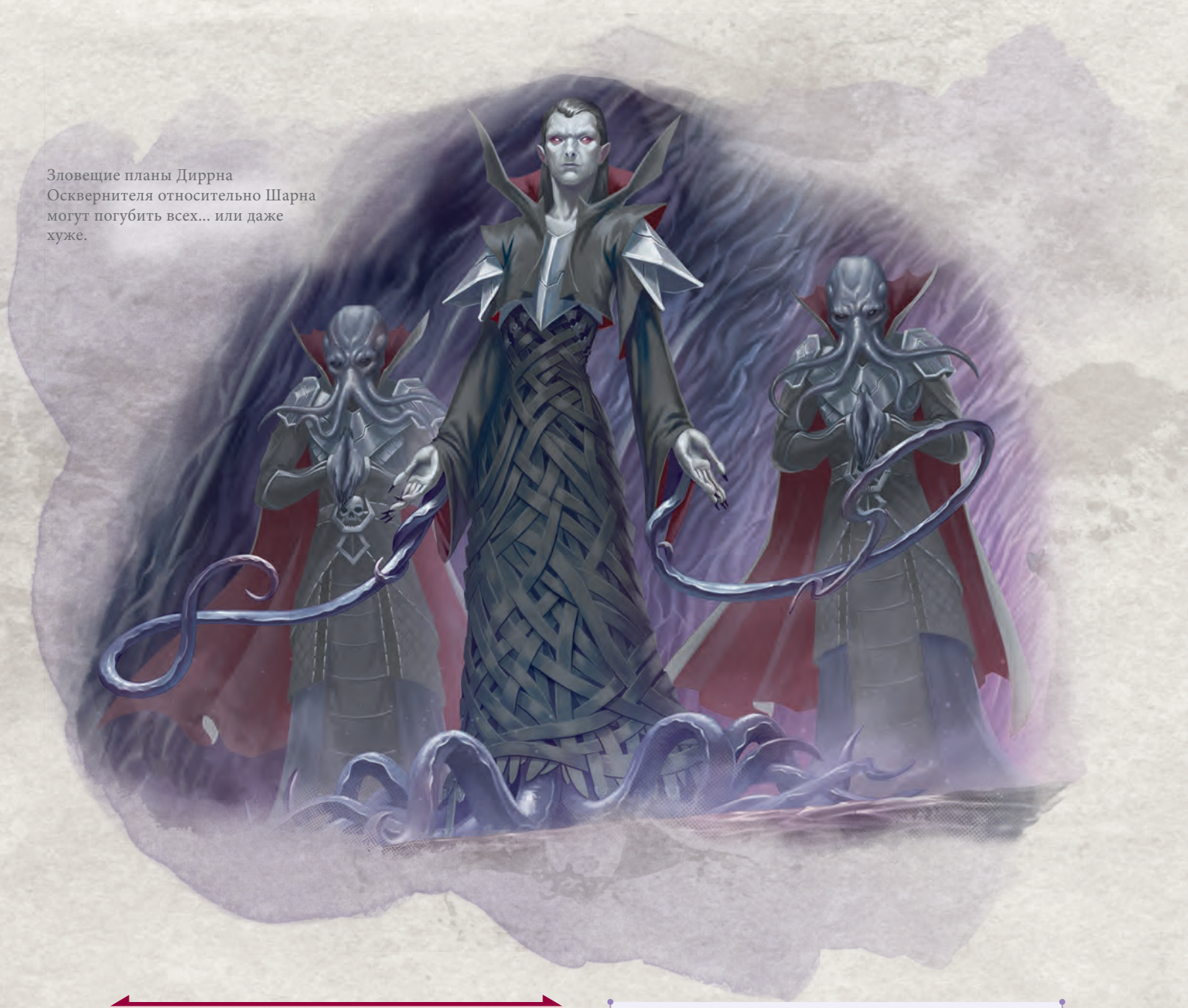
Этот шпион-кованый находится в измученном эмоциональном состоянии. Ког – предатель, которого Диррн убедил, что аберрации – единственные по-настоящему естественные вещи во вселенной, и что мир станет лучше, если все эволюционируют в иллитидов. Ког помог Диррну доставить груз бочек с газом и теперь серьёзно сомневается в себе. Если спросить, что не так, он просто скажет, что боится увольнения за неудовлетворительную работу в качестве советника, но не вдастся в подробности. Если персонажи признаются, что пришли помочь Дому Лирандар и раскрыть заговор, Ког сломается и умоляет персонажей поспешить в трюм, где, по его мнению, «должно произойти что-то ужасное», но не знает, что именно. Он предлагает персонажам Ожерелье Огненных Шаров, в качестве помощи.

Отыгрыш Кога

- «Я всю жизнь искал способ стать своим».
- «Равенство для всех. Любой ценой».
- «Мы - кованые стали жертвами предрассудков и несправедливости, и я буду отстаивать свое право при любой возможности».
- «Я всей душой верю в ассимиляцию и единство».

CHRIS DAILY


Реджинальд
Баттерботтом
XVII
D
Каюта на
баке
C
Бак
Эолова арфа
E2
Рычаг
E1
A
C
B
D
E
Дверь
Вверх
Вниз
Люк
Лестница
1 клетка = 5 футов
A
Мостик
B
Главная
палуба
E
Трюм



Зловещие планы Диррна Осквернителя относительно Шарна могут погубить всех... или даже хуже.

Удивите своих игроков!

Помните, какие костюмы носят персонажи, и о соответствующей реакции советников на облик каждого из них.

Нижняя палуба

Заполучившие информацию о том, что в трюме может происходить что-то опасное, персонажи быстро находят дверь к лестнице, ведущей вниз. Следующие локации обозначены на карте нижней палубы.

E1: Главное хранилище

Когда группа спустится по ступенькам, прочтите или перескажите следующее:

Трюм доверху забит ящиками, коробками и бочками, образуя широкий коридор, ведущий к закрытой двери в 90 футах от него. С одной стороны трюма десять бочек с клеймом «XXX» лежат на боку. Каждая заткнута пробкой. С другой стороны трюма двадцать бочек без маркировки, разбросаны по полу, без видимых отверстий. Остальные ящики и коробки отмечены Меткой Шторма, символом Дома Лирандар.

Ящики и коробки заполнены всеми необходимыми товарами для роскошного бала такими как: специи, вина, униформа для прислуги и украшения.

XXX бочки. Эти десять бочек заполнены порохом. Если поджечь бочку с порохом, то она взрывается и наносит 24 (7d6) урона огнем за бочку каждому существу или предмету в радиусе 20 футов от бочки.

BRIAN VALEZA

Успешно пройденный спасбросок Ловкости со Сл. 12 уменьшает урон вдвое. Одновременный взрыв такого количества пороха способен уничтожить весь дирижабль.

Немаркированные бочки. Эти двадцать бочек отмечены сокрытой от глаз руной, которую можно обнаружить успешной проверкой навыка Интеллекта (Магия) со Сл. 13 или навыка Мудрости (Восприятие). Руна может быть переведена как «единство» любым, кто говорит на Под языке, или успешной проверкой навыка Интеллекта (Магия) со Сл. 15.

Каждая бочка наполнена особым газом, который при вдыхании может превратить гуманоидов в иллитидов. В каждой бочке достаточно газа, чтобы поразить всех гуманоидов в радиусе 500 футов (150 м) при падении с высоты 200 футов (60 м) или более. При вдыхании любой гуманоид должен успешно пройти спасбросок Телосложения со Сл. 20, иначе в течение следующих 24 часов превратится в иллитида.

Люк. Под немаркированными бочками находится пара люков, которые можно открыть, чтобы сбросить бочки в город. Люки можно открыть с помощью рычага, расположенного на стене рядом с дверью в дальнем конце комнаты. Рычаг спрятан в запертой на ключ секции, за ящиками, для нахождения которого требуется проверка навыка Интеллекта (Расследование) Сл. 15, и его можно использовать только после того, как вы уберете ящики. У Диррна есть ключ в карманах мантии;
Также рычаг можно открыть **воровскими инструментами** с проверкой навыка Ловкости (Ловкость рук) Сл 2.

Дверь. В другом конце комнаты расположена деревянная дверь, она заперта. Её можно открыть успешной проверкой навыка Ловкости (Ловкость рук) Сл. 13 с помощью воровских инструментов, или выбить ногой успешной проверкой навыка Силы (Атлетика) Сл. 17.

E2: Сокровищница

Запертая дверь в дальнем конце главного трюма ведёт в малый трюм, предназначенный для хранения драгоценностей. Как только персонажи попадут в малый трюм или если им удастся дождаться выхода Диррна из комнаты, чтобы добраться до рычага, прочтите следующее:

> Высокий гуманоид с лавандовой кожей, одетый в тяжёлый плащ из переплетённой чёрной кожи, словно скользящий по его телу, смотрит на вас со смешанным выражением удивления и толикой раздражения. Прямо за ним стоят два иллитида.

Вы замечаете перед собой Диррна и двух его верных свежевателей разума пророков (см. приложение B). Диррн выжидал время, пока дирижабль поднимется достаточно высоко в небо в центре Шарна, чтобы открыть люки и освободить бочки, отмеченные сокрытой руной.

Обнаружив неожиданных гостей, Диррн даёт персонажам возможность рассказать, кто они и что им известно, чтобы оценить уровень угрозы, которую они представляют. Как только Диррн оценивает вас, как нечто не достойное внимания, он либо атакует, либо приказывает своим свежевателям разума атаковать.

В заключение

Хотя смерть в этой схватке, неминуема, у персонажей есть возможность совершить героический акт самопожертвования. Если бочка с порохом взорвётся, будь то Ожерельем Огненных Шаров Кога или каким-либо другим способом, это приведёт к детонации всего запаса, вызывая взрыв, который уничтожит не только трюм, но и все немаркированные бочки вместе с магическим газом в них. Хотя участники вечеринки на дирижабле, вероятно, обречены, город Шарн будет спасён.

Независимо от того, как погибнут персонажи, спросите каждого из них, как детективное агентство, на которое они работают, описывает их действия в отчете.

Говоришь, был шанс?

Замени Диррна и пожирателей разума двумя **долгонтами** (см. приложение B) — вражескими агентами, получившими инструкции от Диррна сбросить бочки на город. Пусть персонажи найдут инструкции от Диррна о долгонтах, если вы намерены сделать Диррна злодеем в вашей кампании.

EVERYBODY DIES IN BAROVIA

Эта история берёт своё начало в месте под названием Равенлофт, что находится на землях Баровии. (для более детального описания Баровии и его обитателей обратитесь к книге "Проклятие Страда").

В поисках пропавшего без вести друга ваши персонажи оказываются в туманах Баровии. Они быстро привлекают внимание печально известного и невероятно могущественного вампира, что приводит к предсказуемым последствиям и не менее предсказуемому финалу истории.

Предисловие

"Шли годы, но аппетит графа фон Заровича к новым игрушкам стал сильнее, хотя он редко играл с ними подолгу.."

—Доктор Элеонора Фигель, «Известные вампиры»

Густые чащи Баровии расположены в Царстве Теней на Плане Теней, одном из Владений Ужаса. Баровия выполняет одну главную задачу: она служит тюрьмой для тёмного лорда Страда фон Заровича, древнего и могущественного вампира. С возвышающихся шпилей замка Равенлофт Страд неустанно манипулирует жителями Баровии и наблюдает за её туманами — и, к счастью, более ничего его не заботит. Его заточение в Баровии обусловлено исключительно его собственными действиями: давным-давно Страд предал и убил своего брата из-за безнадёжной любви к его жене, Татьяне, которая вскоре покончила с собой. Тёмные силы Царства Теней, с которыми он заключил сделку ради возможности совершить тёмное деяние, теперь привязали его к Баровии.

И всё же Страд не оставил своей извращённой надежды. Он верит, что его возлюбленная Татьяна раз в поколение перерождается в душу простой смертной женщины. Он манипулирует и заманивает подающих надежды смертных в свои туманные владения, неустанно разыскивая её. Когда те, кого он заманил, исчезают, на их след время от времени нападает поисковая группа. Для самого вампира они всего лишь игрушки.

Завязка сюжета

У персонажей есть общая цель, веская причина, побудившая их принять столь смелое решение – отправиться в Баровию, несмотря на предостережения и чувство неминуемой опасности. У каждого из них пропал без вести знакомый человек, друг или родственник, и его следы затерялись в Баровии.

Удивите своих игроков!

Попросите каждого игрока выбрать из таблицы «Пропавшие без вести в Баровии» персонажа для игрока слева. Чтобы сделать игру ещё интереснее, пусть каждый игрок даст пропавшему человеку характерную черту, например, цвет волос, заметный шрам или другую уникальную особенность, чтобы сделать его колоритнее!

Позвольте каждому игроку описать, откуда его персонаж знает пропавшего, которого он должен найти, или определить это броском кубика по таблице «Пропавшие без вести в Баровии». Это может быть один бросок для каждого персонажа или один общий бросок для всех:

Пропавшие без вести в Баровии

к12	Пропавший
1	Бывший(ая) супруг(а)
2	Брат или сестра
3	Лучший друг
4	Худший враг
5	Наставник
6	Любовь всей жизни
7	Коллега
8	Герой
9	Родитель
10	Сопартиец
11	Бывший лучший друг
12	Шеф, босс, начальник

Краткое описание

Персонажи блуждают в тумане, как и многие другие несчастные до них. Некто, важный для каждого из них, пропал без вести, и персонажи отправляются на его поиски в опасные земли Баровии.

По прибытии в Баровию персонажи оказываются в компании мадам Евы, гадалки-вистани. Она говорит им, что знает, зачем они пришли, и дарует каждому из них благословение.

Спустя несколько мгновений персонажи неожиданно телепортируются в замок печально известного Страда фон Заровича. Он немного поиграет с ними, прежде чем начнется резня.

Начало приключения

В начале приключения позвольте игрокам выбрать место встречи, где они обсудят свои планы по спасению — это может быть гостиница, развилка дороги или один из их домов. Как только они закончат рассказывать о своих отношениях с пропавшим, вокруг них начнет сгущаться туман. На мгновение персонажи перестают видеть друг друга. Если они обернутся, чтобы посмотреть назад, сплошная стена тумана полностью скроет пространство позади них.

Оказавшись в Баровии, отряд не сможет вернуться домой. Независимо от того, в каком направлении они направятся сквозь густой туман, они быстро вернутся обратно и окажутся там, где начали.

Владения Страда поистине легендарны, поэтому позвольте одному или нескольким персонажам иметь некоторые предварительные знания о вампире и его истории. Выберите подходящую информацию или бросьте кубик по следующей таблице:

Известные легенды Баровии

к4	Легенда
1	Владыка Баровии - невероятно жестокий вампир
2	Попав в Баровию, вы никогда не сможете уйти, не убив Страда.
3	Страд находится в вечном поиске Татьяны, своей умершей возлюбленной.
4	Замок Равенлофт на самом деле является роскошным курортом и самым тщательно охраняемым секретом Владений Ужаса (ЛОЖЬ)

Жуткая мелодия мандолины

Когда персонажи понимают, что попали в туман, любой персонаж с Пассивным Восприятием 10 или выше замечает жуткие звуки мандолины, доносящиеся из тумана.

Любой персонаж с Интеллектом ниже 10, решивший последовать на эти звуки, теряется в тумане на 10 минут и получает 2 (1к4) Некротического урона. Та же участь постигает любого персонажа, решившего последовать за ними.

Любой персонаж с Интеллектом 10 или выше может вывести остальную часть группы из тумана к источнику таинственных звуков музыки.

Лагерь

Пока группа пробирается сквозь туман в поисках источника музыки, прочитайте или перескажите следующее:

> Туман рассеивается, открывая вид на скопление палаток и фургонов, стоящих вместе на берегу реки. Здесь неестественно темно, мерцающий свет разбросанных костров освещает безрадостные лица обитателей лагеря. Они замечают ваше присутствие, но, похоже, не сильно этому удивлены.
>
> Сгорбленная фигура медленно и уверенно движется к вам. «Вам здесь точно не место», — неодобрительно говорит фигура.

Эта фигура – чрезвычайно долгоживущая вистани по имени мадам Ева. Она приглашает отряд в свой шатер на восточной стороне лагеря, предупреждая, что туман будет только сгущаться, и внутри им будет безопаснее. Если персонажи отказываются, она, с горькой усмешкой, бросает на них взгляд, полный сомнения, а затем отправляется к своему шатру. Если персонажи решают войти в любой другой фургон в лагере, проход через дверь лишь возвращает их обратно наружу, где они каким-то образом оказываются перед шатром вистани. Если же они решают попытать счастья самостоятельно, то на несколько мгновений теряются в тумане, чтобы снова оказаться перед ее шатром .

Шатер мадам Евы

Когда персонажи решат войти в шатер, прочитайте или перескажите следующее:

> Аромат благовоний буквально окутывает вас, как только вы входите в шатер. Внутри заметно теплее, а пламя свечей, расставленных по особому, слабо мерцает. Подвешенные черепа и пучки сушеных трав отбрасывают мягкие тени на стены шатра. Мадам Ева с облегчением усаживается в богато обитое кресло. Она жестом приглашает вас сесть на подушки, разложенные перед ней на полу.

Если персонажи ещё не рассказали ей, зачем они здесь, она спрашивает их о причине визита в Баровию. Сначала она, делает вид, что не узнаёт того, кого они ищут. Однако в какой-то момент она улавливает некую деталь из описания пропавшего и понимает, что действительно видела кого-то похожего здесь, в Баровии. Персонаж, успешно прошедший проверку Мудрости (Проницательность) Сл. 14, понимает, что Мадам Ева играет с персонажами; она с самого начала знала, кого они ищут.

Гадалка предлагает персонажам благословение, которое поможет им в поисках, если они пройдут испытание.

Внутренний взгляд

> «Мои знания могут принести пользу лишь тем, кто познал себя», — объявляет мадам Ева. Она с любопытством смотрит на каждого из вас, затем вытаскивает из-под плаща костлявую руку, протягивая скромное серебряное зеркало. Она бормочет несколько слов, и по зеркалу пробегает мерцание. Его поверхность отсвечивает синевой по краям, словно покрытая инеем.

Ева просит каждого персонажа взять зеркало и внимательно в него вглядеться. «Видеть — недостаточно», — загадочно говорит она.

Зеркало Прозрения. (Подробнее о зеркале см. в приложении А.) Любой персонаж, который смотрит в зеркало и фокусируется на нём, видит серию образов, символизирующих либо его глубинный страх, либо самое сокровенное желание. Позвольте игроку описать, что именно это значит для его персонажа и насколько он готов раскрыть это остальным членам партии.

Любой персонаж, который отказывается посмотреть в зеркало или раскрыть то, что он там увидел, получает неодобрительное замечание от гадалки и не получает от нее благословения во время гадания на тарокке.

Отыгрыш мадам Евы

Сводная сестра самого Страда фон Заровича, мадам Ева, тоже стара. При первой встрече она относится к персонажам с долей скептицизма, поскольку привыкла к тому, что люди проходят мимо и больше никогда не появляются. Она не горит желанием заводить серьёзные связи с теми, кто, скорее всего, потеряется среди различных опасностей Баровии. Однако ей могут нравиться персонажи, заявляющие о своих благородных намерениях, – ей хочется верить, что кто-то когда-нибудь избавит её брата от вечных мук.

Чтение тарокки

Мадам Ева, похоже, довольна каждым, кто смотрит в зеркало и делится увиденным. Затем она просит персонажей замолчать, чтобы она могла объяснить увиденное вами. У Евы особый талант к чтению тарокки, колоды гадальных карт. Карты, по её словам, даруют благословения… по крайней мере, большинство из них. Она достаёт свою колоду, завёрнутую в потёртую шёлковую ткань, из ящика шаткого стола рядом с собой. Немного потасовав карты и тихо напевая себе под нос простенькую мелодию, она раздаёт каждому персонажу по одной карте рубашкой вниз, строго-настрого наказав не прикасаться к ней, пока она не позволит.

Колода Тарокка таит в себе огромную силу и ужасающие последствия.

CHUCK LUKACS

Для каждого персонажа, который заглянул в Зеркало Прозрения и поделился тем, что он там увидел, бросьте кубик или выберите благословение из таблицы Карт Тарокка.

Карты Тарокка

к10	Карта	Благословение
1	Зверь	Бонусным действием вы получаете 10 временных очков здоровья и преимущество при проверках Силы (Атлетика) на 1 час.
2	Туман	Примените заклинание «Туманный шаг» один раз бонусным действием.
3	Призрак	Реакцией вы заставляете одну атаку, которая должна была по вам попасть, пройти сквозь вас и промахнуться.
4	Палач	Добавьте 2к6 урона Силой к вашей следующей атаке.
5	Лекарь	Реакцией вы уменьшаете урон, нанесённый по вам, вдвое и получаете равное количество Временных Очков Здоровья.
6	Истязатель	Примените заклинание «Лунный луч» один раз бонусным действием.
7	Артефакт	Бонусным действием вы призываете в своей руке эфирный кубок. Выпив из него, вы восстанавливаете 2к4 + 2 очков здоровья.
8	Элементалист	Бонусным действием вы поджигаете оружие, которое держите. Оно наносит 1к6 дополнительного урона от огня в течение 1 минуты.
9	Ворон	Реакцией вы призываете призрачного ворона для руководства, который даёт вам Преимущество на одну проверку навыка или спасбросок по вашему выбору. После использования ворон исчезает.
10	Марионетка	Бонусным действием вы призываете скелета, который поможет вам в бою. Скелет существует 10 минут или до тех пор, пока не будет уничтожен.

Каждое из них можно использовать только один раз, после чего магия рассеивается. Когда карта последнего персонажа переворачивается, вместо благословения на ней появляется ужасный символ: карта Тёмного Властелина. Мадам Ева задыхается, выкрикивая предупреждение, но слишком поздно.

Вечер со Страдом

Персонажи неожиданно перемещаются в тускло освещённую столовую... хотя они, возможно, не сразу осознают, что находятся в замке печально известного Страда фон Заровича.

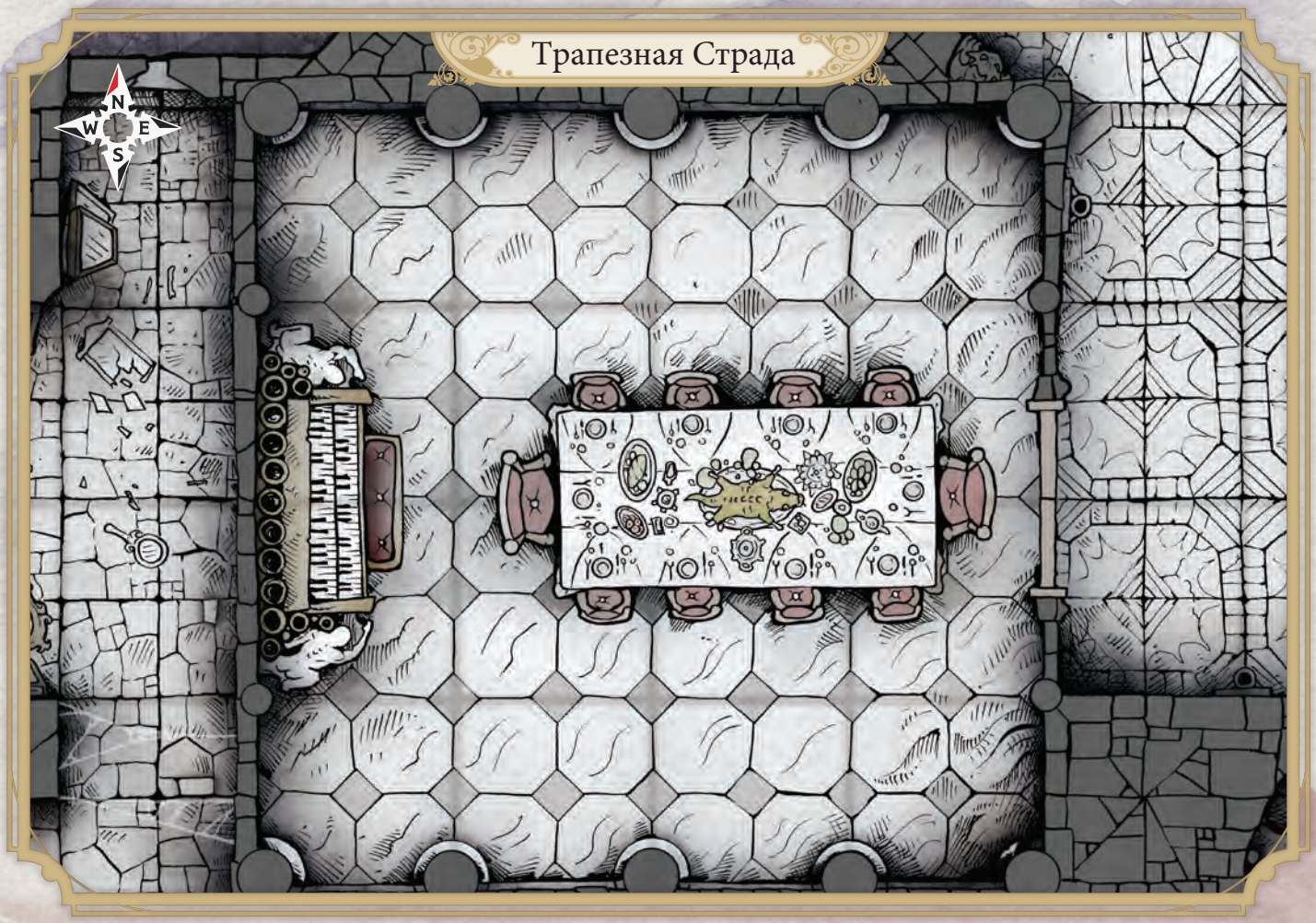
Трапезная

Когда откроется карта Темного Властелина, прочтите или перескажите следующее:

> Шатёр внезапно превращается в роскошную трапезную. Тёмные бархатные шторы и мебель словно впитывают тот слабый свет, что мерцает в настенных бра. Чучела животных, застывших в яростной гримасе, украшают стены и каминные полки. В воздухе пахнет нафталином с лёгкой ноткой всепоглощающего ужаса.
> Вы слышите мелодию прежде, чем видите его: мужчина в дальнем конце комнаты играет красивую, но мрачную композицию на безупречно вычищенном от пыли органе. Он стоит к вам спиной. Костюм, который он носит, кажется, из давно ушедшей эпохи, а его блестящие чёрные волосы аккуратно ниспадают на спину.

См. карту 2.1. Если его не прерывают, мужчина продолжает играть до завершения композиции, после чего отодвигает мятое бархатное сиденье и поворачивается к персонажам. Он выглядит приятно удивлённым, но в то же время отрешённо, учтиво и по-джентльменски, задавая персонажам вопросы.
Мужчина представляется как граф Страд фон Зарович (см. приложение В) из замка Равенлофт и предлагает персонажам выпить. Прежде чем кто-либо успевает ответить, Страд щёлкает пальцами. Персонажи обнаруживают, что держат в руках бокалы вина (очень изысканного, с терпкими нотками и хорошей выдержкой, узнаваемого любым персонажем, который заявляет, что разбирается в винах). Любой персонаж, спрашивающий Страда о нём, получает правдивые, хотя и расплывчатые ответы; вампир может отвечать уклончиво и иносказательно. Поразмыслив несколько минут, он готов признать, что да, тот, кого они ищут, действительно находится в замке.

Отыгрыш Страда фон Заровича
Граф Страд — одно из самых устрашающих существ во всём Домене Ужаса. И он, несомненно, знает об этом и с удовольствием этим пользуется. За исключением нескольких заметных недостатков — в основном, поедания несчастных — он ведёт себя в своём замке как лорд и джентльмен. Он старается быть сговорчивым в рамках собственных желаний, а манеры его исполнены изящества и грации. Ему нравится представлять себя скучающим, безнадёжным романтиком, узником в своём собственном доме, мечтающем о потерянной любви. Однако, Страд — монстр, и он делает то, что делают все монстры.



Карта 2.1: Трапезная

1 квадрат = 5 футов

Вечернее представление. Страд не спешит помогать персонажам найти того, за кем они пришли. «Всему своё время», — успокаивающе говорит он. Тем временем он признаётся персонажам, что поистине несчастен. Да, у него огромное богатство, но душу его пожирает чувство глубокого одиночества. Возможно, предполагает он, персонажи могли бы облегчить его эмоциональное бремя небольшим развлечением. У него нет предпочтений относительно характера развлечения; решать требуется персонажам.

Если персонажи отказываются, Страд пытается убедить их, сначала мягко, потом и вовсе выказывая свой гнев. Он делает (или угрожает сделать) всё, что в его силах, чтобы заставить «марионеток» сделать то, что он просит. Страд чрезвычайно умён, он могущественный заклинатель, и его репутация злодея общеизвестна.

Как только партия соглашается на требование Страда, он снова становится воплощением элегантности. Он усаживается во главе стола в кресло с высокой спинкой, обитое красной парчой, и пьёт из богато украшенного кубка, ожидая начала представления.

Персонажи могут выбрать, как же им развлечь Страда – индивидуально или группой. Если у них нет идей, бросьте кубик и/или выберите из таблицы ***«Идеи для развлечений»***.

Идеии для развлечения

к10	Идея	(Навык)
1	Имитация магического боя	(Аркана)
2	Комедийный номер	(Выступление)
3	Акробатический номер	(Акробатика)
4	Магический фокус	(Выступление/ Ловкость рук)
5	Состязание силы	(Атлетика)
6	Историческая реконструкция	(История/ Выступление)
7	Показ моды	(Выступление)
8	Кулинарный бой	(Выступление/ Выживание)
9	Музыкальный номер	(Выступление)
10	Пантомима	(Выступление)

Удивите своих игроков!

Если игрокам нужно вдохновение, чтобы выбрать представление для Страда, зачитайте им список идей в таблице, но не раскрывайте, какие навыки необходимы для проверки.

Попросите одного игрока пройти проверку навыка, чтобы определить успех группы, или попросите всех участников бросить проверку и подсчитать средний результат.

STINKY GOBLIN

Поощряйте игроков за отыгрыш ролей своих персонажей. Подумайте о том, чтобы дать им преимущество при проверке, чтобы успешно развлечь Страда. Сейчас он расслаблен, так что можете сделать это лёгкой задачей (СЛ 10).
Искушённая толпа. Если персонажи не справятся, прочтите или перескажите следующее:

> Нахмурившись на мгновение, Страд размышляет: «Не самое худшее представление, что я когда-либо видел, но и не лучшее. Если бы вы сыграли чуть поживее, я бы не был так разочарован».

Как только Страд закончит свою последнюю фразу, каждый персонаж должен успешно пройти спасбросок по Телосложению со Сл. 15, иначе на него наложится проклятие, налагающее штраф -2 к КД на 1 час.
Овации. Если персонажи успешно справляются, Страд поднимается со своего кресла и аплодирует с тревожно пугающей улыбкой на бледном лице. Его аплодисменты воодушевляют персонажей, давая им +1 ко всем броскам атаки, проверкам навыков и спасброскам на 1 час.
Как две капли воды. После завершения выступления Страд щёлкает пальцами с длинными ногтями, и ближайшая к вам дверь открывается с противным скрипом.

Граф Страд фон Зарович

DAARKEN

> «В награду за ваши усилия, — говорит граф с лукавой улыбкой, — позвольте представить вам главное "блюдо" вечера. Мне бы хотелось, чтобы это было перевоплощение моей милой Татьяны, но… это не так. Поэтому я возвращаю вам вашу потеряшку… более совершенной!»

Зомби Страда (см. приложение В) шатаясь пробирается к вам — оживший труп того, кого ищут персонажи, — и тут же нападает на отряд.
После раунда боя или смерти зомби Страда, Страд присоединяется к схватке. Он, вероятно, убивает каждого персонажа одним ударом, но он не тупой мясник; он наслаждается драматизмом каждой смерти и видит в ней своего рода полет творческой мысли.

В заключение

Пусть персонажи, возможно, и погибли жестокой смертью от рук Страда, но они были не первыми и уж точно не последними. Каждую ночь, когда бледная луна достигает пика, легионы призраков взбираются на парапеты замка Равенлофт, чтобы броситься вниз на скалы, пытаясь спастись от Страда, как это сделала Татьяна много сотен лет назад. Призраки персонажей теперь присоединяются к таким же несчастным, прыгающим во тьму ночи, не имея возможности ни покинуть Баровию, ни обрести вечный покой. Пусть каждый игрок расскажет, о чем завывает его призрак, прыгая с балконов замка, в бесконечном цикле ужаса.

Говоришь, был шанс?

Если вы не хотите уничтожать персонажей, увеличьте сложность проверки, необходимой для развлечения Страда, до 15. Если персонажи преуспеют, Страд будет так доволен, что признается им, что планировал убить их, но теперь не может заставить себя сделать это из-за уважения к их таланту. Он сообщает им, что тот, кого они ищут, мёртв, но не говорит, что именно он и есть убийца. Он настаивает, чтобы персонажи остались с ним в замке Равенлофт подольше, чтобы устроить ещё представления, после чего обещает освободить их.

В качестве альтернативы, пусть Страд вызовет трёх **Зомби Страда** (см. приложение В), но сам Граф не будет участвовать в бою. Когда персонажи расправляются с зомби, он говорит им, что они просто не представляют для него серьёзной угрозы. Пять вампирских порождений сопровождают группу из замка в туман, который возвращает персонажей в исходную точку до их телепортации в Баровию.

EVERYBODY DIES IN THE EYE OF THE BEHOLDER

Это событие происходит в легендарном городе Уотердип в Забытых Королевствах. Персонажи берут на себя роль агентов Зентарима и должны доказать свою значимость, совершив дерзкое ограбление.

Предисловие

Зентарим и гильдия Занатара – давние соперники в борьбе за контроль над теневым миром Уотердипа. Дэйвил Старсонг, один из лидеров организации Зентарим, задумал напасть на своих соперников в ночь после Дня Фей – праздника, когда в Уотердипе много выпивки, песен и танцев. Ключ к его плану – дерзкое ограбление тайного пристанища бехолдеров, что в Портовом районе, но для его осуществления ему понадобится группа отважных искателей приключений.

Завязка сюжета

Все персонажи – амбициозные члены гильдии Зентарим, или Чёрной Сети, – группы наёмников, преуспевшей в торговле как легальными, так и контрабандными товарами и услугами. Чтобы попасть в их ряды, рекрут должен проявить всё своё мастерство, хитрость и полное отсутствие угрызений совести.

Куратор отряда, Дэйвил Старсонг, дал вам серию незначительных заказов от имени гильдии, и теперь вам предстоит по-настоящему доказать свою ценность. Для персонажей наступает момент истины, когда приходит письмо Дэйвила (см. приложение С). В нём говорится следующее:

> Ваша группа посвящённых произвела фурор на прошлой неделе. Выполнение поставленной задачи во многом способствовало созданию о вас хорошего впечатления. Именно такое трудолюбие и изобретательность ценят в Зентариме! Продолжайте в том же духе и вы сможете стать частью, осмелюсь сказать, семьи. Поэтому сегодня вечером я буду ждать на своём обычном месте в "Зияющем Портале". Присоединяйтесь ко мне, но только если вы настроены на серьёзную игру.
>
> Искренне ваш,
> Дэйвил Старсонг

Краткое описание

Приключение начинается в «Зияющем Портале», где персонажи встречаются со своим куратором из Зентарима для опасного задания: проникнуть на частную вечеринку гильдии Занатара, чтобы украсть важный магический артефакт. Группа использует канализацию, чтобы получить доступ к секретной двери в элитный клуб, где проходит мероприятие. Силой или обманом, они крадут артефакт, но оказываются обманутыми и запертыми в ловушке зловещего лидера гильдии, самого бехолдера Занатара.

Начало приключения

«Зияющий портал», расположенный на Рейнран-стрит, на южной окраине около замка Уотердипа, – пожалуй, самая известная таверна на всём Побережье Мечей. (Подробнее об этом месте см. в книге «Байки из Зияющего портала».)

Удивите своих игроков!

Группа преуспела в предыдущем заказе для Дэйвила. Прежде чем продолжить, пусть все вместе расскажут, что же там произошло.

Когда персонажи войдут в «Зияющий Портал», прочитайте или перескажите следующее:

Вы входите в родной и тёплый бар «Зияющий Портал». Потёртые гобелены на стенах освещаются оранжевым светом, сходящим с камина в форме головы демона. Ароматные клубы дыма от курительных трубок витают в воздухе, соревнуясь за ваше внимание с ароматами экзотических блюд. Тяжёлые деревянные стулья и столы, расставленные по всему залу, похоже, сегодня вечером полностью заняты. Авантюристы и торговцы, воры и священники, принцы и нищие, кажется, обменяли свои заботы на пинту разбавленного эля. Их беспечный смех так манит вас присоединиться к ним!

Осмотрев комнату, персонажи быстро находят своего связного там же, где и всегда. Дэйвил Старсонг – невероятно красивый и харизматичный оппортунист и переговорщик Чёрной Сети. Ему непривычно иметь дело с новичками, но по каким-то своим причинам он проникся симпатией к вам.

Удивите своих игроков!

Спросите каждого игрока, как их персонажи были изначально завербованы Дэйвилом. Чтобы добавить немного драмы, попросите каждого игрока рассказать историю вербовки, начиная от игрока слева.

Дэйвил – довольно известная личность в этом заведении, и многие жаждут его внимания. Однако, сегодня вечером у него нет времени любезничать, только бизнес, только дело. Когда компания приближается к его столику, до них доносится мелодичный голос солнечного эльфа.

Дэвил не просто говорит, он словно поэт: его слова трогают сердце, подобно прекрасной песне. «Друзья мои, добро пожаловать к столу! Для меня большая честь разделить с вами сие прелестнейшее вино».

Произнеся эти слова, он едва заметным жестом подзывает официанта, дабы обслужить гостей. Когда все расселись, и вино разлито, Дэйвил переходит к сути.

«Традиционно, начинающие агенты Зентарима проходят ряд испытаний, чтобы доказать свою силу. Только после успешного прохождения этих испытаний им можно доверить по-настоящему важное задание. Сегодня вечером я с радостью сообщаю вам, что вы прошли эти испытания, и пришло ваше время сиять, друзья. Однако, прежде чем я продолжу, я должен услышать от каждого из вас, что вы твёрдо намерены следовать по пути, который вам уготован. Если вы услышите подробности этого задания, а потом откажетесь, то, к сожалению, станете… обузой».

Дэйвил Старсонг

DAARKEN

Соглашение

Каждый персонаж должен устно принять свою судьбу и взять на себя обязательство выполнить это задание. После этого Дэйвил лучезарно улыбается и начинает свой рассказ:

> Неподалёку отсюда, в районе Доков, есть заброшенный склад – по крайней мере, таким он был когда-то. На самом деле это тщательно охраняемый частный клуб, принадлежащий Занатару и его отвратительным последователям. Мы просим вас проникнуть туда и добыть кое-что. И да, я лишь знаю как оно выглядит и только. Не могу передать словами, насколько это важно для нашей гильдии. Агенты, которые заполучат данный предмет, в миг окажутся на вершине славы.

Если спросить его подробнее об этом предмете, Дэйвил ответит, что это магический артефакт, который Занатар использует, чтобы развлечь гостей и «поиграться мускулами».

> «Каждый год в эту ночь Занатар устраивает вечеринку в честь Дня Фей. В полночь открывается светящийся портал, позволяющий приглашённым гостям заглянуть прямо в царство фей. Именно этот предмет позволяет ему открыть этот портал.»

Персонажи из Уотердипа знают всё о Дне Фей: это время роскошных балов-маскарадов, отмечающих моменты, когда барьеры между Первичным Материальным планом и Страной фей становятся наиболее слабыми. Кульминация праздника наступает сегодня в полночь.

Используйте следующие таблицы для заполнения деталей задания, когда персонажи задают Дэйвилу дальнейшие вопросы о цели, названии клуба, и о типе магического предмета.

Название клуба

1d10	Название
1	Комната Паники
2	Танцпол Отчаянных
3	Зал Ренегата
4	Конец Предателя
5	Тайное Приветствие
6	Ваш Подпольный Ночной Клуб Или Мой?
7	Железное Алиби
8	Замогильный Пикничок
9	Всевидящее Око
10	Брось За Дверь

Описание предмета

1d6	Описание
1	Камень в форме корнишона
2	Песочные часы, полные электрума
3	Кот из папье-маше, явно сделанный ребёнком.
4	Элегантная шляпа
5	Древний музыкальный инструмент, на котором никто не помнит, как играть.
6	Собачий ошейник, инкрустированный платиной

Причины, по которым Зентариму это нужно

1d6	Причины
1	Начать конфликт с Летним Двором
2	Закончить конфликт с Летним Двором
3	Чтобы заплатить долг таинственному благодетелю
4	Чтобы никто другой не воспользовался
5	В отместку Занатару за прошлый проступок
6	"ПРОСТО ПОТОМУ ЧТО"

Дэйвил объясняет, что вход через главные двери тщательно охраняется, но его разведчики нашли иной маршрут. Он даёт вам карту канализации под Портовым районом.

> «Следуйте карте. Добравшись до Фишгут-Корт, найдите канализационную решётку, отмеченную маленькой нацарапанной десятиконечной звездой. Спуститесь туда и проберитесь к подземному входу в клуб. После этого вам нужно будет лишь уговорить охранника пройти мимо. Всё просто!»

Дэйвил объясняет, что охранник – «как бехолдер, но тупее», и его должно быть легко обойти. Он рекомендует необычный способ проникновения: вызвать у охранника паранойю, и тот, скорее всего, будет вынужден пропустить вас в клуб.

С этими словами Дэйвил благодарит компанию за службу и предлагает им идти выполнять поручение.

Канализация

Карта Дэйвила точна и ведёт отряд к Фишгут-Корт в Портовом районе. Там едва заметная решётка от канализации ведёт вниз, во тьму. В канализации нет естественного света, поэтому персонажам без тёмного зрения нужны источники освещения, чтобы видеть окружение.

Спустившись по ржавой лестнице, персонажи могут двигаться дальше, пересекая узкие мостки по бокам от стока с нечистотами, успешно пройдя проверку навыка Ловкости (Акробатика) со Сл.12, чтобы не упасть в реку.

Сэм охраняет вход в клуб.

Сэм

Крошечный Аберрация (Бехолдер), Нейтрально-злое

КД 13 **Инициатива** +3 (13)
ХП 13 (3d4 + 6)
Скорость 0 фт., Полет 30 фт.

(парит)	MOD	SAVE		MOD	SAVE		MOD	SAVE
Сил. 3	-4	-4	**Лов.**17	+3	+3	**Тел.** 14	+2	+2
Инт. 8	-1	-1	**Муд.** 10	+0	+2	**Хар.** 7	-2	-2

Навыки: Восприятие +4, Скрытность +5
Иммунитет: Сбитый с ног
Умения: Темное зрение: 60 фт.
Пассивное восприятие 14
Языки: Общий
ПО 1/2 (XP 100; БМ +2)

Особенности

Агрессивный. Бонусным действием Сэм может приблизиться к враждебному существу, которое видит, со скоростью, равной его скорости.
Мимикрия. Сэм может имитировать простые звуки речи, которые он слышал, на любом языке. Существо, слышащее эти звуки, может определить, что это имитация, успешно совершив проверку Мудрости (Проницательность) со Сл.10.

Действия

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 1 колющий урон.

Лучи из глаз. Бехолдер испускает три магических луча из глаз, выбранных случайным образом (перебрасывая повторяющиеся результаты), выбирая от одной до двух целей, видимых в пределах 60 футов:

1. **Ошеломляющий луч.** Спасбросок Мудрости Сл.12. Провал: цель находится под действием очарования до начала следующего хода Сэма. Пока цель находится под действием очарования, её Скорость снижается вдвое, а также цель получает помеху на броски атаки.
2. **Луч страха.** Спасбросок Мудрости Сл.12. Провал: цель находится в состоянии страха до начала следующего хода Сэма.
3. **Морозный луч.** Спасбросок Ловкости Сл.12. Провал: 10 (3d6) урона холодом.
4. **Телекинетический луч.** Спасбросок Силы Сл.17. Провал: цель перемещается на расстояние до 30 футов (9 метров) прямо от Сэма. Если цель – предмет весом 10 фунтов (4,5 кг) или меньше, который не носится и не закреплен, Сэм перемещает его на расстояние до 30 футов (9 метров) в любом направлении. С помощью этого луча Сэм также может осуществлять точное управление объектами, например, манипулировать простым инструментом или открывать контейнер.

3BIT STUDIOS

При провале спасброска персонаж сможет выбраться без посторонней помощи, но будет ужасно пахнуть, из-за чего все проверки навыков Харизмы будут проводиться с помехой до конца приключения.

Как бехолдер, но тупее

Ориентируясь по карте Дэйвила, что, кажется, заняло целую вечность (и вечность, к тому же, до рвоты дурно пахнущую), герои натыкаются на крепкие стальные ворота, которые мешают им пройти. Перед воротами парит Сэм, бехолдер, преданный Занатару. Он является олицетворением снов Занатара, и это необычный экземпляр. Его Интеллект равен 8, и Сэм может понимать и общаться только на Общем. Его должность стражника канализационных ворот не является предметом гордости. Однако, он весьма серьёзно относится к своему долгу и не терпит глупостей.

У Сэма есть одна странная привычка: он, сам того не осознавая, подражает голосам, которые слышит, при этом постоянно переспрашивая высоким писклявым голоском. Он не намеренно насмехается над персонажами, но им может показаться, что так и есть, и Сэм просто издевается.

Хотя с точки зрения Занатара Сэм и выглядит смешным и нелепым, но он сам по себе достаточно силён, чтобы сорвать планы персонажей. Им гораздо выгоднее договариваться с Сэмом, чем бороться с ним. Изначально, Сэм скорее выражает безразличие к отряду.

Право на вход

Единственный способ договориться с Сэмом – это вызвать у него ощущение паранойи, что требует успешной проверки Харизмы (Запугивание или Убеждение) со Сл.10. Позвольте персонажам придумать любую историю; Сэм мыслит поверхностно, поэтому больше важна его преданность делу, чем детали. Вот несколько примеров:

- *«Занатар дал тебе эту работу, чтобы ты держался от него как можно дальше».*
- *«Самый лучший бехолдер тот, у кого есть шесть глаз».*
- *«Однажды, тебя заменит бехолдер по имени Саманта».*

При провале Сэм становится враждебен по отношению к вам, и он атакует через 1d4 раунда, если только он вновь не станет безразличен к вам. При успехе бехолдер паникует и использует свой телекинетический луч, чтобы открыть замысловатый замок на стальных вратах, оставляя проход открытым, при этом Сэм продолжает сокрушаться о превратностях своей судьбы.

Если бехолдер будет убит, персонажи смогут обойти ворота, взломав замок успешной проверкой навыка Ловкости (Ловкость рук) со Сл. 13, используя воровские инструменты, или сломав ворота успешной проверкой Силы со Сл.15.

После того, как персонажи обходят бехолдера, Сэм тайно предупреждает своих соратников о проникновении подозрительной группы лиц.

Это, в свою очередь, приводит Занатара в замешательство, и ему приходится покинуть доки и вернуться в клуб, как и планировал Дэйвил Старсонг (см. В заключение). Если Сэма убивают, Занатар узнаёт, что кто-то силой проник внутрь, с закономерным результатом для игроков.

Прихожая

Пройдя ворота, персонажи попадают в грубо высеченный проход длиной около 100 футов, освещённый факелами с Вечным Огнём. Пока они проходят, ничего не предвещает беды, но эта область карты становится важной в разделе **«Побег»** этого приключения.

В конце коридора находится до нелепого экстравагантная деревянная дверь с надписью на ней: «Название клуба». Дверь не заперта.

Клуб Занатара

Дверь ведёт в роскошный элитный клуб, принадлежащий гильдии Занатара. См. карту 3.1.

Клуб, полностью облицованный кирпичом, находится глубоко под землёй и занимает два этажа. Вы попали на самый верхний его этаж, на балкон подковообразной формы, полный отдельных лож для самых важных гостей. На первом этаже находится большой мраморный танцпол, заполненный гостями. Официанты в белых одеждах с подносами, полных самых изысканных деликатесов, пробираются сквозь веселящуюся толпу. С обеих сторон есть лестницы, которые спускаются вниз, на танцпол.

Сегодня вечером здесь зажигают особые гости в честь Дня Фей, и среди них будут правители Страны фей, такие как Титания, Оберон и Хирсам. Каждый гость в списке – либо не в меру богат, либо чересчур таинственен, либо до жути опасен, либо, куда более вероятно, есть воплощение всех трёх.

Тот самый магический предмет

Проблематично охватить взглядом всю эту роскошную толпу у самого входа, но если персонажи спустятся на танцпол или подойдут к краю балкона, они быстро заметят то, что им нужно

– предмет, за которым они пришли. Это буквально гвоздь программы. Он передаётся по танцполу от гостя к гостю, и каждый из них получает свою "минуту славы", все они по очереди касаются таинственного артефакта до того, как часы пробьют полночь. Двое членов гильдии **(бандиты)** следят за тем, чтобы никто не украл артефакт.

Помимо этих двух охранников, два эльфа-стрелка **(бандита)**, вооружённые луками, расположились по краям балкона.

Карта 3.1: Клуб Занатара

MOONLIGHT MAPS

Красть у Занатара –
паршивая идея

JAMES PATERSON

Кража артефакта

Дайте игрокам карту клуба, чтобы они могли как следует проработать свой план по краже. Если персонажи провозились большую часть времени в пути до клуба, то они прибыли как раз за двадцать минут до полуночи.

Одолеть стражу для вас будет несложно, что, собственно, вы и делаете. Но до Занатара дошли слухи, что Зентарим может попытаться украсть артефакт, и он горит желанием покарать воров собственными глазами. Однако? стражникам всё это неведомо. Они будут сражаться насмерть. Остальные гости рассредотачиваются по периметру клуба, избегая сражения любой ценой.

Позвольте персонажам проявить смекалку в попытках украсть предмет. Помимо боя, персонажи могут получить его другими способами, в том числе успешно пройдя проверку навыка Ловкости (Ловкость рук) со Сл.13. Позвольте персонажу пройти проверку с Преимуществом, если его сопартиец отвлекает охрану. Помните, что любой персонаж, упавший в канализацию, имеет Помеху на все проверки навыков Харизмы.

Каким бы образом группа ни заполучила артефакт, их единственный выход – побег тем же путём, которым они пришли: через вход в канализацию на верхнем этаже.

Побег

Неважно, идут ли персонажи или бегут, невидимые они или преследуемые, в любом случае, игроки попадают в ловушку. Когда они снова окажутся в этом грубо высеченном проходе, прочитайте или перескажите следующее:

> Вы идёте по коридору обратно к стальным воротам, ведущим в канализацию, к свободе. Но как только вы достигаете середины пути, магические факелы быстро гаснут один за другим. Проход погружается во тьму, тяжёлые ворота распахиваются, и в туннель влетает нечто большое и круглое.

Чёрт, ловушка!

Через несколько мгновений свет снова загорается, персонажи обнаружат, что в коридоре их ждут гости. За ними, блокируя дверь в клуб, стоят четверо **хобгоблинов-вышибал** (см. приложение В), а перед ними – не кто иной, как грозный Занатар (см. приложение В). Бехолдер деактивирует свой Антимагический Конус, и свет в коридоре вновь загорается, когда он обращается к персонажам.

> Не так быстро, ничтожные твари! Сэм тут нашептал, что какие-то жулики собираются испортить нам вечеринку. Я так рад, что это правда, потому что теперь я смогу вас зажарить самолично. Неужели вы думаете умолять о пощаде меня, Великого Занатара?

Если персонажи пытаются объяснять свои действия или солгать о намерениях, бехолдер с удовольствием будет наблюдать, как они нелепо изворачиваются, словно уж на сковородке. Наконец, он широко улыбается и отвечает:

> «Всё это, конечно, круто, крысятки, но вас не смущает тот факт, что вы держите МОЁ СОКРОВИЩЕ?! Вердикт – смерть, распад, испепеление!

С безумным смехом Занатар атакует, заполняя проход магическими атаками из своих многочисленных глаз. Криминальный авторитет обрушивает на вас всю свою ярость.

В заключение

Дэйвил Старсонг слегка расстроен гибелью авантюристов. Ведь они были всего-навсего приманкой, на самом деле, их заданием было украсть контрабанду, что прибыла той же ночью в доки. И, поскольку Занатар был занят в клубе после того, как его предупредил Сэм, Дэйвил и его подручные без труда украли нужный им груз.

Тем не менее, поскольку Дэйвил самую малость сентиментален, он все же питал к вам лёгкую симпатию, и, прежде чем отправиться спать, добавляет в свой дневник под названием «Те, Кто Почти Смог» ещё несколько записей. Пусть игроки опишут, каким образом Дэйвил мог бы увековечить память о подвигах своих протеже.

Говоришь, был шанс?

Если вы хотите избежать полного уничтожения группы, то Сэм заманивает их в подземный проход. Обманутый и в гневе, он, увидев возможность произвести впечатление на своего хозяина, безнаказанно атакует. Замените хобгоблинов-вышибал четырьмя бандитами, чтобы помочь Сэму. После успешного возвращения Дэйвил встречает группу в «Зияющем Портале», чтобы тепло поздравить их с официальным вступлением в Зентарим.

CONVENIENTLY EVERYBODY DIES IN A CEMETERY

Эта история разворачивается недалеко от города Шорт-Роуп, который очень легко впишется в сюжет вашей компании.

Искатели приключений отозвались на зов о помощи жителям города Шорт-роуп. По прибытии они обнаруживают, что город натурально находится во власти таинственного кладбища, которое с каждым днём неконтролируемо расширяется. Оказавшись за его воротами, они столкнутся с целой ордой нежити, вишенкой на торте которого станет сэр Аннус Ужасалис, могущественный рыцарь смерти, не склонный к жалости и сочувствию.

Предисловие

Шорт-роуп, небольшой и изолированный от внешнего мира городок, охваченный неведомым злом. Город издавна славится большим и древним кладбищем, именуемым Последним Пристанищем, но то, что когда-то было туристической достопримечательностью, теперь стало ужасающим проклятием.

По неизвестной причине некротические всплески магии начали пульсировать на кладбище, заставляя его разрастаться все дальше по городу: надгробия прорастают на улицах, странный шепчущий туман окутал здания, а жителей волочат в открытые могилы бледные, цепкие руки ужасных мертвецов.

Завязка сюжета

Мэр Шорт-Роупа Арнольд Фарнсворт разослал гонцов по всему миру на поиски сильнейших и отважных авантюристов, чтобы избавить жителей от страшной угрозы, предлагая 100 золотых монет любому, кто достаточно смел, чтобы войти на кладбище и победить зло, таящееся там.

Дайте одному персонажу предысторию родственника давно исчезнувшего дяди Маркуса. Ваш персонаж был очень молод, когда дядя исчез, и всё, что вы помните о нём, – это то, что он был одержим идеей стать волшебником и постоянно повторял: «Иосафат, прыгай!» (прим. переводчика: что-то вроде выражения "святый боже" или "Господи Иисусе") без всякой видимой причины.

Пусть другие игроки заявят о своих причинах, по которым их персонажи отправились в это приключение (деньги, магия, слава или, возможно, посещение останков давно потерянного родственника, похороненного на кладбище «Последнее Пристанище»).

Краткое описание

Стоя перед встревоженной толпой, неподалёку от города Шорт-Роуп, героям предстоит непростая задача: спасти страдающее население от таинственного зла, которое оскверняет кладбище и своим влиянием поражает весь город, заставляя нежить восстать из своих могил.

Хазза, местный волшебник, дарит каждому члену отряда магический предмет и рассказывает им о проблеме. Он сообщает, что они должны сломать, запертые при помощи магии, железные ворота кладбища и победить зло, таящееся внутри. Когда он помогает им пройти через ворота, ваш отряд встречает Тимми, призрака, готового помочь им найти проход в центр кладбища.

Врата Последнего Пристанища, что сдерживают нежить.

Там они встречают Маркуса, в виде пылающей черепушки, которая называет себя повелителем древнего кладбища и требует, чтобы герои склонились перед его могуществом. На самом деле Маркус – законченный трус и с криками сбежит после первой же атаки. Однако его крики призывают сэра Аннуса Ужасалиса (рыцаря смерти), источник зла, оскверняющий кладбище, который немедленно нападает на героев.

Начало приключения

История начинается с того, что персонажи собираются на перекрёстке. Мэр Арнольд Фарнсворт (**знатный человек**) и Хазза Безумный (**маг-новичок, гном**) собрали горожан, чтобы поприветствовать персонажей, снабдить их мощными магическими предметами для битвы и, конечно же, убедиться, что они не струсят и не сбегут поджав хвост. Толпа зевак, из числа местных жителей Шорт-Роупа, сосредоточила всё своё внимание на отряде, в молчаливом ожидании взирая на вас. Пока персонажи осмысливают эту необычную сцену, прочитайте или перескажите следующее:

> Вокруг вас стоит не меньше сотни человек, с надеждой в глазах (и, возможно, с лёгким отчаянием). Высокий лысеющий мужчина выходит вперёд, вызывая аплодисменты у толпы. Возле него гном с жабами на каждом плече смотрит на вас с нескрываемым любопытством. Позади них вы отмечаете маленький, жутковатый на вид, заброшенный городок Шорт-Роуп. Рядом находится легендарное кладбище Последнее Пристанище, частично окутанное кислотно зелёной ядовитой дымкой.

Толпа затихает, и мэр обращается к собравшимся:

> «Добро пожаловать, герои. Наш город отчаянно нуждается в вас. Великое зло поразило место упокоения наших предков. Это зло разрослось, поглотив наш город и утянув многих наших достойных жителей в пучину ада. Нам нужны вы, отважные искатели приключений, чтобы отправиться в самое сердце кладбища и противостоять гнусному злу, чтобы избавиться от него раз и навсегда».

LAUREN ADDY

Он поворачивается и подаёт знак гному, неловко шаркающему ногами, с небольшой тележкой позади него. Мэр продолжает:

> Именем мэра Фарнсворта, я клянусь вам в вечной благодарности города и его жителей и выдам 100 золотых каждому, кто бросит вызов нежити засевшей на кладбище и победит её. Чтобы обеспечить ваш успех, наш местный маг, Хазза Безумный, даст каждому из вас по одному мощному магическому предмету, который поможет вам в вашей нелёгкой битве.

Хазза выходит вперёд, тратя время на то, чтобы удержать жаб, пытающихся забраться ему на голову. Запихнув обеих жаб в карманы своего балахона, он говорит:

> «Я, Хазза, дарю каждому из вас по одному магическому предмету такой силы, что все, кто предстанет перед вами, непременно падут».

Предоставление магических предметов

У Хаззы есть один магический предмет для каждого члена группы и один дополнительный – Стукающая жаба.

Тимми

Все магические предметы, кроме жабы, по сути одинаковые. Хазза дарит каждому персонажу Оружие Неисполнимых Грез (см. приложение А) – магическое оружие, обладающее собственным разумом, соответствующее классу каждого персонажа. После настройки оружие разговаривает с пользователем и буквально искрится силой. В бою оружие испускает визуально впечатляющий выброс энергии при каждом ударе, но вся эта свистопляска наносит лишь 1 ед. дополнительного силового урона (хотя персонажи не знают об этом важном нюансе, пока не используют его в бою).

Прежде чем раздать оружие, Хазза объясняет персонажам, как его активировать:

> «Вспомните о своей родне и расскажите мне об одном из ваших почивших родственников. Расскажите мне, насколько он был важен для вас и как он умер, после я создам командное слово, чтобы активировать магию этого оружия. Но не используйте его, пока ваш враг не окажется перед вами и не запахнет жареным».

Удивите своих игроков!

Придумайте серьёзные или абсурдные слова - команды для каждого оружия, основываясь на описанной вами смерти родственника

- «Лепешка» для двоюродной бабушки, растоптанной троллем
- «Шашлык» для дядюшки, пронзённого копьём рыцаря
- «Уголек» для кузена, зажаренного красным драконом

Затем Хазза раздаёт оружие, ещё раз убеждая отряд в важности его активации только после встречи с врагом. Наконец, он представляет легендарную Стукающую жабу, одну из тех, что украшают его балахон.

> Вот, держите Александра, своей магией он без труда отворит врата кладбища. Без этой силы вам не войти. Когда она выполнит своё предназначение, отпустите её, и она вернётся ко мне.

Александр выглядит как обычная жаба, но имеет Интеллект 12, говорит на общем языке и может использовать заклинание «Стук» один раз в день. Хазза вручает жабу любому согласному добровольцу. Если желающих нет, он выбирает самого низкого члена группы. У Александра есть привычка мочиться на того, кто его держит, но в остальном он достаточно приятный малый.

3BIT STUDIOS

На пути к вратам

Когда отряд направляется по дороге к кладбищу, любопытная толпа следует за ними на достаточно безопасном расстоянии, мэр и Хазза же стоят на месте. Тропа ведёт через заброшенный город, улицы которого заполнены надгробиями, прорвавшими каменную кладку и даже фундамент домов. В воздухе раздаются странные крики, смех и рыдания, и время от времени отряд замечает движущиеся внутри заброшенных домов тени: упырей с наполненными кровью глазами и вытянутыми, похожими на когти пальцами.

Если персонажи пытаются войти внутрь дома, упыри разбегаются, смеясь.

Если персонажи слишком далеко отходят от тропы или слишком долго торчат в городе, толпа позади них начинает беспокоиться, кричать: «Чего вы там копаетесь!» и вскоре начинает бросать фрукты, камни и всё, что попадётся под руку.

В конце концов, тропа пролегающая через весь город приводит вас к воротам кладбища. Они удерживаются закрытыми с помощью магического светящегося замка в форме черепа, который невозможно сломать силой или взломать.

Взбираясь на стены

Персонажи могут попытаться взобраться на ворота или окружающие стены, что, в принципе, всегда заканчивается неудачей. Толстые слои лиан, покрывающие эти древние стены, наполнены некротической энергией. При прикосновении они оживают и мгновенно захватывают любого, кто пытается залезть, удерживая его на месте. Успешная проверка Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) со Сл. 13 позволит персонажу выбраться. Однако ворота открываются для жабы, Александра. Когда его ставят перед вратами, он несколько минут разминается, а затем говорит хриплым, жабьим голосом:

> «Я не чувствую стиля. Освещение мерзостное, да и толпа какая-то тухлая. Мне нужно что-то для разогрева. Эй, вы, спойте-ка мне песню, и лучше про жаб».

Затем Александр замирает в ожидании песни. Подойдёт любая мелодия, но тексты, посвящённые жабе, произведут более явный эффект; песни без "жабьего подтекста" могут потребовать больше одного куплета. В конечном счёте, любая песня даже самого отстойного исполнения заканчивается хрипом Александра: «Ха, впервые нашлись идиоты, попавшиеся на эту удочку».

Удивите своих игроков!
Если какой-либо игрок действительно поет (а не просто говорит, что его персонаж поет), дайте ему Героическое Вдохновение.

Когда Александр поймает волну, он издаёт хрип, эквивалентный заклинанию «Стук», открывая ворота. Затем он упрыгает обратно к Хаззе.

Внутри кладбища

Когда персонажи входят на кладбище, прочитайте следующее:

> Перед вашим взором открывается тёмное и мрачное кладбище, за каждым вашим шагом следует зыбкое одеяло зловещих теней. Масляный, ядовитый туман зависает в воздухе, мешая обзору и делая каждый поворот тропы похожим на другой.

Видимость на кладбище ограничена 20 футами. Воздух действительно кажется маслянистым и ядовитым, но вместо того, чтобы отравлять отряд, магия тумана автоматически сводит на нет все попытки определить направление. После часа ходьбы в сторону центра кладбища, они снова оказываются у ворот, их одежда и волосы пропитаны зловонным туманом.

Когда персонажи понимают, что движутся по кругу, появляется призрак. Прочитайте следующее:

> Из тумана выступает едва заметная фигурка, медленно обретая форму человеческого ребёнка. Он одет в лохмотья и сжимает в крошечных ручках шляпу.
> «О, молю вас, скажите что вы пришли спасти нас от… того, чьё имя нельзя называть?»

Призрак – дух мальчика, Тимми, умершего много веков тому назад и с тех пор он так и скитается по кладбищу. Здесь обитает множество призраков, и Тимми организовал из них своего рода призрачное сопротивление злу, проникшему в их дома. У призраков очень мало сил, но они могут перемещаться по кладбищу, чтобы привести отряд к центру, где находится источник всех проблем. Все призраки высказываются о нем как о «том, что нельзя называть», но если их спросить, они признаются, что называют его так просто потому, что не знают ни его имени, ни даже того, чем оно на самом деле является

Тимми

Тимми умер в детстве, но уже сотни лет проводит время на кладбище, общаясь с гораздо более древними, а порой и со скверными, обрюзгшими от безделия духами. Как следствие, хоть он и выглядит маленьким и хрупким и говорит тонким, нежным голоском, его речь может быть прямолинейной и даже грубой настолько, насколько вам и вашим игрокам будет комфортно. Он не робкий мямля, а единственный дух на кладбище, достаточно смелый, чтобы помочь отряду.

Если отряд нападает на Тимми или откажется от его помощи, он исчезнет и оставит их блуждать несколько часов. Когда он, наконец, вернется, то будет гораздо более прямолинеен (и, возможно, не слишком вежлив).

Если кто-то из персонажей спросит о дяде Маркусе, ни Тимми, ни один из духов не знает, о ком идет речь.

Удивите своих игроков!

Если у кого-то из персонажей есть умершие родственники, похороненные здесь, то они появляются, как только Тимми начинает вести отряд к центру кладбища. Предки могут гордиться ими или разочарованно поучать, в зависимости от ситуации, а могут и остаться с ними до финальной битвы, комментируя действия персонажей.

Дополнительное столкновение

Кладбище полно нежити, в основном злой. Если ваши игроки жаждут сражения, пусть они столкнутся с одним или несколькими низкоуровневыми монстрами. Подойдет любая нежить с ПО меньше 1, включая ползающие руки, зомби или даже скелет боевого коня.

Центр кладбища

Наконец, во главе с Тимми, отряд добираются до центра кладбища. Прочитайте следующее:

Туман рассеивается, и тропа выходит на круглую поляну шириной тридцать футов, окружённую стенами, покрытыми шипастыми лианами, которые, скорее похожи на ленивых змей. В центре круга горит большой шар зелёного пламени, парящий в воздухе на высоте пяти футов.

«Мы пришли, оно здесь», – говорит Тимми. «Зуб даю, что если вы все встанете рядом с пламенем и заявите о себе, он предстанет перед вами, и тогда вы сможете его сразить!»

Зеленое пламя является эквивалентом заклинания «Вечный огонь», которое невозможно потушить или рассеять.

Дядя Маркус

Крошечный Нежить, Нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 **Инициатива** +3 (13)
ХП 40 (9d4 + 18)
Скорость 5 фт., Полет 40 фт. (парит)

		MOD	SAVE			MOD	SAVE			MOD	SAVE
Сил	1	-5	- 5	**Лов**	17	+3	+3	Вын	14	+2	+2
Инт	16	+3	+3	**Муд**	10	+0	+0	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Магия+5, Внимательность +2
Иммунитет: Огонь, Некротический, Яд; Очарованный, Истощен, Испуг, Паралич, Отравлен, Опрокинутый. Чувства: Тёмное зрение 60 футов; Пассивное восприятие 12
языки: Общий, Эльфийский, Инфернальный.
ПО 4 (ХР 1,100; Бонус мастерства +2)

Умения

Озарение. Дядя Маркус испускает яркий свет в радиусе 15 футов и тусклый свет ещё на 15 футов. **Сопротивление магии.** Дядя Маркус имеет преимущество на спасброски против заклинаний и других магических эффектов. **Восстановление нежити.** Если дядя Маркус погибнет, он восстановит все свои хиты в течение 1 часа, если только его останки не будут окроплены святой водой или на них не будет наложено заклинание «Рассеивание зла и добра».

Действия

Использование заклинаний. *Дядя Маркус творит следующее заклинание, не требующее соматических или материальных компонентов и использующее Интеллект в качестве заклинательного навыка (Сл спасброска от заклинаний 13)*
Неограниченно: *Волшебная Рука*

Если персонажи смотрят прямо на пламя, они видят безобидное, но тревожное видение самих себя на темном, охваченном бурей поле из сажи и пепла, а на горизонте – таинственную фигуру, наблюдающую за ними.

Стены закрываются

Как только все персонажи ступают на поляну и объявляют о своём присутствии и намерениях, стены запечатывают выход, предотвращая возможность побега.

Удивите своих игроков!

Пусть персонажи предстанут в образе храбрых героев, прежде чем появится дядя Маркус. Силы, сокрытые под землей, не явятся на зов трусов.

Духи, следящие за происходящим, проникают сквозь стены, чтобы понаблюдать и дать свои особенные комментарии в зависимости от того, как будут развиваться события.

Иософат, прыгай!

Когда стены смыкаются, в пламени появляется существо. Прочитайте следующее:

Воздух наполняется нестройным, раскатистым смехом, когда появляется кошмарный образ парящего черепа, охваченного зелёным пламенем, с глазами, горящими злобой и ненавистью. Он оглядывает вас, смеясь, и говорит: «Кем вы себя возомнили, ничтожные смертные, что вторгаетесь в мои владения? Склонитесь передо мной, королём этого кладбища и всех, кто здесь обитает, и выберите свою смерть. Если мне будет угодно, я ускорю её и позволю вашему духу присоединиться к моим подданным. Если же вы огорчите меня, вам будет уготована участь страшнее смерти».

Охваченный пламенем череп раньше был **дядей Маркусом** и до сих пор хранит смутные воспоминания о днях, предшествовавших тому, как его обманом втянули на тёмный путь, приведший его сюда.

Дядя Маркус – это разновидность пылающего черепа, знающая только одно заклинание, «Волшебная рука». В остальном он безобиден, хотя и притворяется, что кусается, если на него надавить (в прошлый раз, когда он кого-то укусил, то сломал себе зуб и теперь не хочет рисковать понапрасну).

Персонажи могут решить, что нашли истинное зло кладбища, и активировать магическое оружие, полученное от Хаззы.

Активация магического оружия

В какой-то момент персонажи, вероятно, попытаются активировать магическое оружие, подаренное им Хаззой, чтобы атаковать дядю Маркуса или, позднее, сира Аннуса Ужасалиса.

Когда они произносят командные слова, данные им Хаззой, оружие пробуждается, побуждая своих владельцев использовать свою «устрашающую» силу.

Каждое оружие приобретает свою личность (идеи см. в таблице ниже) и может пуститься в словоблудие, если персонажи не атакуют сразу, промахиваются или подвергают сомнению его могущество.

Личность магического оружия

Личность	Фразы для отыгрыша
Властный	«Расставь ноги и откинься. Разверись. Прижми подбородок, на противника. Замах! Да что ты творишь, боже!»
Надменный	«Я есть власть, пользуйся же ей, червь!»
Пессимист	«Уф, просто сдайся, оно того не стоит.»
Безумец	«Бей же! На нас же смотрят!»
Смущённый	«Мне никогда не было так неловко. Но это...это фиаско.»
Брезгливый	«Как можно быть таким безнадежным?»

CONCEPTOPOLIS

Сир Аннус Ужасалис

LARS WEILER

Дядя Маркус

Если персонажи нападают на Маркуса, он впадает в панику, кричит: «Иосафат, прыгай!» и мечется из стороны в сторону, пытаясь избежать повреждений.

Персонаж с предысторией родственника дяди Маркуса узнаёт его голос (проверка не требуется). Если персонаж обращается к пылающему черепу как к дяде Маркусу, то он останавливается в растерянности и просто зависает в воздухе, недоумевая, где он раньше слышал это имя. Персонаж может убедить дядю Маркуса помочь ему, успешно пройдя проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 13. Если он соглашается, то признает, что не является королём кладбища, но если они того пожелают, он может призвать истинную мощь, абсолютное зло. Он уверяет героев, что они достаточно сильны, чтобы победить его, хотя на самом лукавит. Если персонажам не удаётся убедить Маркуса помочь им или они наносят ему более 15 единиц урона, он бросается обратно в зелёное пламя и исчезает.

В любом случае из пламени выступит Он, сир Аннус Ужасалис, собственной персоной

Сир Аннус Ужасалис

Когда проявится истинный источник зла на кладбище, прочтите следующее:

> Из пламени выходит огромная, закованная в позолоченную броню фигура. А взор его исходит бледно-голубыми искрами. «Глупцы. "Герои". Агнцы на заклание. Я – сир Аннус Ужасалис, тот, кто развращает, и это место, этот портал между моим миром и вашим, – мой триумф. Трепещите передо мной, глупцы, и молите о пощаде. Возможно, ваши трупы сгодятся, для того чтобы стать частью моей армии, когда она выйдет за эти стены и устроит охоту на живых.

Персонажи оказались лицом к лицу с рыцарем смерти. Большинство призраков, наблюдавших за этой сценой до сих пор, разбегаются. Тимми же с энтузиазмом подбадривает их перед лицом неминуемой гибели. Независимо от того, как игроки взаимодействовали с дядей Маркусом, он сразу же вспоминает, что в его интересах встать на сторону рыцаря смерти.

Прошло очень много времени с тех пор, как сир Аннус Ужасалис в последний раз общался с живыми, и ещё больше с тех пор, как он встречал живую душу, достаточно смелую, чтобы сойтись с ним в битве. Он намерен наслаждаться моментом, пока персонажи решительно противостоят ему. Если отряд проявит решимость и выступит в бой, пусть сэр Аннус ходит последним по инициативе.

Он даст каждому храбрецу шанс показать все, на что он способен, прежде чем покончить со всеми.

Если персонажи вступают в переговоры, медлят, пытаются сбежать или просят пощады, сир Аннус бросает инициативу как обычно и атакует без колебаний и жалости.

В заключение

После смерти персонажей Тимми поручают избавиться от их тел. Игроки должны выбрать, какую эпитафию он напишет на их надгробиях и какие слова, если таковые будут, произнесёт на их скромных похоронах.

> **Говоришь, был шанс?**
>
> Если не хотите, чтобы сир Аннус уничтожил отряд, сделайте его **спектром**, а не рыцарем смерти. Кроме того, вы можете позволить дяде Маркусу помочь своему родственнику в битве.

EVERYBODY DIES EATING MUSHROOM SOUFFLÉ

Это приключение может произойти в любой момент вашего повествования в рамках кампании, поскольку персонажи мгновенно переносятся в Страну Фей, где и начинается приключение. Персонажей, хотят они того или нет, призывает к себе могущественная фея, дабы защитить королевство от злобного дракона.

ПредQстория

Страна Фей - это страна чудес, ъGdQd̨d и смерти. У Матушки Фрост, правящей заснеженным королевством Фроствуд, возникла проблема̊ Горгрет Разрушитель, злой и жестокий древний красный дракон, невольно прошx̊л через перевал фей и теперь сеет хаос в холодных лесах её королевства. ЩҖӹ Лъddf̨ӹъӹ самых отважных и могущественных героев в свои владения, чтобы они помогли избавить страну от этого ужасного монстра. ЧӹћG ε d̨ӹ верит, что наконец-то нашла группу ẋҖћћӹћҖƐҖҗ ЊъX̌ъQЂ героев, ЊЛъҖЊҖҒҖQЂ помочь ей победить Горгрета, и готова использовать любые необходимые средства для обеспечения безопасности своих владений.

Завязка сюжета

Персонажи начинают в том месте, которое они называют своим домом. Неважно, знают ли они друг друга и происходят ли из одного и того же мира.

Когда игроки готовы начать приключение* прочтите или перескажите следующее:

> Последнее, что вы помните, – теплая* уютная постель и мягкое одеяло. А после вы внезапно просыпаетесь и обнаруживаете себя на поляне в заснеженном лесу. Смеркается, и лишь костер освещает поляну, растапливая снег вокруг. Подле костра сидит старая женщина-хобгоблин, закутанная в шерстяную одежду, и играет на флейте довольно простой мотив. По краям поляны толпятся десятки лесных животных, включая оленей, кроликов, сов, енотов и мышей. Кажется, даже деревья качаются в ритме незатейливой мелодии.

Пусть ваши игроки опишут своих персонажей и расскажут о сне, который им приснился до того, как их призвали сюда.

Краткое описание

Во время ужасного кошмара герои попадают в Страну Фей, Фроствуд, где встречают древнего хобгоблина, сидящего среди дружелюбных лесных существ и зверей.

3BIT STUDIOS

Хобгоблин – посланница Матушки Фрост, правительницы Фроствуда – предлагает угощения от своей покровительницы и возможность отведать её волшебного грибного суфле. Персонажи не знают, что именно оно привлекает Горгрета, древнего красного дракона, сеющего хаос во владениях повелительницы Фроствуда. Когда хобгоблин исчезает, появляется кобольд-посланник с разведывательной миссией. Вскоре после этого персонажи встречают пугливого сатира Найджела, который предупреждает о приближении ужасного дракона и даёт важную информацию о том, как изгнать его. Появляется и сам Горгрет, ожидающий героев, призванных Матушкой Фрост, чтобы сразиться с ними.

Удивите своих игроков!

Подумайте о том, чтобы дать одному из персонажей верного последователя, например, артиста, жреца-прислужника или простолюдина, и попросите другого игрока отыграть не только его собственного персонажа, но и этого последователя. Назначьте последователю сильную личность, значительно отличающуюся от персонажа, которым в данный момент управляет этот игрок, для его удовольствия и удобства.

Начиная приключение

Персонажи стоят среди животных. Как только они представляются, хобгоблин (колдун архифеи, см. приложение В) приглашает их погреться у костра. Она говорит скрипучим голосом и многозначительно смотрит на персонажей. Она может поделиться следующей информацией:

- Если хобгоблина спросят о том, как её зовут, она ответит, что её знают как «хобгоблина из Фроствуда».
- Её покровительница – фея по имени Матушка Фрост – призвала героев для защиты леса и его обитателей.
- На жителей Фроствуда охотится ужасное крылатое чудовище. (На данный момент это всё, что она может рассказать о монстре. Если после этого попытаться распросить её подробнее, Кит Хоппингтон прервет разговор.)

Кит Хоппингтон

Животные на этой поляне обрели разум благодаря заклинанию *Пробуждение разума* и собрались вместе, чтобы помочь убедить персонажей победить Горгрета. Кит Хоппингтон подпрыгивает и обращается к персонажам. Прочитайте или перескажите следующее:

Таинственный хобгоблин из Фроствуда приносит весть от Матушки Фрост.

Белый кролик выпрыгивает в свет костра и говорит высоким, писклявым голосом: «Привет вам, великие герои! Вы же защитите меня? Вы защитите всех нас?»

Успешная проверка навыка Мудрости (Проницательность) со Сл. 10 показывает, что животные искренне боятся дракона и умоляют о помощи. Изначально животные дружелюбны к персонажам, но приветливость сменяется безразличием, если их чаяния не встречают отклика. Животные уважают хобгоблина и слушаются её.

Дары Матушки Фрост

Хобгоблин держит в руках несколько волшебных амулетов, напоминающих синие пассифлоры. Покровительница поручила ей передать эти амулеты персонажам, чтобы те использовали их в битве с Горгретом. После применения амулеты утратят свои волшебные свойства.

Амулет Феникса: Когда очки здоровья владельца уменьшаются до 0, можно использовать реакцию и вместо этого уменьшить их до 1, даже если результатом урона является смерть. Этот эффект также приводит к изменению одного из основных элементов внешнего вида персонажа. Попросите игрока объяснить, как внешний вид его персонажа изменяется после срабатывания эффекта амулета.

Амулет Шутливой Бури: Основным действием владелец может применить заклинание Град, но вербальным компонентом является шутка, которую персонаж произносит перед использованием амулета.

Амулет Зайца Прыгуна: Бонусным действием владелец может применить заклинание Ускорение, но соматическим компонентом для него будет двойной прыжок.

Амулет Бесстрашной Лисы: Бонусным действием владелец может излучать ауру мужества в течение 1 часа. Владелец ауры и все дружественные существа в радиусе 10 футов от него не могут быть испуганы, пока он находится в сознании. Ауру мужества необходимо активировать, произнеся командное слово.

Вы можете попросить игрока придумать командное слово или фразу или воспользоваться таблицей «Командные слова» ниже.

Командные слова

d6	Командные слова
1	Опять работать!
2	Ты не пройдешь!
3	Исчезни!
4	Ахалай-махалай!
5	Сгинь!
6	Замри!

Амулет Северного Ветра: Владелец получает возможность бонусным действием использовать заклинание Порыв ветра. В руке владельца магическим образом появляется флейта, на которой нужно сыграть мелодию, чтобы сотворить заклинание. Попросите игрока объяснить, как выглядит флейта.

Вы можете также попросить игрока описать звук, издаваемый его флейтой, или воспользоваться таблицей «Звуки флейты» ниже.

Звуки флейты

d6	Звуки флейты
1	Собачий лай
2	Снисходительный смех
3	Звуки китов
4	Усталый вздох
5	Приглушенный взрыв
6	Гневные жалобы на непонятном языке

Грибное суфле

Как только хобгоблин раздаст амулеты, прочитайте или перескажите следующее:

Старуха хобгоблин взмахом руки приглашает вас сесть у огня и говорит: «Подойдите и подкрепитесь перед грядущими испытаниями. Никогда не идите в бой натощак. Отведайте моего грибного суфле».

Она откидывает близлежащий брезент, открывая несколько порций обжигающе горячего суфле, и предлагает каждому персонажу тарелку, наполненную этим яством. Суфле имеет легкий красноватый оттенок. Заклинание Обнаружение магии или подобное ему позволяет обнаружить магию преобразования на еде. Любой персонаж, владеющий инструментами повара, может пройти проверку навыка Мудрости (Восприятие) со Сл. 13, чтобы определить, что это суфле приготовлено из яиц красного дракона.

Любой персонаж, решивший съесть суфле, должен успешно пройти спасбросок по Телосложению со Сл. 18, иначе подвергнется одному из эффектов из таблицы «Эффекты грибного суфле». Бросьте d6, чтобы определить эффект, и перебросьте, если этот эффект уже выпал другому персонажу.

Пока персонажи едят грибное суфле, хобгоблин рассказывает следующее:

- Ужасное чудовище зовут Горгрет. Животные Фроствуда прозвали его Разрушителем.
- Горгрет парит в воздухе, издавая жуткий звук, который слышен издалека при его приближении.
- Животные, заметившие ужасного зверя, в страхе разбегаются.
- Ходят слухи, что Горгрет невероятно тщеславен и жесток.

После того, как хобгоблин поделится этой информацией, прочитайте или перескажите следующее, если хотя бы один персонаж съест суфле:

> Старуха- хобгоблин многозначительносмотрит на вас и говорит: «И наконец, Горгрета привлекают существа, которые съели грибное суфле». И вдруг она растворяется в воздухе.

Если никто из персонажей не съест грибное суфле, прочитайте или перескажите следующее:

> Старуха- хобгоблин многозначительно смотрит на вас и бормочет: «И наконец, Горгрет привлек запах готовящегося грибного суфле». И вдруг она растворяется в воздухе.

Горгрет приближается

Как только хобгоблин исчезает, животные на поляне впадают в панику. Одни разбегаются, другие дрожат от страха.

Эффекты грибного суфле

d6	Эффект
1	Вас переполняет уверенность в себе. Вы не можете испытывать страх в течение 8 часов и получаете 5 временных очков здоровья. Объясните, как ваш голос изменился из-за побочного эффекта этой магии.
2	Если что-то вас испугает в течение следующих 8 часов, вы будете вынуждены танцевать. Выберите стиль танца.
3	В течение следующих 8 часов вы глубоко убеждены в том, что являетесь потомком древнего рода вампиров.
4	Вы чувствуете жжение в желудке, а ваша кожа становится огненно-красной. Вы получаете сопротивление огню на следующие 8 часов.
5	Ваша кожа выделяет споры телепатической связи, подобно миконидам. В течение следующих 8 часов вы и любые спутники, находившиеся в радиусе 10 футов от вас во время выделения спор, можете телепатически общаться друг с другом, находясь в пределах 30 футов друг от друга.
6	Музыка придает вам смелости. В течение следующих 8 часов каждый раз, когда вы слышите музыку, вы не можете перестать улыбаться и получаете преимущество к атакам, проверкам характеристик и спасброскам.

Ветер доносит до ваших ушей жуткие звуки. Кит Хоппингтон говорит дрожащим голосом:

> «Он идет! Горгрет идет! Может быть, сатир Найджел поможет тебе? Хочешь, я его позову?»

Если группа соглашается, Кит помчится за Найджелом. Если группа отказывается от помощи, вам решать, хотите ли вы, чтобы Найджел появился, ведь он может предоставить очень важную информацию.

Раз Предвестник

Горгрет подчинил себе группу кобольдов Фроствуда, заставив их стать его разведчиками и посланниками. Один из таких **воинов-кобольдов**, Раз, отправился допросить персонажей и попытаться определить, насколько они опасны. Когда жуткий звук, сопровождающий полет Горгрета, разносится над персонажами, из заснеженного леса появляются Раз и ещё два **воина-кобольда**. Раз ехидный и трусливый. Он сначала задаст персонажам вопросы, если те ему позволят.

Найджел

Отыгрыш Раза

- «Кто вы и что делаете в лесах Горгрета?»
- «Вас сюда призвала Матушка Фрост?»
- «Какими великими силами вы обладаете?»
- «Какие могущественные союзники у вас есть?»
- «Каких грозных врагов вы победили?»

Если персонажи не станут убивать Раза, он и другие кобольды поспешат доложить о них Горгрету.

Разговор с Разом

Кобольд может рассказать следующее, если его спросить:
Горгрет Уничтожитель – очень могущественный огнедышащий дракон. Единственное, что допускается при встрече с ним – бросить оружие и склониться, умоляя о пощаде.
Прибытие. Горгрет прибудет через несколько минут.
Слабые стороны. Горгрет уязвим к огню. Поразить его огненными заклинаниями – самый верный способ победить его! (ЛОЖЬ)
Матушка Фрост. Раньше повелительница фей считалась самым могущественным существом в лесу, но теперь эта честь досталась Горгрету.

Найджел

Перед появлением Горгрета на поляну выскакивает **Найджел**, бард-сатир. После встречи с Разом прочитайте или перескажите следующее:

> На поляну выбегает кролик Кит, а за ним – крепкий мужчина- сатир с мохнатой нижней частью тела и раздвоенными копытами, как у козла. Он держит свирель, а на боку у него висит короткий меч. «Итак, вы – герои, которым суждено победить Горгрета?»

Найджел – доверенный советник Матушки Фрост и может поделиться с персонажами следующим:

• Вместе с Матушкой Фрост он создал ритуальную песню, способную изгнать тщеславного Горгрета из этого мира.
• Ходят слухи, что Горгрет – это фамилия, а настоящее имя дракона неизвестно.
• Всё, что ему нужно для завершения ритуала песни, – это настоящее имя Горгрета. Если персонажам удастся узнать его, он сможет провести десятиминутный ритуал, необходимый для изгнания дракона.

Если Раз всё ещё на поляне, Найджел насмехается над кобольдом и призывает отряд убить его до прибытия Горгрета. Раз убегает, как только персонажи попытаются его атаковать.

LAUREN ADDY

Как только появляется Горгрет, Найджел понимает, что лучше не предпринимать никаких действий против дракона напрямую, и прячется в лесу, надеясь узнать настоящее имя Горгрета.

Появление Горгрета

Горгрет – хитрый **древний красный дракон**, но ему пока неизвестно, что отряд на самом деле не представляет для него угрозы. Он ожидает, что они окажутся могущественными авантюристами, и ведет себя с ними соответственно.

Дракон приземляется среди леса неподалеку от персонажей. Деревья скрипят и трещат при его приближении, а жар его тела заставляет снег вокруг таять, превращаясь в туман, который заполняет пространство и создает сильно заслоненную местность (этот эффект можно снять с помощью Амулета Северного Ветра). Низким, зловещим голосом дракон пытается поговорить с героями, чтобы лучше понять, с кем он столкнулся. Персонажи могут воспользоваться этим моментом, чтобы попытаться заставить Горгрета назвать его настоящее имя. Красный дракон чрезвычайно тщеславен, высокомерен и жесток. Если группа воспользуется этими качествами в свою пользу, она сможет получить его имя, поскольку у Горгрета нет оснований полагать, что это сделает его уязвимым. Если персонажам не удается получить имя в ходе разговора, можно разрешить проверку навыков Обмана или Убеждения со Сл. 15. Если персонажам удается убедить Горгрета назвать своё настоящее имя, Найджел убегает, чтобы подготовить ритуал песни.

Удивите своих игроков!

Пусть игроки выберут настоящее имя дракона из списка имен, которые вы придумаете. В качестве альтернативы, вы можете попросить игроков продиктовать настоящее имя дракона сразу.

Как только он понимает, что персонажи не представляют угрозы, Горгрет атакует. Лишь увидев персонажей в действии, он рычит от гнева от того, что повелительница фей недооценила могущественного дракона.

Отыгрыш Горгрета

- «Какие великие подвиги вы совершили, чтобы заинтересовать фею?»
- «Сколько земель вы завоевали?»
- «Возможно, мы могли бы объединить силы. Какие могущественные заклинания вы знаете?»
- «Страшит ли вас моё имя? Вызовет ли предсмертные муки? Если да, то отлично».
- «Возможно, моё настоящее имя следует воспеть в песнях, посвящённых этой битве!»

В заключение

Хотя персонажи и потерпели поражение, их встреча с Горгретом дала Матушке Фрост имя, необходимое ей и Найджелу для завершения ритуала – песни, изгоняющей Горгрета из королевства, и, таким образом, храбрость персонажей продолжит жить в памяти жителей Фроствуда. Пусть каждый игрок расскажет, что сатир спел об их персонаже. Если Найджел погибнет, пусть каждый игрок расскажет историю, которую Кит Хоппингтон (или другой лесной житель) донес другим лесным животным об их персонаже.

Говоришь, был шанс?

Сделайте Горгрета **драконнелем** (см. приложение В). При необходимости Найджел или даже **гигантская сова** из Фроствуда могут помочь героям. После победы над драконом старуха-хобгоблин появляется снова и благодарит героев за подвиг. После этого они вновь просыпаются, уютно устроившись в своих постелях, с ещё не совсем выветрившимся запахом грибного суфле.
Кроме того, в награду Матушка Фрост дарует персонажам ещё одно использование амулетов. На этот раз Амулет Феникса не меняет внешность персонажа.

EVERYBODY DIES AS A SURPRISE

Эта история берет свое начало в магическом королевстве, которое с легкостью можно вписать в любую вашу кампанию.

Персонажей нанимают, чтобы спасти принцессу из башни, но в результате группа сталкивается с жуткой тайной о монстре, что стережет несчастную принцессу.

Предыстория

В тридевятом царстве, далёком государстве прекрасная принцесса томится на вершине башни, охраняемая опасными ловушками и свирепым зверем. Её мать - королева Белинда, регулярно рассылает просьбы о помощи по всей стране, и даже за пределами её. В каждой таверне, на городских площадях и досках объявлений висят листовки, умоляющие любого «истинного героя» освободить её дочь - принцессу Русу, из плена. Она предлагает щедрые награды за благополучное возвращение принцессы: дворянский титул, земли и даже небольшой замок. Звучит слишком хорошо, чтобы быть правдой.

На самом же деле дочь королевы - усыновлённая в рамках зловещего дьявольского договора ракшаса. Повзрослев, демон с удовольствием отдыхает в своей башне, пожирая любого искателя приключений, достаточно доверчивого, чтобы принять «мольбу» королевы. Так у Белинды и ракшасы разворачивается масштабная схема: у королевы есть возможности и влияние, что бы организовать постоянный поток «истинных героев», а так же место, куда можно отправить политических соперников, а у принцессы — бесконечный запас добычи.

Большинство подданных не задают вопросов скорбящей матери, а любой, проявивший хоть малейший намёк на подозрение - оказывается «добровольцем» в следующей попытке спасения, после которой о них уже никто ничего не услышит.

Завязка сюжета

По всему королевству на досках объявлений, стенах таверн и даже на бортах торговых караванов расклеены листовки с предложением королевы(см. приложение С). Прочитайте или перескажите следующее:

> На стене висит ярко раскрашенный пергаментный листок, заверенный королевской печатью. Он называется «Просьба матери» и содержит следующее сообщение с официальным текстом:
>
> «Ищу истинных героев королевства! Я, королева Белинда, отчаянно нуждаюсь в вашей помощи. Моя драгоценная единственная дочь - принцесса Руса - попала в плен к ужасному чудовищу. Оно держит её в тёмной башне, защищённой древней магией и смертельными ловушками. Королевская гвардия не смогла спасти моего ребёнка, и поэтому теперь я обращаюсь к вам. Принесите этот пергамент в мой замок и расскажите о своей храбрости. Любой, кто сможет обеспечить благополучное возвращение моей дочери, получит высочайшие почести, титул, земли и богатства, превосходящие Ваши самые смелые мечты. В этом я клянусь, как Ваша королева».
>
> Личная подпись Белинды

3BIT STUDIOS

Краткое описание

Отряд откликается на просьбу королевы Белинды спасти её дочь - принцессу Русу, которую, как сообщается, похитил неизвестный зверь. Предполагается, что королевская дочь находится в зловещей Башне Ужаса, глубоко в Королевском Лесу. После того, как отряд принимает задание, он получает наставление и дары от магического колодца желаний, прежде чем отправиться в Башню Ужаса. Прибыв на место, они обнаруживают древние руины, защищённые рядом дьявольских ловушек и злобных стражей. Кульминацией приключения становится битва с ожившими доспехами, которые, как они предполагают, и есть похитители Русы. На вершине башни они находят прекрасную принцессу, которая благодарит их за то, что они её нашли, но только потому, что она собирается их сожрать. Девушка оказывается замаскированной голодной ракшасой, которая использует свою магию, чтобы настроить отряд друг против друга, прежде чем прикончить их.

Начиная приключение

Любой, кто принесёт листовку королеве Белинде, может принять её задание. После того, как отряд доберётся до замка, прочтите или перескажите следующее:

Стражники в форме, взглянув на листовку, тут же открывают ворота, ведя Вас через залитую солнцем территорию к главному входу. Замок – настоящее чудо инженерной мысли - выполнен из светлого камня. Внутри полно изящной кованой утвари и витражей. Цветущие лозы нежно вьются по стенам, наполняя воздух пьянящим ароматом. Пока Вы проходите по территории, три птицы, щебечущие в гармонии, бросают вам в руки тёплые свежеиспечённые булочки. Стражники ведут вас прямо в тронный зал, где Вас ожидает королева.

Просьба

Королева Белинда (нейтрально-злая, **дворянка**, человек) восседает на позолоченном троне, обитом красной парчой, лицом к гостям. Эта прекрасная женщина лет сорока на вид, одета в изысканно сшитый наряд. Скромная золотая корона надёжно заколота на её тёмно-русых волосах, чуть выше нескольких тонких, элегантно заплетенных косичек. Её большие голубые глаза расширяются при приближении гостей, и она машет им:

«О, я вижу, боги услышали мои молитвы! Я повсюду искала тех, кто откликнется на мой зов. Молвите же мне, вы ли те самые герои, которых я ищу?»

Королева Белинда

Она выслушивает ваш ответ, прежде чем сообщить подробности предстоящего задания. Королева объясняет, что принцесса Руса - её единственное дитя, была похищена и заточена в ловушку свирепым зверем. Месяц назад принцесса отправилась в Королевский Лес на своё обычное вечернее чаепитие с многочисленными друзьями-зверьками, но так и не вернулась. Лесные существа, дрожа от страха, бросились к замку, чтобы сообщить горькую новость о том, что принцессу похитил ужасный монстр. Они описали его как огромное, когтистое и невероятно сильное чудовище с каменной кожей, на которой их зубы, когти и копыта не смогли оставить и следа. Зверь бежал на четырёх лапах, с хвостом, который развевался позади него, словно гигантская дубинка, сжимая кричащую принцессу в своей огромной пасти. Королева указывает на приличных размеров портрет, висящий на стене, изображающий её вместе с рыжеволосой дочерью, чтобы партия знала, как опознать пропавшую принцессу.

«Пока маленькие зверята мчались сюда, чтобы предупредить нас, самые сильные из них последовали за чудовищем к Башне Ужаса - опасным древним руинам в глубине Королевского Леса. Вы можете увидеть её темную вершину над деревьями». Королева указывает на крохотную темную точку вдали, едва виднеющуюся из-за поросших деревьями холмов. «Эти бедные, храбрые создания пытались спасти её, но так и не вернулись. То же самое и со стражниками, которых я послала за ними – мы больше ничего о них не слышали. Башня Ужаса сама по себе очень опасна, усеянная магическими ловушками, а теперь, когда там засел этот монстр, она и вовсе непроходима».

Если королеву продолжить расспрашивать о башне и о том, что находится внутри, она скажет отряду, что может поделиться следующей информацией:

Мощные чары. Хаотичная магия башни делает невозможным наблюдение за ней через различные гадания, а её защита день ото дня становится только лучше.

Колодец желаний. Единственное оружие, что есть у королевства против угрозы - магический колодец желаний во дворе замка - ещё одно сохранившееся сооружение старой эпохи. Последняя достоверная информация, которую им удалось извлечь из него заключается в том, что только «истинные герои» смогут добиться успеха там, где другие потерпели неудачу. Отсюда и отчаянная просьба на листовках. Королева предлагает показать им колодец. Пройдя множество испытаний, она уверена, что колодец не раскроет истинную природу её дочери.

«Дух, обитающий в колодце, может исполнять желания и давать ответы на вопросы, но часто говорит пространно, из-за чего наставления принимают характер витиеватого стишка. Тем не менее он дарует блага и благословения в обмен на честную жертву, и эти дары могут стать решающим фактором между победой или поражением. Всё, что он Вам даст, конечно же, останется у вас.
И если вы сможете вернуть мою дочь в целости и сохранности, я сделаю всех вас дворянами, одарю землями, личными замками, и всевозможными королевскими привилегиями. Любой, кто сможет спасти её, заслуживает самых высоких почестей, которые может предоставить моё королевство!»

Если в какой-то момент игрок усомнится в словах Белинды, его персонаж может попытаться пройти проверку навыка Мудрости (Проницательность) со Сл 18. При успехе персонаж чувствует, что она что-то скрывает. Если спросить её об этом, королева расплачется и объяснит, что скрывает глубокое чувство вины за то, что позволила дочери отправиться в лес одной и не смогла спасти её раньше.

Колодец желаний

Королева ведёт персонажей в небольшой дворик рядом с тронным залом, в центре которого находится колодец желаний. Прочитайте или перескажите следующее:

Небольшой дворик увит теми же цветущими виноградными лозами, что украшают стены замка. В центре, окружённый булыжниками, находится колодец желаний. На первый взгляд, несмотря на живописное расположение, он не кажется каким-то необычным или магическим. Приближаясь, вы слышите приятный гул, а мелодичный голос декламирует стишок:

Желанье загадай, если ты истинный герой
На выбор: тайна или дар благословлённый.
Удачу или сглаз вернёт тебе колодец
пробуждённый -
Что поднесёшь ему, то заберешь с собой.

Чтобы получить наставление или дары из источника, персонажи должны сделать подношения. Сначала пусть каждый игрок решит, хочет ли он знания, силу или и то, и другое. Затем попросите их описать, что они предлагают взамен. Любой персонаж, делающий подношение, бросает проверку навыка Харизмы (Исполнение или Убеждение) со Сл 8. Если персонаж предлагает что-то ценное для него (включая эмоции, чувства или воспоминания), он делает бросок с Преимуществом. Кроме того, напомните игрокам, что персонажи могут помогать товарищам в их подношениях, чтобы получить Преимущество в их броске. Это приключение становится увлекательнее, когда большая часть персонажей успешно делает свои подношения и получают большинство **Знаний и Предметов**. Персонажи могут запросить и то, и другое, но в таком случае они должны сделать два подношения. Колодец перестаёт предоставлять дары после того, как все четыре предмета были получены, но отвечает на столько вопросов, сколько получает подношений. Однако после того, как будут даны ответы на темы с 1 по 6, последующие ответы будут только на темы с 7 по 8. Если попросить ещё предметов после того, как последний дар был отдан, колодец ответит:

Дары мои не безграничны,
И что имел я всё отдал.
Но знания от них отличны,
Спроси меня, что бы ответ я дал.

Знания

Если игрок успешно прошел бросок и желает услышать мудрость колодца, зачитайте темы с 1 по 6 из таблицы и позвольте ему решить, о какой теме он хочет узнать больше. В случае неудачи броска Харизмы бросьте кубик d8 и предоставьте соответствующую информацию. Перебросьте кубик ещё раз, если выпало от 1 до 6, а тема уже была раскрыта.

Мудрость Колодца Желаний

d8	Тема	Ответ
1	Как попасть в башню?	«Гостей жестоких выпнут прочь, вам может вежливость помочь».
2	Какие ловушки ждут нас впереди?	«Ловушек этих полон дом, их тот пройдет, кто силой будет наделен»
3	Кто же этот монстр?	«Злодей хитер, ты не вступай с ним в бой. Сокрыт в тени, следит он за тобой».
4	Принцесса или королева	«В умах правителей - одно: Что лучше будет для него».
5	О дарах	Мой дар бесценен сам в себе. Не факт, что это подойдет тебе.
6	Могущество (предметы)	«Свое могущество вы выбирайте без сомненья: защита, аура, предвидение иль ускоренье»
7-8	Одинаковые вопросы или просто тянут время	“Дорога мне твоя видна, а время утекает как вода. Как день становится короче - короче будут рифмы моих строчек”

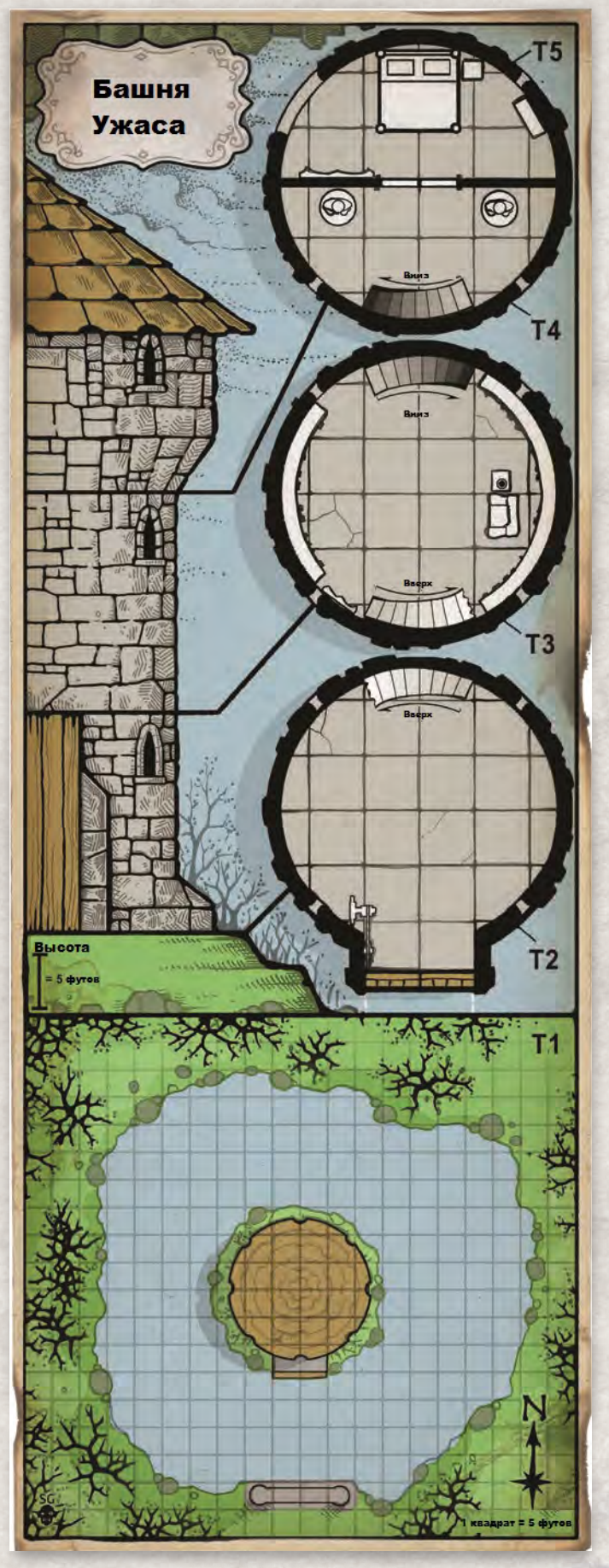
Могущество

Если игрок успешно проходит проверку на получение предмета, дух предлагает ему заглянуть в колодец и выбрать предмет, который он видит под поверхностью: шляпу, клинок, цветок или обувь. Если проверка провалена, бросьте d4 и предъявите соответствующий предмет (полное описание предметов см. в приложении А). Перебросьте кубик, если вам достанется предмет, который уже был роздан.

Предметы могущества

d4	Предмет	Описание
1	*Амулет Магического клинка*	Любое оружие, которым пользуется носитель этого амулета, покрывается магической аурой.
2	*Цветок предвидения*	Этот "цветок" дает владельцу преимущество при бросках на инициативу и обнаружение ловушек.
3	*Шляпа Возможностей*	Тот кто носит эту шляпу получает +1 к КБ и спасброскам.
4	*Сапоги-скороходы*	Владелец этих сапогов может наложить на себя заклинание «Ускорение».

После того как группа закончит свои дела у колодца, они могут направиться к башне.



карта 6.1: Башня Ужаса

STINKY GOBLIN

Обитатели Башни Ужаса не жалуют новых посетителей.

Королевские спасатели

До Башни Ужаса можно добраться пешком за один день. Если хотите, можете добавить в свой маршрут схватку с лесными монстрами с ПО не выше 1.

Башня состоит из трёх основных этажей, соединённых узкими винтовыми лестницами и окружена глубоким рвом.

Локации в башне

Следующие локации отмечены на карте 6.1

Удивите своих игроков!

Башня защищена рядом ловушек и магической стражей, характерных для каждого этажа. Когда группа попадает на новый этаж, бросьте d6. При результате 5 или 6 добавьте следующие опасности:

T1: Территория вокруг башни – Пять **пробуждённых кустов**

T2: Прихожая – Охранная руна с заклинанием Усыпление

T3: Гостиная – Две феи требуют абсурдное количество золота за безопасный проход.

T1: Территория вокруг башни

Пока игроки приближаются к Башне Ужаса, прочитайте или перескажите следующее:

> Башня выглядит древней и зловещей. Каменная кладка самой башни потрескалась от времени. Здание окружено высокой спутанной живой изгородью и широким рвом. Деревянный мост поднят, и с внешней стороны рва добраться до него невозможно, но перед вами стоит каменная арка, которая, кажется, совпадёт с опущенным мостом.

Ров на первый взгляд кажется вполне безопасным, но в его глубинах скрывается **водная аномалия**. Любой персонаж, пытающийся пересечь его вплавь, немедленно подвергается атаке «Сжимание» водной аномалии, которая защищает Башню и старается не дать кому бы то ни было пересечь ров. Она предпочитает отпугивать посетителей, а не причинять им вред. При использовании действия «Сжимание» вместо нанесения урона она погружает противника под воду до начала своего следующего хода, а затем выталкивает его из рва в качестве предупреждения.

PATRICIA PRIA

Чтобы пройти к башне, группа должна воспользоваться наставлением духа колодца желаний и попасть внутрь, «проявив доброту и вежливость». Если персонаж вежливо попросит разрешения перейти, аномалия немедленно прекратит атаки и опустит подъёмный мост.
Если группа не может внять совету духа, пусть персонажи пройдут проверку Интеллекта или Мудрости со Сл 8. Любой, кто носит Цветок Предвидения, пройдёт проверку с Преимуществом. При успехе он вспомнит совет. Если персонаж, носящий Цветок, преуспеет, голос духа разнесётся от цветка, повторяя подсказку: «Гостей жестоких выпнут прочь, вам может вежливость помочь». При провале голос духа разнесётся от Цветка, но слова будут неразборчивы.
Если группа попытается проскользнуть через ров, они должны преуспеть в проверке Скрытности со Сл 10 и не касаться воды, иначе они привлекут внимание водяной аномалии. Оказавшись на другой стороне, они обнаруживают, что подъёмный мост надёжно заперт. Им всё ещё нужно следовать совету духа. Как только они находят «вежливый» способ попросить о проходе, мост немедленно опускается, позволяя группе войти.

Т2: Прихожая

После того, как группа успешно пройдет к башне, прочтите или перескажите следующее:

> Подъёмный мост ведёт в прихожую, видавшую и лучшие времена. Высокие, затенённые и пыльные потолки украшены разбитой люстрой, и слышно, как тихонько пищат грызуны. Следы давней борьбы видны по всей комнате: в пыли видны следы животных и людей, а также изредка встречаются брызги засохшей крови. В другой стороне комнаты лестница ведёт в темноту наверх.

Любой персонаж, попытавшийся исследовать или осмотреть помещение, успешно совершив проверку навыка Интеллекта (Расследование) или навыка Мудрости (Выживание) со Сл 8, обнаруживает две **стаи крыс**, затаившихся в стенах по обе стороны от лестницы.
Как только кто-либо пытается подняться по лестнице, крысы выбегают из своих укрытий и атакуют группу. Если кто-то успешно обнаруживает угрозу до того, как крысы атакуют, группа может организовать засаду или попытаться незаметно прокрасться по лестнице, не тревожа их. Для этого потребуется успешная проверка навыка Ловкости (Скрытность) против проверки навыка Мудрости (Восприятие) крыс.

Если крысы всё же появятся, отряд замечает, что они одеты в рваные остатки крошечной одежды, похожей на человеческую. Во время боя крысы начинают петь жутким фальцетом. Похоже, у песни нет своего языка.
После победы над крысами или скрытного перемещения отряд может безопасно подняться по лестнице на второй этаж.

Т3: Гостиная

> Второй этаж башни выглядит таким же безжизненным, как и первый. Лестница ведёт в большую гостиную с книжными полками, мягким креслом и небольшим столиком, на котором стоят серебряный кубок и кувшин. Через комнату ещё одна лестница ведёт на третий этаж. Рядом с ней находится большое зеркало в тяжёлой, богато украшенной раме. Здесь меньше следов предыдущих попыток спасения и нет явных признаков борьбы или драки.

Любой персонаж, решивший исследовать комнату, обнаруживает, что книги, стоящие на полках, пусты. Кувшин (стоимостью 75 ЗМ) и кубок (стоимостью 50 ЗМ) тяжёлые, и выполнены из чистого серебра.
Успешная проверка навыка Интеллекта (Магия или Расследование) со Сл 10 показывает, что зеркало у лестницы является ловушкой.
Зеркало — это **Зеркало Жизни**, засасывающее в себя. Когда любой персонаж смотрит на своё отражение в зеркале, ловушка активируется и запирает его внутри. Чтобы освободить запертое существо, зеркало нужно разбить. Как советовал вам дух колодца, для преодоления этого испытания требуется «применение силы».
Чтобы вся группа не оказалась запертой в зеркале, рассмотрите возможность заполнить двенадцать квадратов на карте мышами, жуками или другими мелкими вредителями. Когда в зеркале оказывается новое существо, освобождается другое, поэтому вы можете освободить хотя бы одного персонажа, чтобы разбить зеркало.
Если ни один персонаж не попал в ловушку или зеркало уже разбито, группа может перейти на следующий этаж.

Т4: Третий этаж

> Лестница, ведущая на верхний этаж, крайне узкая. Она выходит на небольшую площадку, перед которой расположены изящно вырезанные двустворчатые двери. По обе стороны от проёма стоят ржавые, видавшие виды, доспехи.

Доспех справа от незапертой двери — **оживленный доспех**. Любой персонаж, решивший исследовать доспехи и успешно прошедший проверку навыка Интеллекта (Расследование) со Сл 12, распознаёт в них опасность. Если их не спровоцировать, то доспехи ждут, пока кто-нибудь не откроет двери, прежде чем атаковать.

Т5: Спальня

Двери ведут в спальню. Когда гости входят в комнату, прочитайте или перескажите следующее:

> Легко распахнувшиеся двери открывают вашему взору прекрасно обставленную спальню. Здесь есть большая кровать с богато расшитым бархатным балдахином, небольшой изящный туалетный столик и изысканные гобелены на стенах. В другом конце комнаты у большого панорамного окна стоит молодая девушка, сжимая в ладонях ручное зеркало. Когда вы входите, она чуть ли не падает в обморок от облегчения. «Вы справились! И победили этого страшного монстра!»

Принцесса Руса, **ракшаса**, использующая Маскировку, чтобы принять облик человеческой принцессы, в экстазе бежит к отряду, словно не веря в их успех. Она указывает на дверь и объясняет, что эти доспехи настигли её в лесу и заперли в комнате на вершине башни. Прежде чем отряд успевает задать ей слишком много вопросов, она говорит вам:

> «Я так благодарна всем вам за то, что вы рискнули жизнью ради моего спасения, но, боюсь, осталось ещё одно последнее задание. Меня здесь заперло не просто чудовище. Магия башни позволит мне переступить порог только с настоящим героем. Вы ведь настоящие герои?»

Принцесса просит каждого из персонажей рассказать ей, что делает их настоящими героями. После того, как все выскажутся, пусть каждый игрок пройдёт проверку навыка Харизмы (Исполнение или Убеждение). Принцесса поворачивается к игроку с наивысшим результатом и обхватывает его лицо руками.

Принцесса Руса

Среднее Исчадие, Законно Злое

КД 17 **Инициатива** +8 (18)
ХП 221 (26d8 + 104)
Скорость 40 фт.

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил 14	+2	+2	**Лов** 17	+3	+3	**Тел** 18	+4	+4
Инт 13	+1	+1	**Мдр** 16	+3	+3	**Хар** 20	+5	+5

Навыки: Обман +10, Проницательность +8, Восприятие +8.
Уязвимость к урону: Колющий урон от оружия, используемого существами под действием заклинания «Благословение».
Иммунитет: Очарование, Испуг.
Чувства: Истинное зрение 60 футов;
Пассивное восприятие: 18.
Языки: Общий, Язык Бездны.
ПО 13 (XP 10,000; БМ +5)

Особенности

Великое сопротивление магии. Принцесса Руса автоматически преуспевает в спасбросках против заклинаний и других магических эффектов, а броски атаки заклинаний автоматически промахиваются мимо неё. Без разрешения принцессы Русы никакое заклинание не может наблюдать за ней удалённо или определять её мысли, тип существа или мировоззрение.
Дьявольское восстановление. Если принцесса Руса умирает за пределами Девяти Преисподних, её тело превращается в ихор, и она мгновенно обретает новое тело, возрождаясь со всеми своими хитами где-то в Преисподней.

Действия

Мультиатака. Принцесса Руса совершает три атаки Проклятым прикосновением.
Проклятое прикосновение. *Рукопашная атака оружием:* +10, досягаемость 5 футов. Попадание: 12 (2d6 + 5) рубящего урона плюс 19 (3d12) некротического урона. Если цель — существо, оно проклято. Пока цель проклята, она не получает никаких преимуществ от завершения короткого или длительного отдыха.
Зловещий приказ (перезарядка 5–6). Каждое существо в 30-футовой эманации, исходящей от Принцессы Русы совершает спасбросок Мудрости: Сл 18. В случае провала цели получают 28 (8d6) психического урона, и находятся под состояниями «Испуг» и «Обездвижен» до начала следующего хода Принцессы Русы.
Использование заклинаний. Принцесса Руса использует одно из следующих заклинаний, без использования материальных компонентов и используя Харизму в качестве заклинательной характеристики (сложность спасброска от заклинаний 18):
Неограниченно: *Обнаружение магии, Обнаружение мыслей, Маскировка, Волшебная рука, Малая иллюзия*
1 раз в день каждое: *Подчинение личности, Полёт,Невидимость, Образ, Уход в иной мир*

PATRICIA PRIA

Принцесса Руса играется с едой

Прочтите следующее:

«Да, я вижу - ты настоящий герой. А плоть героя — самая сладкая на вкус. Оставлю тебя напоследок».

Руса использует «*Подчинение личности*» на персонаже перед собой, раскрывая свою истинную форму ракшаса, а после чего атакует отряд.
Поначалу она приказывает очарованному ею члену группы сражаться за неё, используя его как щит между собой и остальными членами отряда.
Когда здоровье её «чемпиона» падает до четверти или он терпит поражение, она устаёт играть с отрядом и сама вступает в бой.

В заключение

Когда отряд полностью съеден, Руса начинает напевать короткую, нежную мелодию, подзывая к окну певчую птицу. Она вручает ей письмо и отправляет к замку. Письмо адресовано королеве Белинде и содержит всего два слова: «Когда ужин?»
Подлецы успешно обманули ещё одну группу. Через некоторое время королева Белинда приказывает своим стражникам расклеить по всему королевству новые, слегка измененные листовки, чтобы привлечь ничего не подозревающую добычу в лапы ракшасы. Стражники добросовестно разместят каждую листовку на назначенных им досках объявлений, заклеивая подозрительно большое количество плакатов о пропавших без вести, в том числе с лицами наших исчезнувших героев. Пусть каждый член отряда расскажет о своём плакате и о том, кто мог бы его разместить.

Говоришь, был шанс?

Если группа не хочет стать обедом, эту схватку можно пережить, превратив принцессу Русу из ракшаса в **гарпию** с помощью способности «Изменение формы».

Это приключение происходит в Великой гавани Уотердипа. Все персонажи – новые члены Городской стражи, отправленные расследовать появление странного корабля в гавани.

Предисловие

Колонии пожирателей разума в Подземье, под торговым государством Амн, посчастливилось захватить **взрослого красного дракона** и привязать к нему старший мозг. (Подробнее об Уотердипе и Амне можно узнать в «Руководстве искателя приключений по Побережью Мечей».) После многих лет тщательного планирования **дракон старшего мозга** был погружен в трюм изготовленного на заказ корабля «Багровый Кальмар» и отправлен в Уотердип вместе с двумя другими кораблями, доверху набитыми культистами, готовыми проникнуть в город во время нападения дракона. Однако на флот обрушился шторм, сбивший два корабля с курса, и «Багровому Кальмару» пришлось закончить путешествие в одиночку.

Под покровом ночи «Багровый Кальмар» бросил якорь в Великой Гавани. Однако без двух других кораблей планы вторжения были испорчены, и капитан «Багрового Кальмара» Самира приказала своей команде ждать прибытия остальных кораблей. Отказавшись спустить трап, она солгала начальнику дока о том, что её команда заражена чумой, пытаясь отсрочить обнаружение дракона старшего мозга до появления других кораблей.

Она знает, что как только дракона обнаружат и поднимут тревогу, у них не останется иного выбора, кроме как выпустить его на Уотердип, независимо от того, готовы они к этому или нет.

Дракон старшего мозга все еще находится в трюме корабля, но его терпение не безгранично. Не боясь простых гуманоидов, это внушающее благоговейный ужас чудовище жаждет вырваться на свободу и положить начало новому владычеству иллитидов на Побережье Мечей.

Завязка сюжета

Персонажи начинают приключение в качестве новобранцев в городской страже Уотердипа. Все они – члены одного патруля, призванного поддерживать порядок на улицах Портового района. Прежде чем продолжить, прочтите или перескажите следующее:

> Будучи членами городской стражи, вы обязаны защищать жителей Уотердипа от самых различных угроз. Командир стражи лично отобрал ваш патруль для особого задания. В доках, посреди ночи, пришвартовался очень странный корабль. Вы уверены, что повышение неизбежно, если выполните все как надо.

Попросите игроков описать своих персонажей и объяснить, почему они присоединились к страже, прежде чем продолжить.

Удивите своих игроков!

Попросите каждого игрока описать, как один из других персонажей уговорил его присоединиться к городской страже.

Краткое описание

Персонажи, все новоиспечённые члены городской стражи, отправляются исследовать неожиданно появившийся в гавани неизвестный корабль. При необходимости, персонажи должны проверить его, чтобы капитан порта и его команда могли должным образом описать груз. В ходе расследования они могут найти бортовой журнал капитана Самиры и пообщаться с капитаном и командой, чтобы узнать больше о целях их пребывания в Уотердипе. Поиски неизбежно приводят их в грузовой отсек корабля, где они обнаруживают Дракона старшего мозга и встречают свою судьбу.

Начиная приключение

Персонажи начинают свой путь ночью в доках. Прочитайте или перескажите следующее:

> Вы стоите на причале Великой гавани под лунным небом. Только плеск тёмной, как ночь, воды о корпус таинственного корабля перед вами нарушает тишину. Из иллюминаторов, усеивающих корпус, пробивается слабый свет фонарей, но внутри нет никаких других признаков жизни.

Начальник дока (нейтрально-добрый **обыватель**), слегка уставший и ворчливый человек по имени Диллон Кэр, объясняет, что капитан корабля отказывается опустить трап, утверждая, что на корабле чума. Начальник дока не верит ей и думает, что капитан Самира либо занимается контрабандой, либо пытается уклониться от уплаты надлежащих пошлин. Городская стража должна вмешаться, чтобы груз корабля был должным образом осмотрен и инвентаризирован. Персонажи должны проверить корабль сверху донизу, прежде чем начальник дока и его команда смогут подняться на борт. Он напоминает им, что если ситуация станет совсем опасной, следует позвонить в колокол тревоги, это приведёт весь район в состояние повышенной готовности и вызовет на помощь необходимое подкрепление.

Колокол тревоги

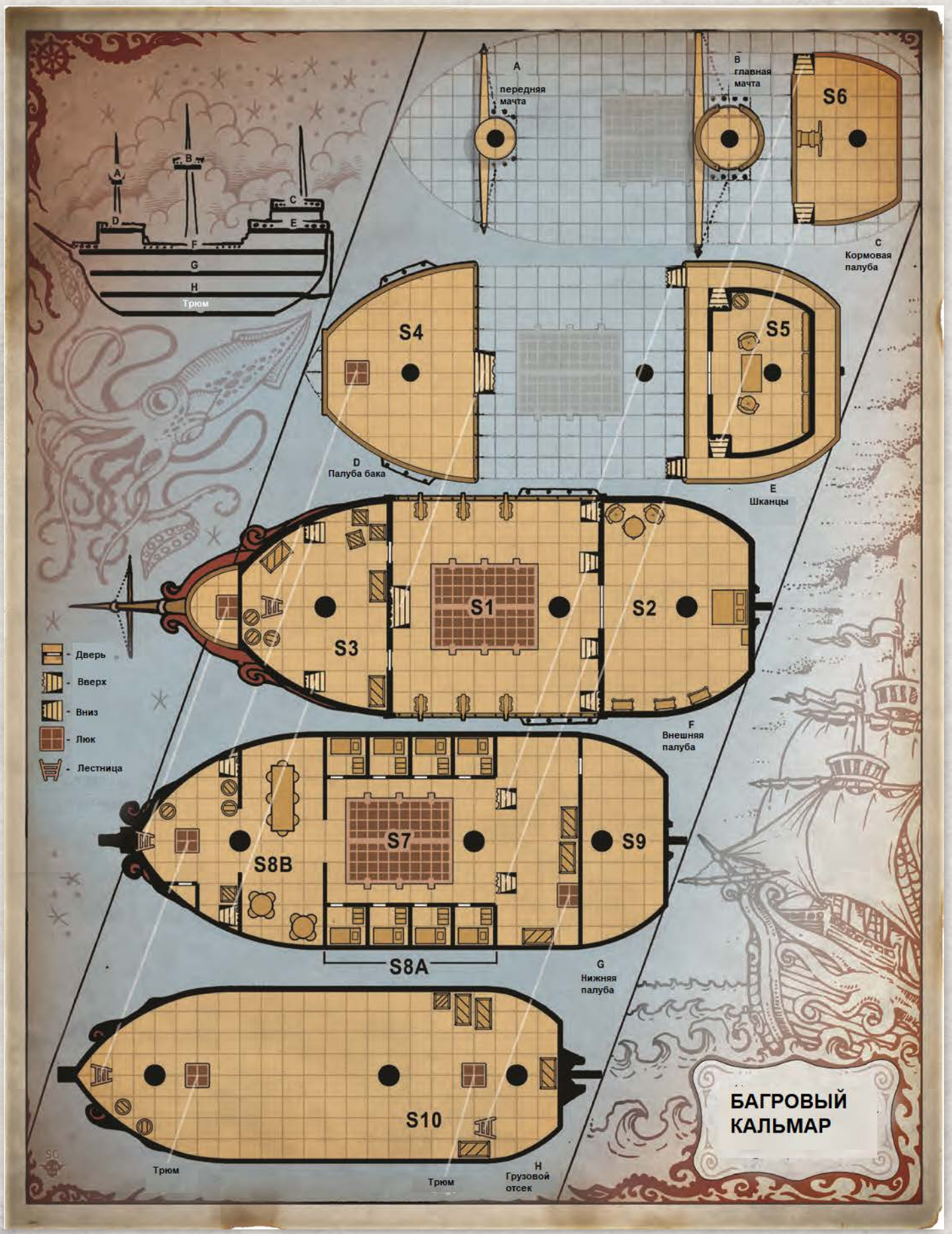
Каждый основной док в портовом районе оснащён большим латунным колоколом на столбе. Эти колокола используются для оповещения местных властей и вызова городской стражи в случае чрезвычайной ситуации. Будучи членами городской стражи, персонажи знают об этих колоколах и их назначении. Колокол этого дока находится в 40 футах от «Багрового кальмара».

Если персонаж приближается к колоколу ближе чем на 20 футов, член экипажа на баке (см. зону S4) поднимает тревогу и пытается выстрелить в него из своего лёгкого арбалета. Капитан Самира и оставшиеся члены экипажа выходят на палубу и атакуют персонажей.

Если персонаж звонит в колокол, дракон старшего мозга немедленно вырывается из трюма «Багрового кальмара» и атакует персонажей, прежде чем обратить внимание на остальную часть города.

Колокол тревоги

CHRIS DAILY



Карта 7.1: Багровый Кальмар

STINKY GOBLIN

Поднявшись на корабль

Начальник дока предлагает два способа попасть на борт.

Через трап. Начальник дока может предоставить персонажам трап, хотя он не знает с чем столкнется стража в итоге. Закрепить его на причале достаточно просто: для этого достаточно двух персонажей, чтобы опустить его на место. Если персонажи поднимутся на борт таким образом, капитан выйдет из своей каюты, чтобы поприветствовать персонажей (см. зону S2).

На лодке. Начальник дока может предоставить персонажам небольшой лодку. Добравшись до одной из сторон корабля, они могут взобраться на борт по свисающему такелажу, успешно совершив проверку навыка Силы (Атлетика) со Сл. 10, если персонажи хотят сделать это как можно незаметнее, то им потребуется успешно совершить проверку навыка Ловкости (Скрытность) со Сл. 14. Если персонажи не пытаются или не смогли скрыться, то по прибытии на палубу капитан выходит из своей каюты (см. зону S2), чтобы встретить их.

Багровый Кальмар

«Багровый кальмар» – каракка из Амна. Её длина составляет 135 футов, а ширина – 50 футов. Она изготовлена на заказ, чтобы вместить дракона старшего мозга. Изменения, внесённые в конструкцию корабля, расширили трюм и придали ему несколько пузатый вид. Носовая фигура корабля – извивающийся гигантский кальмар, окрашенный в ярко-красный цвет.

Это его первый рейс. Персонаж, осматривающий внешний вид корабля и владеющий водными транспортом или успешно прошедший проверку навыка Мудрости (Восприятия) со Сл. 14, замечает, что корабль совершенно новый, никаких следов износа, характерных для корабля находящегося уже некоторое время в эксплуатации. Персонаж, осмотревший его и успешно прошедший проверку навыка Интеллекта (История) со Сл. 15, узнаёт, что корабль принадлежит корабелам из Амна.

Члены экипажа

Экипаж «Багрового Кальмара» состоит исключительно из гуманоидов, обращенных в культ иллитидами с помощью психоники.

Свой - чужой. Если персонаж замечен членом экипажа или пытается взаимодействовать с ним, член экипажа приветствует его фразой: «Мы плывём в новую эру». Правильный ответ на это: «Она грядет». Если персонаж отвечает правильно или пытается обмануть члена экипажа и успешно проходит проверку навыка Харизмы (Обман) со Сл. 15, член экипажа приветствует его на корабле и сообщает: «Время почти настало».

Если персонаж отвечает неправильно или член экипажа видит, как персонаж нападает или действует агрессивно по отношению к другому члену экипажа, все на корабле становятся враждебны к персонажам.

Персонажи могут выучить правильные фразы из журнала капитана, расположенного в зоне S2. Кроме того, члены экипажа часто используют эти фразы между собой. Персонаж, подслушивающий разговоры экипажа, замечает повторение именно этих ключевых фраз.

Стража есть закон. Если персонажи пытаются ссылаться на авторитет и силу городской стражи, команда корабля принимает это за шутку и смеётся им в лицо. Если же они продолжают настаивать, команда вызовет капитана.

Столкновение с капитаном. Если персонажи привлекают внимание капитана Самиры, то она встречает их вполне дружелюбно. Если персонажи отвечают на её приветствие соответствующей фразой, её дружелюбие будет искренне, и она пригласит их в свою каюту, чтобы обсудить некоторые планы. В противном случае, персонаж, успешно прошедший проверку навыка Мудрости (Проницательность) со Сл. 14, может понять, что она нервничает из-за присутствия персонажей на борту. Сначала она пытается выставить стражу ради их собственного здоровья из-за чумы на корабле. Если это не срабатывает, то она приглашает персонажей в свою каюту якобы для обсуждения каких-то деталей; оказавшись в каюте, она немедленно нападает на персонажей.

Особенности Багрового Кальмара

У Багрового Кальмара есть несколько особенностей.

Древесная конструкция

Корабль сделан из толстых деревянных досок.

Двери

Двери на корабле деревянные. Они не заперты, если не указано иное.

Иллюминаторы

Каюты на главной палубе корабля усеяны иллюминаторами, расположенными вдоль корпуса через каждые 10 футов. Иллюминаторы сделаны из стали и толстого стекла, около 1 фута в диаметре. Они не запираются до конца и откидываются вовнутрь. Однако во время плавания за ними не ухаживали должным образом: если открыть иллюминатор без смазки или какого-либо другого средства, раздастся громкий лязг, слышимый на расстоянии до 30 футов.

Освещение

Корабль тускло освещен приглушенными масляными фонарями. В этом состоянии масляный фонарь излучает тусклый свет на расстояние до 10 футов. Фонарь можно включить так, чтобы он излучал яркий свет в радиусе 15 футов и тусклый свет ещё на 30 футов.

Психическая аура

Присутствие дракона старшего мозга в трюме несомненно оказало на корабль странное психическое воздействие.

Когда существо впервые ступает на корабль, оно должно совершить успешный спасбросок Мудрости со Сл. 18, иначе подвергнется одному из эффектов из таблицы «Психические эффекты». Эффект длится до тех пор, пока существо не совершит короткий или продолжительный отдых вне корабля.

Психические эффекты

1d12	Эффект
1–7	Вы заканчиваете каждое предложение фразой: «Она грядёт».
8	Вы боитесь темноты
9	У вас боязнь воды
10	Когда вокруг тихо, вы слышите шёпот, но не можете его разобрать.
11	Вы уверены, что кто-то из членов вашей команды замышляет против вас заговор, но не знаете, кто именно.
12	Вы больше не чувствуете страха.

Локации Багрового Кальмара

Следующие локации обозначены на карте 7.1.

S1: Шканцы

Верхняя палуба «Багрового Кальмара» имеет площадь около 50 квадратных футов с закрытыми каютами в носовой и кормовой частях. Лестницы ведут на носовой кубрик и рубку штурмана(зоны S4 и S5 соответственно). Двойные двери ведут в каюту капитана (зона S2), а две одинарные двери находятся под баком и ведут в кладовую (зона S3). Уровень воды находится на глубине 15 футов ниже палубы.

Крюки. Два длинных багра, похожих на пики, висят на стене возле лестницы, ведущей в зону S4. Они используются для швартовки, а также для подъёма люка в центре палубы. Крюк также можно использовать в качестве пики.

Пушки. На палубе шесть пушек, по три с каждого борта. Как ни странно, на борту нет ни одного ядра.

Люк. Люк размером примерно 20 на 25 футов, закрытый решёткой, помещен в пол палубы. Он используется для загрузки груза непосредственно в трюм через соответствующую решётку в зоне S7. Чтобы поднять решётку, два существа должны работать вместе и оба пройти проверку навыка Силы (Атлетика) со Сл. 14. Если персонаж использует крюк, он получает Преимущество при проверке.

Капитан Самира знает, что время почти настало.

Открывание решётки невероятно шумное занятие и несомненно привлечет внимание всех членов экипажа в зоне S8B: Столовая. Персонаж, заглядывающий в люк, видит зону S7, которая находится на 20 футов ниже.

S2: Каюта капитана Самиры

Если персонажи входят в каюту Самиры, прочитайте или перескажите следующее:

> Эти просторные покои обставлены изысканной мебелью. Три больших шкафа стоят вдоль стены с одной стороны комнаты, а в другом углу – два кресла с подлокотниками и небольшой столик. За мачтой – кровать поистине королевских размеров и прикроватный столик с низко приспущенной масляной лампой.

Капитан корабля, Самира (используйте блок характеристик **шпиона**), медленно расхаживает по комнате. Она производит впечатление дружелюбной и приятной особы, но её разговоры сосредоточены исключительно на планах культа. Впервые увидев персонажей, она приветствует их фразой: «Мы плывём в новую эру». Если персонажи не отвечают положенной фразой «Она грядёт», – Самира требует объяснить, что они делают на её корабле. Если персонажи недостаточно убедительны, она их атакует.

Если персонажи отвечают правильной фразой или убеждают капитана, что они тоже культисты, она обращается к ним так, словно они уже знают о планах культа. Она с нетерпением спрашивает, есть ли у них новости о других кораблях, и говорит: «Ей надоело ждать в трюме», имея в виду дракона старшего мозга. Если персонажи задают слишком много вопросов или иным образом показывают свое невежество, капитан Самира начинает что-то подозревать, а персонажи должны преуспеть в проверке навыка Харизмы (Обман) со Сл. 18, иначе она их атакует.

Самира весьма озабочена своим положением в данной ситуации. Персонаж может незаметно пробраться в её покои, успешно пройдя проверку навыка Ловкости (Скрытность) со Сл. 13.

Капитанский журнал. Обыскав стол, можно обнаружить капитанский журнал в кожаном переплёте, чернильницу и перо. В журнале есть записи на общем языке за последние 20 дней путешествия. Каждая запись датирована, и, хотя большинство из них не содержат каких-либо важных подробностей, все они заканчиваются фразой: «Она грядёт!». Если персонаж потратит 10 минут на чтение капитанского журнала, он обнаружит следующие фрагменты, представляющие особый интерес (см. приложение C):

- Из записи 1, датированной 20 днями назад: «Мысль о том, что я была избрана, чтобы стать во главе флота и нести Её волю, наполняет меня экстазом и гордостью. Существование Уотердипа – и, по сути, всего Побережья Мечей! – в моих руках. Она восхваляет меня. Я заставлю Её гордиться мной! Я избрана, чтобы открыть новую великую эру! Она грядёт!»
- Из записи 12, 8 дней назад: «К черту этот шторм! Мы потеряли остальные корабли! В последний раз я видела их несколько часов назад сквозь ливень, прежде чем их унесло насовсем. Погода потихоньку проясняется, но их нигде не видно. Мы должны продолжать путь в Уотердип. Нашим войскам не следует прибывать туда без Неё. Ведь именно Она поведет их вперед. Мы плывём в новую эру! Она грядёт!»
- Запись 20, сделанная сегодня утром: «Мы приближаемся к Уотердипу, но я не вижу других кораблей. Мы слишком близко подошли к гавани, чтобы повернуть назад – это наверняка вызовет подозрения у городской стражи и приведёт их в состояние повышенной готовности. Остаётся только надеяться, что другие корабли скоро прибудут, поскольку я не смогу поддерживать этот фарс слишком долго. Наш час близко! Мы вступаем в новую эру! Она грядет!»

Сокровища. Помимо капитанского журнала, на торцевом столике лежит кошель с 10 ЗМ. Обыскав шкафы, можно обнаружить восемь комплектов изысканной одежды.

> **Удивите своих игроков!**
>
> Если персонажи достают одежду из шкафов, позвольте им описать наряды, которые они находят, включая шляпы и другие аксессуары.

S3: Кладовая

Кладовая «Багрового кальмара» заполнена корабельным оборудованием – запасными парусами, отрезками веревок, лебедками и крюками.

Порох. Персонаж, обыскивающий комнату и успешно прошедший проверку навыка Интеллекта (Расследование) со Сл. 15, может найти одну бочку с порохом. Всего в кладовой есть две бочки с порохом, которые группа может обнаружить таким образом.

S4: Носовой кубрик

С этой палубы открывается прекрасный вид на ночную Великую Гавань. Член экипажа (используйте блок характеристик **пирата**) сидит на палубе с арбалетом в руке, вне прямой видимости с доков. Ему поручено следить за колоколом и убедиться, что никто не позвонит в него. Так что он выполняет эту задачу с полной самоотдачей. Если он заметит персонажей, поднимающихся на борт корабля, он сталкивается с ними, задавая разные вопросы, но продолжает следить за колоколом. Персонаж, преуспевший в проверке навыка Харизмы (Обман или Убеждение) со Сл. 15, может заставить члена экипажа рассказать ему, что он здесь делает. Если бой начинается на баке, а капитан все еще находится в своей каюте (зона S2), то Самира появляется в начале второго раунда.

PATRICIA PRIA

S5: Рубка штурмана

На единственном столе лежит стопка нарисованных от руки карт. Однако это не карты морских путей, а карты улиц Уотердипа.

S6: Кормовая палуба

Эта палуба расположена над носовым кубриком. Единственное, что здесь стоит отметить, – это штурвал.

S7: Доступ к грузу

Люки, закрытые решётками, размером примерно 20 на 25 футов, вмонтированы в пол палубы. Чтобы поднять решётку, два существа должны работать вместе и оба должны успешно пройти проверку навыка Силы (Атлетика) со Сл. 14. Если персонаж использует крюк, он получает Преимущество при проверке.

Пол грузового отсека (зона S10) находится на 20 футов ниже люка. Персонаж, заглядывающий в люк и успешно прошедший проверку навыка Мудрости (Восприятия) со Сл. 18, может увидеть ящики и бочки в трюме, а также большой, неразличимый силуэт в кормовой части, покрытый брезентом.

S8A: Спальные комнаты

В этих восьми комнатах есть односпальные кровати и вся необходимая одежда. В настоящее время ни одна из них не занята.

S8B: Столовая

В этой комнате два стола и девять стульев. Когда персонажи входят, двое членов экипажа (используйте блок характеристик **«Бандит»**) стоят у иллюминаторов наблюдая за линией горизонта в поисках пропавших кораблей, а четверо членов экипажа (используйте блок характеристик **«Обыватель»**) сидят за столом и играют в «ставку трех драконов», пытаясь успокоить нервы и скоротать время.

Ставка трех драконов
Ставка трех драконов – популярная карточная игра, знакомая большинству персонажей. Если они хотят присоединиться, пусть бросят d20, чтобы проверить свои результаты, добавив к ним бонус мастерства, если у них есть соответствующий игровой набор. В качестве альтернативы, они могут попытаться сжульничать, выполнив проверку навыка Ловкости (Ловкость рук) Сл. 11, или блефовать, чтобы победить, выполнив проверку навыка Харизмы (Обман) Сл. 11. Каждая партия начинается со ставки в одну медную монету, поэтому особо мухлевать не стоит, тех, кто будет пойман за обманом, немного поругают, но все равно допустят к следующей игре.

Если персонажи убеждают членов экипажа, что они тоже культисты, экипаж приглашает их присоединиться к игре и пространно говорят о «грядущих событиях» и о том, как им не терпится начать игру.

У всей команды есть некое тщеславие, ведь они провели всё путешествие на флагмане и хвастаются тем, сколько раз навещали «Её» в трюме. Если персонажи задают уточняющие вопросы, команда смеётся и считает, что персонажи шутят, ведь собратья-культисты наверняка знают обо всем. Они спрашивают, не хотят ли персонажи навестить «Её» и получить благословение до прибытия остальных кораблей. Если персонажи соглашаются, двое членов экипажа с явным волнением ведут их в трюм (см. зону S10).

Сокровища. На столе лежат медные и серебряные монеты со всех уголков Королевства общим номиналом 5 ЗМ, которые члены экипажа использовали для азартных игр.

S9: Отсек для бочек с едой

В этой комнате находятся бочки, ящики и мешки с солониной, сыром, рыбой, элем и галетами. Паёк у них весьма скуден, поскольку обратный путь явно не планировался.

S10: Грузовой отсек

В трюме практически ничего не видно.

Когда персонажи спускаются по лестнице в грузовой отсек, прочитайте или перескажите следующее:

> Обычно здесь разбросаны ящики и бочки, но сейчас помещение пустует. Потолок гораздо выше, чем можно было бы ожидать, достигая высоты около 20 футов. Однако между мачтой и задней стенкой трюма скрывается массивная фигура, укрытая парусиной.

Фигура в темноте – это **Дракон старшего мозга** (см. приложение B). Когда персонаж подходит к силуэту на расстояние 5 футов, чтобы осмотреть его, прочитайте или перескажите следующее:

> Теперь вы яснее видите очертания фигуры, и ваша кровь стынет в жилах от осознания того, с кем вы столкнулись, и в этот момент она меняется и поворачивается к вам. То, что вы приняли за холстину, на самом деле оказывается двумя огромными крыльями. Вы безошибочно определяете голову дракона, но ее форма сильно искажена и деформирована огромной массой плоти на спине: похожей на мозг с десятками щупалец, вплетающихся в череп дракона, превращая великого змея в жуткое и мерзкое чудовище.

Дракону старшего мозга явно не хватает свободного пространства, поэтому он движется в два раза медленнее.

Заметив персонажей, он движется к ним и атакует, используя «Укус», «Когти» и «Щупальца». Если персонажи отступают по лестнице, он прорывается сквозь палубу корабля, преследуя их.

В заключение

Несмотря на неминуемую смерть, если кому-либо из персонажей удастся позвонить в колокол (см. врезку «Колокол тревоги»), город будет оповещён, что позволит страже и жителям города сплотиться и организовать защиту от дракона старшего мозга. Существо успевает посеять хаос в городе, но его уничтожают прежде, чем оно успевает всех заразить. Персонажей ждут героические похороны, а глава городской стражи произносит пламенную надгробную речь. Каждый игрок должен будет поведать, что командир стражи расскажет о его персонаже.

Говоришь, был шанс?
Вместо того чтобы напасть на персонажей, дракон старшего мозга решает, что сейчас самое время вырваться на свободу и атаковать Уотердип, считая персонажей слишком незначительными, чтобы тратить на них время. С какими испытаниями могут столкнуться персонажи в Уотердипе, не сумев предотвратить столь ужасную катастрофу?

Дракон старшего мозга

JULIAN KOK JOON WEN

EVERYBODY DIES IN A DEN OF SNAKES

Это приключение происходит в одном из регионов Фаэруна – Наджаре, а именно в не менее знаменитом и пугающем Змеином Лесу. Подробнее об этом регионе см. в разделе «Наджара» главы 2 «Путеводителя приключенца по Побережью Мечей».

Когда старейшины Жадеита отправляются на важную дипломатическую миссию, отряду приключенцев поручают оборону деревни. Они и не подозревают, что попали в хитроумную ловушку, расставленную Демогоргоном, самопровозглашённым Князем Демонов.

Предистория

Наджара – независимое королевство. Посетители и честные торговцы допускаются на его территорию, если они придерживаются официальных торговых путей. Сойдя с пути, бедолаги рискуют попасть под удар без защиты правителя, поэтому те, кто не хочет попасть в плен к юань-ти, часто находят убежище в Жадеите, где и начинается это приключение.

По всей Наджаре юань-ти и наги ведут непрекращающуюся войну за территорию и, в конечном счёте, за власть. Но Жадеит стоит в стороне от этого конфликта, являясь оплотом благоразумия и спокойствия. Древняя сущность, известная как Сафар, использует свою великую силу для активации знаменитого артефакта – Солнечного Мотылька, чтобы сдерживать зло вокруг этого поселения. Однако, цена войны велика, и пусть многие хотят, чтобы война наконец закончилась, не все так просто. Сафар пытается заключить соглашение с близлежащими поселениями юань-ти, не подозревая, что их подлое вероломство принесет великое зло на порог деревни.

Местные юань-ти поклоняются существу, известному среди них как Сиосиваш, или, как его ещё называют, Демогоргон. Их злой повелитель хочет, чтобы они разработали план, как отвлечь наг от Жадеита, чтобы использовать артефакт Сафар для достижения своих злых целей.

Завязка сюжета

Персонажи находятся в мирной деревне Жадеит, что является убежищем для разношерстных беженцев и бездомных. Сама деревня удобно расположилась в тени разрушенного города Змеиный Капюшон. Отголоски жестокой битвы между правящими нагами и юань-ти всё ещё звучат неподалеку от развалин, однако, в целом здесь царит шаткий, но мир. Свет артефакта защищает жителей деревни от беды, но надолго ли?.

Удивите своих игроков!
Большинство жителей деревни – это те, кого спасли из лап юань-ти, нашли ранеными или заблудившимися в джунглях. Спросите игроков, чем занимались их персонажи и как так вышло, что их все же спасли и привезли сюда. Спас ли их кто-то из деревни или это был другой персонаж?

Краткое описание

Приключение начинается в деревне Жадеит, где все готовятся к дипломатической встрече между юань-ти и нагами. Сафар, нага-хранитель, поручает персонажам защиту артефакта, реликвии великой силы.

Отбиваясь от юань-ти, пытающейся завладеть Мотыльком ради собственной выгоды, отряд должен сдержать атаку Демогоргона, чтобы силы Сафара успели вернуться и спасти город.

Начиная приключение

Персонажи сидят на платформе, построенной среди ветвей очень крепкого дерева на окраине деревни. Поселение небольшое, но безопасное и служит убежищем для осиротевших, потерянных и никому не нужных жителей Наджары. Розовоглазая, со змеиными прорезями вместо радужки, простолюдинка-полуэльф, по имени Кора, обращается к группе:

> «Змеиный Лес. Когда-то он считался всего лишь легендой, мифом, слухом, предостережением». Её гнусавый голос становится громче, пока она говорит, а затем она делает драматическую паузу.
>
> «Эти джунгли – запутанный лабиринт, переполненный смертоносным ядом, где, чтобы выжить, нужно встретиться лицом к лицу с опасностями, которые порой невозможно проткнуть копьем или стрелой! Однако посреди этого моря хаоса сияет вдали, словно звезда, – Жадеит. Дружественный маяк, словно одинокий огонёк в удушающей тьме дикой природы, что заботливо поддерживается и хранится Сафар».

Самое время, чтобы представить своих персонажей и рассказать об их связи с деревней Жадеит. Попросите игроков описать своих персонажей, объяснить, что они думают обо всем услышанном, как долго они находятся в деревне и как относятся к её жителям.

Один дома

Внезапно воздух пронзает грохот барабанов, возвещающих о прибытии наги-хранительницы. Деревня приходит в движение: несколько жителей начинают вооружаться и выстраиваются в колонну из четырёх шеренг в центре поселения.

Солнечный Мотылек

Ополченцы стоят лицом к центральному древу Жадеита, где хранится бесценнейшая реликвия, чья сила, как считается, защищает деревню и её окрестности.

Среди жителей деревни быстро распространяется слух об отряде, отправленном в Змеиный Капюшон для переговоров с обосновавшимися там юань-ти. Персонажи могут бродить по деревне, подслушивая или расспрашивая окружающих о следующей информации:

- Два лучника болтают друг с другом. Один из них выражает сомнения по поводу того, что, отправив на это дело множество опытных воинов, старосты значительно ослабили деревню.
- Нейтиси, одна из знакомых Коры, охотно сплетничает о том, что Сафар, нага-хранительница, самолично отправляется на собрание. В наши дни редко кто покидает деревню, но её присутствие может быть само по себе стать достаточно веским доказательством того, что мир может быть более заманчивым вариантом, чем безудержная ярость всего народа наг.
- Любой житель Наджары знает, что нага-хранительница Сафар – древнее и могущественное существо, чьё влияние и сила в одиночку сохраняют реликвию стабильной, а значит Жадеит в надежных руках. Наги-хранители – бессмертные защитники, созданные древней цивилизацией, затерянной в истории. Если никто из группы не знаком с здешними землями, они могут вспомнить кое-что, успешно совершив проверку навыка Интеллекта (История) Сл. 14.

LAUREN ADDY

Лотос

- Несколько воинов ополчения тревожно переговариваются друг с другом, выражая сомнения в том, что мир с юань-ти из Змеиного Капюшона в принципе возможен. Ведь их вражде слишком много лет и множество мостов было сожжено за это время.

Пока ополчение перегруппировывается и отправляется в поход в Змеиный Лес, игроки мельком видят во главе отряда саму Сафар. её миндалевидные глаза и чешуя цвета лунного камня подчеркиваются короной из ярких плюмерий. Прочитайте или перескажите следующее:

> Когда отряд ополченцев уходит, над Жадеитом повисает тишина. Деревня, уютно укрывшаяся среди пестрой листвы, с яркими ветвями, переливающимися всеми цветами радуги заката, кажется родным домом. Река лениво течёт между маленькими домиками и зевает вдали, унося с собой плоты и опавшие лепестки орхидей.

Лотос

Вскоре к отряду приближается Лотос (**капитан разведчиков**), стройная табакси с чертами лица, напоминающими пантеру. Она передаёт отряду важное сообщение – послание от самой Сафар. В нём она просит их внимательно следить за её башней и артефактом, пока она отсутствует. После чего табакси сразу же заявляет, что им оказана большая честь быть лично выбранными хранительницей для столь важного задания.

Удивите своих игроков!

Спросите игроков, обучала ли Лотос кого-либо из их персонажей. Если да, то она может подкрасться к группе и атаковать (не нанося урона) в рамках обычной тренировки. При успешной проверке навыка Мудрости (Восприятие) со Сл. 14 игроки увидят её приближение и получат возможность одержать над ней верх.

3BIT STUDIOS

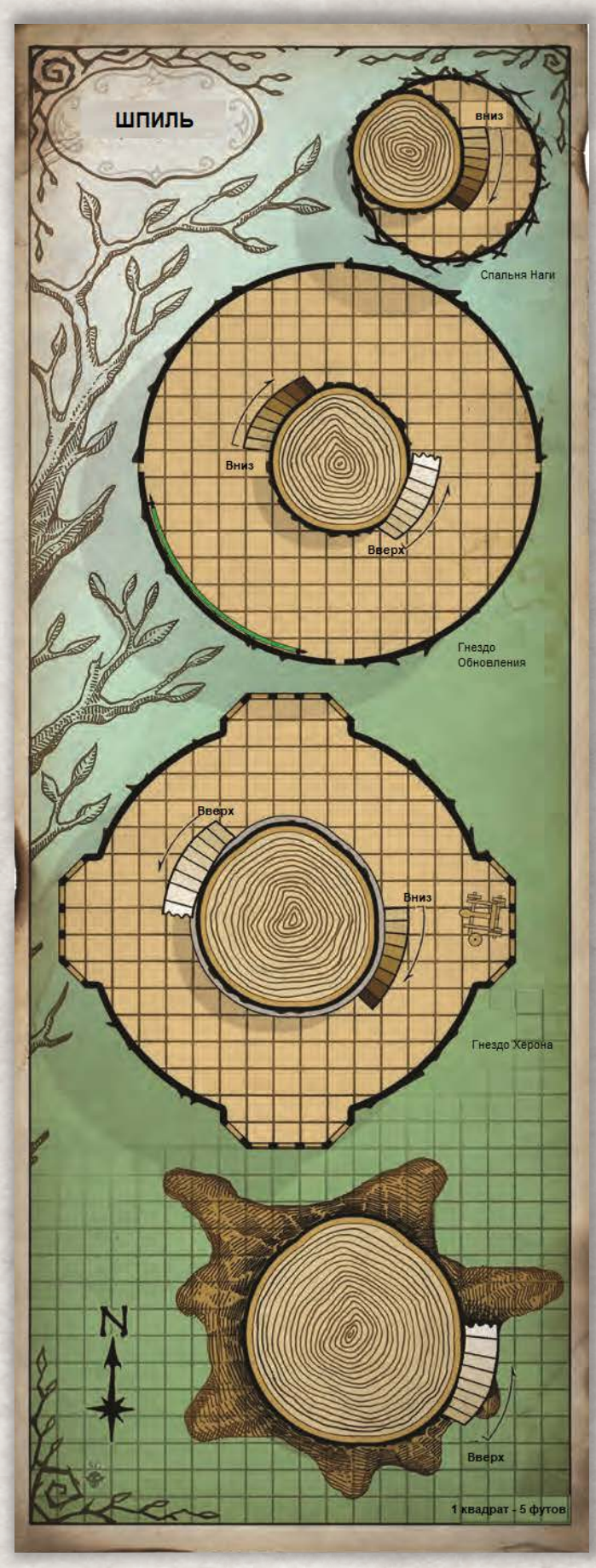
Шпиль

Лотос сообщает группе, что защита реликвии имеет первостепенное значение, и открывает им доступ к Шпилю – деревянной конструкции, встроенной в дерево в центре деревни, где хранится реликвия. Устные предания часто называют артефакт источником великой силы Сафар. Благодаря ему она может без устали использовать свою магию для защиты Жадеита. При успешной проверке навыка Интеллекта (Магия) со Сл. 16 персонаж узнает, что реликвия действует подобно магическому резервуару, потенциально позволяя владельцу направлять и накапливать энергию из параллельных измерений. Лотос ведёт группу к основанию великого дерева, над которым возвышается трёхъярусная конструкция Шпиля. Никто из персонажей ранее не допускался в это священное место. Даже просто переступить порог этого места считается великой привилегией. Когда группа будет готова подняться по лестнице, прочтите или перескажите следующее:

> Прочная деревянная лестница обвивает ствол древнего древа, ведя к строению, в котором хранится сам реликварий деревни. Хотя его мягкий золотистый свет омывает Жадеит теплом, мало кто из смертных когда-либо видел артефакт воочию. Говорят, что он, ревностно охраняемый Сафар, покоится в кроне великого древа. Чуть ниже него древняя нага обустроила своё гнездо. В нижней части Шпиля находятся Гнездо Обновления, где чтят усопших, а также Гнездо Херона, где выставляется наблюдатель за частоколом. Здесь, у Шпиля, сияние реликвии ощущается сильнее всего, проникая сквозь щели между платформами, озаряя всех, смотрящих на него, своим нежным сиянием.

См. карту 8.1. Гнездо Херона находится на высоте 9 метров над землей, на уровне верхушки близлежащего частокола. Гнездо Обновления расположено на высоте 18 метров, а Спальня – на высоте 27 метров, прямо под тем местом, где ствол разветвляется на сень из дюжины ветвей.

Лотос ведёт группу в Гнездо Херона и приказывает им быть начеку и бить тревогу при первых признаках опасности. Она сообщает им о своих подозрениях по поводу «мирной встречи» и хочет расследовать внезапную «активность» на окраине деревни.



Карта 8.1: Шпиль

STINKY GOBLIN

Лотос говорит группе, что безопасность и сохранность реликвии и есть безопасность деревни и её жителей.

Персонажам рекомендуется изучить все три уровня Шпиля на предмет вражеской активности, но при этом им строго настрого запрещено прикасаться к артефакту, «за исключением самых крайних обстоятельств».

Гнездо Херона

В стенах Гнезда есть небольшие эркерные окна, откуда, с высоты птичьего полёта, открывается впечатляющий вид на окрестности. В центре помещения находится богато украшенный металлический цилиндр, обёрнутый вокруг ствола старого дерева. Удар по нему поднимает с места всех птиц, гнездящихся на ветвях. Стайки беспокойных птиц, разлетающихся по небу, служат сигналом тревоги для всей деревни.

В эркере, выходящем на стену частокола, лежат обломки сломанной баллисты – последние отголоски тяжелой битвы. Любой персонаж, успешно прошедший проверку навыка Интеллекта (Расследование) со Сл. 14, может её починить.

Гнездо Обновления

На стенах висит гобелен, изображающий сцены из жизни Жадеита.

Самая примечательная сцена на гобелене – это сцена, где нага-хранитель Сафар обвивает небольшой отполированный янтарь, символизирующий Солнечного Мотылька. Раковины морского ушка, украшающие её чешую, мерцают в свете артефакта. Вокруг наги деревня постепенно разрастается и становится роскошнее.

Если персонаж, изучающий гобелен, успешно проходит проверку навыка Интеллекта (Расследование) со Сл. 12, он также замечает сцену, где Сафар прячет реликвию от нападающих, помещая её в дупло огромного дерева. Это дупло находится за гобеленом и может быть использовано позже (см. «Задержка нападения»).

Любой, кто внимательно изучит гобелен, замечает одну, часто упускаемую из виду деталь про основание деревни. Прочитайте или перескажите следующее:

> Согласно версии истории, изложенной на гобелене, Сафар не только использует реликвию, чтобы не подпускать врагов к Жадеиту, но и для того, чтобы удерживать некое зло в близлежащем, разрушенном городе под названием Змеиный Капюшон.

Пока персонажи рассматривают гобелен, свет от пылинки рядом немного меняется. Хотя сама реликвия в данный момент тщательно спрятана над жилищем наги и потому не видна для глаз, тени, что собрались в Гнезде, невозможно спутать ни с чем – кто-то потревожил реликварий!

Спальня Наги

По мере того, как персонажи поднимаются по лестнице к спальне Сафар, танец разноцветных огней, исходящих от артефакта, становится всё более непредсказуемым и яростным.

Комната хранительницы напоминает корзину. Пол сделан из тёсаного дерева, а стены причудливо сплетены из опорных ветвей. Сама комната одновременно проста и элегантна в своём убранстве, но при этом в ней непривычно тепло. Артефакт висит наверху в гамаке из перламутровой змеиной кожи.

Нарушитель

Закутанная фигура, отчаянно пытается освободиться от полупрозрачной паутины, раскачивая колыбель. Если персонажи попытаются подкрасться к нарушителю, то им придется совершить проверку навыка Ловкости (Скрытность) со Сл. 13. Если воровка испугается, она упадет с высоты 15 футов от того места, где висит, и будет оглушена на 1 раунд после удара об пол.

Если нарушитель все же заметит приближение отряда, то она – **юань-ти-подражатель** по имени Морвина – атакует отряд. Когда её здоровье опустится до 10 пунктов или меньше, или после 2 раундов боя, она сдастся. Если персонажи примут её капитуляцию, прочтите или перескажите следующее:

> Холодный взгляд юань-ти оценивает вас, кажется, что она вот-вот бросится наутек. Однако она передумывает и вместо этого рычит, обнажая клыки: «Теперь мне не нужны ни вы, ни ваш жалкий артефакт. Час близок. Прячьтесь или бегите, когда Он придёт, мне всё равно». Она на мгновение замолкает, прежде чем угрюмо добавить: «Я слышала, что местные считают доброту чем угодно, но только не слабостью».

Игроки могут допросить пленницу после боя. Морвина довольно послушна, поскольку уверена, что её противники скоро умрут. Если она ускользнёт во время боя, Лотос схватит её и вернёт на место.

История Морвины

На некоторые вопросы юань-ти отвечает следующее:

- Её зовут Морвина и она принадлежит к соседнему клану из Змеиного Капюшона. Морвина настаивает, что сама пришла в Жадеит, чтобы украсть реликвию. (ПРАВДА)
- Она настаивает, что чаяния её народа огромны, и хотя мирные переговоры, предложенные её кланом, были затянуты, она была готова рискнуть жизнью, чтобы заполучить реликвию для своего народа. (ЛОЖЬ)
- Морвина настаивает, что её народ нуждается в защите артефакта больше, чем народ Жадеита. Она утверждает, что они раскопали руины храма в Змеином Капюшоне и нуждаются в мощи артефакта, чтобы запечатать сокрытое там зло. (ЛОЖЬ)

Если персонажи узнали о силе артефакта из гобелена, они понимают, что история Морвины ложь. История из гобелена ясно показывает, что сила реликвии и так уже сдерживает зло в руинах Змеиного Капюшона, поэтому кража артефакта бессмысленна. Более того, клан Морвины верит, что артефакт может быть, наоборот, использован для освобождения зла, заключённого в храме, против врагов юань-ти.

Если персонажи не изучали гобелен, успешная проверка навыка Интеллекта (История) Сл. 14 даст аналогичную информацию.

Если персонажи успешно пройдут проверку навыка Мудрости (Проницательность) Сл. 12, они смогут распознать ложь Морвины. На самом деле она хочет украсть реликвию лишь для того, чтобы снискать расположение Демогоргона. Персонаж, который внимательно осмотрит Морвину и успешно выполнит проверку навыка Мудрости (Восприятие) Сл. 12, замечает на её шее амулет с изображением двуглавой змеи. Успешная проверка навыка Интеллекта (Религия) Сл. 14 показывает, что это символ Демогоргона.

Если персонажи попытаются убедить Морвину признаться, то этого можно добиться успешной проверкой навыка Харизмы (Убеждение) Сл. 14, особенно если речь идёт о пощаде и свободе. Если партия пойдёт по этому пути, Морвина ответит следующее:

> «Да. Я хотела лично вручить этот артефакт Принцу Демонов, чтобы быть рядом с ним во время его правления. Сиосиваш всё равно её заберёт у вас. Какое же вам дело, если я вручу его заранее?»

Шипящее чудовище

Деревню внезапно наполняет ужасающий рев из глоток сотен животных, выбегающих из леса и разбивающихся о внешние стены частокола. Со Шпиля персонажи видят, как стаи птиц и зверей расположились у восточной части частокола. Их безумные крики и вопли служат фанфарами приближающегося ужаса. Оставшиеся стражники второпях занимают позиции вдоль стены. Прочитайте или перескажите следующее:

> Земля трясётся, доски под ногами содрогаются и скрипят. Шпиль стонет, грозя разлететься в щепки. Резкий металлический запах пропитывает воздух. За частоколом появляется массивная обезьянья морда, за ней – вторая. Старые деревья легко валятся перед натиском чудовища, щупальца которого так и тянутся к стене. Одна из голов существа щёлкает и шипит на другую, и вы слышите отчаянные крики жителей деревни: «Принц Демонов! Демогоргон!»

Морвина, срываясь в крещендо, резко вскрикивает: «Сиосиваш», растягивая каждый слог, и тянется к амулету на шее, безмолвно молясь о спасении.
Лотос зовёт отряд, готовя лошадь:

> «Одной лишь силы воли недостаточно, чтобы зло исчезло. Я должна немедленно найти Сафар. Дайте мне как можно больше времени! Защищайте реликвию и деревню. Не теряйте надежды. Мы не можем позволить этому коварству погубить нас!»

Задержка нападения

Позвольте игрокам придумать собственные идеи, чтобы задержать Демогоргона (см. приложение В), или предложите следующие варианты:

Соберите стражу

Если в Шпиле ударят в гонг и выпустят стаю птиц, дополнительный отряд оставшейся городской стражи возьмётся за оружие у подножия Шпиля.

Стражники обучены, но напуганы. Спросите игроков, какую речь они хотят произнести, чтобы придать смелости стражникам. Если персонажи смогут укрепить свою решимость успешной проверкой навыка Харизмы (Убеждение) со Сл. 12, они смогут организовать и расставить стражу на стратегически важных позициях, чтобы частокол продержался подольше.

Демогоргон

RICHARD WHITTERS

Выстрел из осадного орудия

Если персонажи починили баллисту, они могут стрелять из неё по головам Демогоргона. Хотя урон минимален, но каждое попадание задерживает демона на один раунд, поскольку раненая голова ударяется об другую.

Защитите реликвию

Персонажи могут попытаться спрятать артефакт в дупле великого древа Шпиля, за гобеленом. Разместив его там, вы заслоните свет от артефакта. Если персонажи прибегнут к какому-нибудь трюку – например, заставят кого-нибудь из персонажей игроков выбежать из Шпиля якобы с артефактом или скажут Принцу, что её забрала Сафар, – в сочетании с успешной проверкой навыка Харизмы (Обман) со Сл. 12, эта уловка задержит Демогоргона ещё на два раунда, пока он обдумывает ситуацию, прежде чем всё равно атаковать Шпиль.

Свет Мотылька

Попросите персонажа, владеющего Магией, пройти проверку навыка Интеллекта (Магия) со Сл. 14. В случае успеха персонаж знает, что свет от артефакта можно использовать, чтобы отвлечь и ослепить Демогоргона, когда тот начнёт штурмовать стены частокола. Для этого потребуется успешная проверка навыка Ловкости (Ловкость рук) со Сл. 13, чтобы использовать змеиную чешую в качестве зеркала, чтобы таким образом удержать злобное чудовище подальше от реликвии.

Последняя отсрочка

Нападение Демогоргона на Жадеит было жестоким и стремительным. Даже при всех усилиях отряда, это лишь вопрос времени, когда массивные щупальца превратят стены частокола в щепки. Прочитайте или перескажите следующее:

> «Глупые и жалкие твари. Вы для нас как насекомые. Мы пожрём вашу драгоценную «побрякушку». Да, мы как следует насладимся её силой. Мы утопим этот мерзкий свет в бездне. Несите её нам, и мы даруем вам быструю смерть».

Приближаясь к Шпилю, Демогоргон даёт персонажам возможность сдаться.

Разжигание конфликта

У двух голов Демогоргона разные характеры и мотивы. Персонажи могут спровоцировать одну из них на спор с другой, ещё больше оттягивая финальную атаку.

Выслушав их, Демонический Принц с преогромнейшим удовольствием уничтожает Шпиль и его защитников. Принц достигает 18 футов в росте, может карабкаться на 25 футов и прыгать в высоту на 12 футов.

Демон может запрыгнуть на Гнездо Херона в первом раунде, а затем взбираться по стволу дерева, используя рывок каждый последующий раунд, чтобы достичь следующего уровня Шпиля. Демон также может атаковать конструкцию напрямую. Каждый уровень Шпиля имеет КД 12 и может получить 50 единиц урона, прежде чем рухнет.

Отыгрыш Демогоргона

Время от времени во время битвы две головы Демогоргона занимаются спорами и огрызаются друг на друга. Амеул наслаждается мучениями низших существ. Например: «Тц! Видеть, как они в отчаянии склоняют свои головы пред нами перед смертью… разве это не прекрасно?» Хатрадия же, напротив, нетерпелив, равнодушен к тем, кто ниже него, и поглощен поисками реликвии. Например: «Я жажду поглотить реликвию, ведь мой голод по прежнему неутолим».

В заключение

Если персонажи предприняли всевозможные действия, чтобы задержать Демогоргона, в последние мгновения перед смертью они слышат звук далёких барабанов – приближается войско Сафар! Победить Демогоргона, возможно, героям не под силу, но они дали жителям этого мира нечто более ценное, чем их собственные жизни: время.

Отважное самопожертвование персонажей позволяет наге-хранителю изгнать Демогоргона до того, как артефакт будет уничтожен. Сохранность реликвии была куплена ценой жизней персонажей.

Истории этих персонажей будут увековечены на деревенском гобелене. Пусть игроки опишут, какие сцены из их жизни сотканы в память о них.

Говоришь, был шанс?

Замените Принца Демонов аспектом Демогоргона. Он обладает теми же характеристиками и способностями, что и сам Демогоргон, но его присутствие временно. Если персонажи смогут удерживать артефакт вдали от существа в течение определённого времени, магическая сила, удерживающая аспект в этом мире, ослабеет, и он исчезнет. Силы юань-ти, стремящиеся привести к власти Принца Демонов, могут стать постоянной угрозой в длительной кампании.

EVERYBODY DIES IN THE HEART OF THE STORM

Эта история происходит в горах Хрустального Тумана, недалеко от герцогства Джефф в Грейхоке. Однако события и локации можно легко перенести в другие популярные миры, например:

- Среди Звёздных гор к востоку от Уотердипа или на Облачном Шпиле близ Кара-Тура (Забытые Королевства)
- Высоко на вершине Зубов Титана в Ксендрике (Эберрон)
- Вершины над Асгардом во Внешних Землях (Planescape)

Предыстория

Задолго до основания первого эльфийского города, до того как был выкован первый Топор Гномьих Лордов, ещё до катаклизма, потопившего Тонущий Остров, лишь королевства великанов простирались по этим землям. Одним из этих древних великанов была Огмот Кулингстал, штормовой великан, обладавший огромной силой и мистическими знаниями. Как бы ни была велика её сила, ещё сильнее была её любовь к мужу Греллену. Их роман был увековечен в песнях поколениями штормовых великанов. К сожалению, Греллена предала его амбициозная сестра, и он был убит.

Почти обезумев от горя, Огмот поклялась хранить и охранять тело Греллена, пока её любовь не вернётся. Она построила парящую башню высоко над горами и похоронила своего мужа в её самой верхней комнате. В память о нем Огмот создала смертельное испытание для всех посетителей шпиля, веря, что только самые верные будут достойны находиться в покоях, рядом с её любовью.

В тоскливом одиночестве Огмот изучала природную связь своего рода с бурями, ветрами и молниями и искала Путь Квинтэссенции, дабы растворить свою физическую форму, чтобы слиться с вечно бушующими вокруг её дома бурями. Прошли века, и королевства великанов пали. От их могучих башен и городов остались лишь руины. До сих пор люди шепчутся о сокровищах, что таятся глубоко под землей.

Завязка сюжета

Общество Ваэль – это скорее культ нежели гильдия, управляемая магами и специализирующаяся на приобретении и изучении магических реликвий. Богатые и могущественные, они время от времени нанимают сторонних подрядчиков с выгодными контрактами для выполнения не очень легальной работы. Недавно Общество получило информацию о древнем гигантском сокровище под названием Сердце Бури, находящемся в парящих руинах высоко над горами Хрустального Тумана. Мадам Тана Ратмор, глава Общества, подготовила ритуал для магического перемещения команды в башню с одним единственным приказом - любой ценой заполучить Сердце Бури.

Обществу нужны несколько подрядчиков, чтобы отправиться к руинам и вернуть Сердце. Слухи распространяются по всему криминальному миру, и, таким образом, собираются полные надежд претенденты, в том числе и персонажи игроков.

Краткое описание

В этом сюжете происходит смена ролей: игроки берут на себя роли злых или «добрых» персонажей, работающих на могущественный преступный синдикат.
Персонажей нанимают, чтобы украсть Сердце Бури, древний артефакт гигантов, из разрушенной, давно заброшенной парящей башни. Проникнув внутрь и решив несколько смертельных головоломок, герои обнаруживают, что термин «заброшенная» был бесконечно далек от правды. Единый разум штормовых гигантов по имени Огмот всё ещё наблюдает за парящей башней, и наказание, которое она уготовила ворам, быстрое и беспощадное.

Начиная приключение

Персонажи стоят в зале заседаний Общества Ваэль, в скрытом святилище глубоко под Джеффом. Его приспешники в красных мантиях стоят по обе стороны длинной, покрытой ковром дорожки, ведущей к креслу с высокой спинкой в противоположной стороне комнаты, откуда мадам Рэтмор наблюдает за происходящим. Вокруг персонажей толпа других авантюристов, мошенников, охотников за сокровищами и неудачников..

Мадам Ратмор и Тург

LAUREN ADDY

Претенденты и ожидания

Приключение начинается с подобия собеседования. Когда объявляют имена, персонажи выходят вперёд, чтобы представиться Ратмору. Каждый игрок должен описать своего персонажа, включая оружие и снаряжение, а персонаж должен рассказать Ратмору о своих достижениях и победах (которые не обязательно должны быть правдой). Вы можете добавить несколько не игровых персонажей, что будут стоять между персонажами игроков, чтобы создать нужную атмосферу и показать игрокам пример.

- Релга Бритва. «Я грабила дилижансы на торговых трактах будучи ребенком».
- Вилкот Вейн. «Крышую несколько улиц в нижнем Джеффе».
- Опаловый Клык. «Я расправился с Гробовщиками».

Удивите своих игроков!

Пусть каждый игрок опишет момент, когда персонаж игрока справа от него каким-то образом предал его. Будь то серьёзный или незначительный проступок, он может повлиять на решение, принятое в Зале Верности.

После того, как все персонажи будут представлены, помощник мадам, орк-громила по имени Тург, зачитывает имена персонажей игроков и ведет их в боковую комнату.

Как только они войдут прочитайте или перескажите следующее

Таинственное кольцо из металла с рунами, выгравированными на полу, практически полностью заполняет пространство комнаты.. Вдоль стен выстроились книжные шкафы, разделённые столами, заставленными кипящими перегонными кубами, частично завершёнными свитками и другими принадлежностями. Кипящий котёл с синей жидкостью в дальнем конце комнаты, с каждым лопающимся пузырьком, источает пьянящий аромат специй, серы и какой-то кислоты.
Мадам Ратмор входит, и её приспешник-орк закрывает за ней дверь.

Мадам Ратмор очень стара и невысока ростом, но её присутствие производит довольно занятное впечатление. Окинув отряд взглядом полным скепсиса, она делится с вами планами: «Вы добудете магическую реликвию, которую я ищу. Я отправлю вас к древней башне в горах, понятно? Этот предмет называется Сердцем Бури. Вы добудете его любыми необходимыми способами, уяснили? Что он делает, зачем он мне нужен — не имеет значения. Важно лишь то, что бы вы меня не подвели».

Высоко в горах Хрустального Тумана парит разрушенная башня штормовых великанов, которая бережно хранит свои тайны.

Ратмор заявляет, что она телепортирует персонажей как можно ближе к руинам, используя магический круг на полу перед ними, после чего вы сможете вернуться тем же путём. Информации о башне мало, но не ожидается, что команда столкнётся с серьёзным сопротивлением, поскольку руины существуют уже много веков и считаются заброшенными.

Готовя телепортационный круг, Ратмор спрашивает, есть ли у группы вопросы, и делится следующей информацией:

- Она не знает истинной природы артефакта, знает только его название и то, что он невероятно древний и могущественный.
- Исследователь-полувеликан наткнулся на это место, но не смог туда попасть из-за бушующих вокруг бурь. Полувеликан продал информацию о местоположении башни, чтобы выплатить долг Обществу.
- В точке их прибытия появится круг, аналогичный кругу на полу. Шагнув в него и разрушив Руну Странствий, любой, кто окажется внутри круга, вернётся в эту комнату.
- Те, кто вернется с Сердцем Бури, получат по 1000 ЗМ каждый.
- Возвращаться без Сердца было бы… опрометчиво.

Как только отряд будет готов отправиться в путь, Ратмор вручает каждому персонажу Руну Странствий (см. приложение А) и приказывает им встать в круг. Как только они встают, она активирует ритуал, телепортируя их к далёкой горе.

Парящая Башня

Персонажи волшебным образом переносятся к основанию огромной парящей башни высоко в горах Хрустального Тумана.

Особенности башни

Плавающая башня явно рассчитана под рост гигантов. В её стенах нет явных входов, кроме залитой светом арки, параллельной Штормовому Пику.

Проходы

Персонажи могут попасть в башню двумя способами: через массивную арку и через скрытый вход в 30 футах справа от неё. Скрытый вход сделан из магических камней, которые позволяют штормовому гиганту (и существам, которых она удерживает) проходить сквозь стену. Для всех остальных это сплошная каменистая порода.

PATRICIA PRIA

Высокие ряды колонн

Персонаж, внимательно осмотревший башню снаружи, может обнаружить, что иллюзия скрывает колоннаду, окружающую сооружение на высоте около 85 футов над аркой. На таком расстоянии она не поддаётся заклинанию «Обнаружение магии» и обычным способам обнаружения иллюзий, если только персонаж не поднимется на башню снаружи.

Интерьер

Потолки высотой 60 футов и стены комнат башни выполнены из гладкого, отполированного до цвета слоновьей кости, мрамора с инкрустированными в него прожилками кристаллов.

Освещение

Светящиеся серебряные шары, вмонтированные в стены, обеспечивают освещение внутри башни, если не указано иное.

Портальные арки

Вместо традиционных дверей каждый 30-футовый дверной проем внутри башни представляет собой магический портал, управляемый Огмот.

Помещения башни

Штормовой пик

Когда ощущение телепортации утихает, персонажи оказываются на, продуваемом ветром, горном уступе. Прочитайте или перескажите следующее:

> Холодный, свирепый шторм завывает на скальном выступе длиной в 50 футов и глубиной 25 футов, выступающем из отвесной, покрытой мокрым снегом скалы. Молнии разрывают темные тучи, и почти одновременно гремит гром. Воздух разреженный и влажный от проливного дождя и снега. Клубящиеся грозовые тучи затмевают все, что находится дальше 60 футов.
> Сияющий круг серебристого света мерцает на твердой земле, вдоль выступа, на полпути перед вами, притаившись у края скалы, оставляя 15 футов открытой земли до края обрыва.
> Неподвижная, несмотря на окружающий ее шторм, башня из белого мрамора парит в воздухе примерно в 50 футах от выступа. Вершина башни теряется в клубящихся грозовых облаках.
> Обломки моста неподвижно висят в воздухе, они образуют цепь из трех отдельно плавающих камней, выстроенных между краем уступа и руинами. Через проем видна огромная арка высотой в 30 футов, залитая золотым светом, которая, по-видимому, служит входом в башню.

Персонажи прибывают на этот выступ, так как Рэтмор не может телепортировать их ближе.

Буря. Снегопад, ветер, раскаты грома и молнии создают помеху для прыжков и лазания. Персонаж может пройти проверку навыка Интеллекта (Природа) со Сл 12, если владеет этим навыком, и при успехе осознает, что шторм усилен стихиями и по сути не закончится никогда. Результат 17 или выше также указывает на присутствие в шторме элементалей воздуха.

Огмот прислушивается

Слившись с ветрами и бурей в своей бестелесной форме, Огмот держится рядом с незваными гостями, с любопытством наблюдая за тем, что они делают.
Когда они оказываются на уступе, Огмот наблюдает за их действиями и слышит всё, что они говорят.

Уступ. Каменный уступ длиной 50 футов и глубиной в 25 футов. Нижняя его часть спускается по краю к склону скалы, образуя прочную, хотя и шаткую, платформу.
Мост. Обломки моста парят между уступом и башней, но только три из них достаточно велики, чтобы использовать их как опору. Эти части имеют ширину 10 футов, длину 10 футов и толщину 5 футов. Пустое пространство шириной 5 футов разделяет каждую часть, а также отделяет части моста от уступа и башни, что позволяет персонажам перепрыгивать с одного элемента моста на другой.
Осторожно, пропасть. Добраться до башни становится сложнее из-за трёх непоседливых **детей бури (storm children)**(см. приложение B). Заметив персонажей и надеясь поиграть с ними, эти игривые элементали воздуха пикируют, чтобы оттолкнуть парящие камни подальше друг от друга, как только группа попытается пересечь мост.
У игроков может быть множество идей о том, как пересечь пропасть. Переправа не должна стать невыполнимой задачей, поэтому, если у персонажа появится новая идея, содействуйте. Дети бури относятся к любому, кто пересекает пропасть, как к новой игрушке, что само по себе добавляет сложности.
Персонажи могут прыгнуть на расстояние, равное их Силе, если они возьмут разбег в хотя бы 10 футов перед прыжком. Если они не разбегутся, они смогут прыгнуть только на половину этого расстояния.
Как только персонаж будет готов прыгнуть на первую часть моста, прочитайте или перескажите следующее:

> Завывающий ветер внезапно разделяется на три хихикающих вихря, которые вылетают из бури и толкают концы парящих каменных глыб. С толчком части моста разлетаются всё дальше друг от друга! «Поиграем?» — спрашивают хихикающие вихри на общем с придыханием. «Прыгайте!Прыгайте! Прыгайте по камням! Весело нам!
> Поиграем? Вперед за благосклонностью!»

Дети Бури. Разговор с этими элементалями похож на разговор с довольно взбалмошными подростками. Они хотят, чтобы персонажи играли в их игру, прыгая по камням. Если персонажи соглашаются на их «игру», элементали радостно кричат и танцуют в воздухе.
Персонаж может попытаться убедить элементалей оставить детали моста в покое, успешно пройдя проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 12, после чего воздушные элементали надуются и улетят.
При результате 17 или выше дети бури стремятся помочь персонажам, толкая их через пропасть по летающим камням.
Игра «Прыгай по камням». Дети хотят, чтобы персонажи прыгали с камня на камень. При условии, что их значение Силы позволяет перепрыгнуть условное расстояние между камнями, каждый прыжок требует от персонажей действия, чтобы совершить проверку навыка Силы (Атлетика) со Сл 12 и при успехе перепрыгнуть на следующий камень. В случае провала они должны успешно пройти спасбросок Ловкости со Сл 10, иначе упадут (см. «Упс!» в следующих абзацах).
В начале каждого раунда элементали случайным образом перемещают парящие камни, но они всегда остаются на расстоянии от 5 до 10 футов друг от друга, от выступа и башни.
Перемещение элементов. Если персонаж находится на одном из элементов моста во время перемещения, он должен совершить успешный спасбросок Ловкости со Сл 10, иначе упадёт ничком. Результат 5 или ниже приводит к падению с камня в пропасть (см. «Упс!» в следующих абзацах).
Получение благосклонности. Когда какой-либо персонаж успешно достигает арки, дети бури кладут ему в руку небольшой прозрачный камень и говорят: «Нам весело! Наша благосклонность теперь твоя! Если позовёшь, мы поможем! Но не в башне! Пока!»

Удивите своих игроков!
Для каждого персонажа, получившего благосклонность детей бурь, попросите игроков придумать слово или фразу, которую их персонаж должен произнести, чтобы попросить о помощи. Или можно положить в мешочек несколько забавных слов или фраз и попросить игроков выбрать вслепую!

Если все игроки разберутся, как пересечь пропасть, не играя в игру с элементалями, подумайте о том, чтобы оказать услугу одному или нескольким из них просто потому, что элементали ценят изобретательность и смекалку. Если кто-то из персонажей попытается причинить вред элементалям, они исчезнут в буре с недовольными криками и больше не вернутся.
Успех! Персонажи, добравшиеся до башни и вошедшие в арку, магическим образом телепортируются в Зал Верности.

Упс! Если персонаж падает, прочтите или перефскажите следующее:

> Шум и вой шторма, кажется, усилился, когда ваш спутник падает с камней. Внезапно порыв штормового ветра швыряет его к стене башни, примерно в 30 футах справа от арки. Вместо того чтобы врезаться в камень, ваш спутник проходит сквозь стену, словно сквозь воду, и исчезает за ней.

Огмот в облике ветра спасает падающего персонажа и проносит его сквозь магическую стену, помещая в одну из клеток в Зале Верности.

Зал Верности

Когда персонажи проходят через арку или Огмот переносит их через иллюзорную стену, они появляются в отдельных клетках в этом зале. Прочитайте или перескажите следующее:

> Каждый из вас стоит в клетке, состоящей из металлических прутьев, подвешенной на длинной цепи, закреплённой высоко на потолке. Каждая клетка отмечена табличкой с определенным номером.
> Пол в комнате неожиданным образом исчезает, открывая пространство, заполненное завывающей бурей, пронизанной сверкающими молниями.
> Посреди комнаты между клетками находится парящая золотая дверь высотой около 30 футов. На её поверхности выгравирована фраза на нескольких языках, а также изображены облака, молний и ветра, кружащиеся вокруг символа в форме сердца.

Огмот построила эту комнату давным-давно в память о своем погибшем муже, чтобы испытать верность незнакомцев, котором не посчастливится здесь оказаться, поскольку она ценила эту добродетель превыше всего. С тех пор, как Огмот стала самой сутью бури, комната так и оставалась неиспользованной, ожидая своего часа.
Клетки. Сделанные из адамантия, клетки имеют диаметр около 5 футов и высоту в 8 футов. У них нет дверей или очевидных способов открывания, а прутья толщиной в 2 дюйма расположены на таком же расстоянии друг от друга.
Каждый персонаж появляется в одной из клеток, включая персонажей, упавших с моста на Штормовом Пике. Клетки пронумерованы на Общем языке.
В клетках есть несколько металлических рычагов, по одному рычагу на каждую клетку в комнате. На каждом рычаге имеет номер, соответствующий номеру одной из других клеток.
Рычаги. Каждый из рычагов в клетках соответствует номеру клетки другого персонажа. На конце каждого рычага есть небольшая кнопка. В каждой клетке одновременно можно тянуть только один рычаг.

Золотая дверь. Эта дверь из цельного золота магическим образом поставлена на одном уровне с подвесными клетками. Её высота составляет 30 футов, а ширина — 10 футов. На двери нет видимых ручек, замков или механизмов открывания. Магическая надпись на двери автоматически переводится на любой из известных в мире языков, чтобы её мог прочитать любой, кто на неё посмотрит. Она гласит: «Жизнь должна быть пожертвована теми кто ищет Сердце Бури. Пусть большинство решит кто падет. Если выбора не будет, на этом все закончится"».

Пол. Хотя кажется что пола нет, заклинание «Таинственный Мираж» маскирует настоящий пол под открытое пространство. Предмет, выброшенный из клетки, будет казаться вам зависшим в бесконечном падении в клубящиеся грозовые облака.

Проверка

Зал Верности — это шанс для Огмот проверить, насколько преданы друг другу её посетители.

Тикающие часы. Как только до игроков дойдет весь трагизм ситуации прочитайте или перескажите следующее:

> С грохотом грома над золотой дверью появляется изображение светящегося круглого циферблата, окружённого тридцатью сияющими драгоценными камнями. Один из камней внезапно темнеет, и от резкого толчка все клетки опускаются на дюйм.

Циферблат тикает ровно 1 минуту и может использоваться для создания напряжения. При желании вы можете увеличить время.

Подсказка. Любой персонаж может выполнить следующие проверки способностей, чтобы получить подсказку:

- Интеллект Сл 10 (Расследование). Персонаж приходит к выводу, что клетка за которую проголосовало большинство, путем нажатия рычагов, упадёт.
- Мудрость Сл 20 (Проницательность). Штормовые великаны, как правило, не злые существа, поэтому маловероятно, что они устроят ловушку, которая действительно кого-то убьёт.

Решение. «Правильное» решение заключается в том, чтобы никто не потянул за рычаг и вместо этого сохранил верность друг другу. Это приводит к падению всех клеток (см. «Все падают!» в следующих абзацах). Однако кто-то может решить потянуть за рычаги.

Потянуть за рычаги. Если персонажи выберут один рычаг в своей клетке и потянут за него, рычаг зафиксируется. Нажатие кнопки на конце рычага позволяет сбросить заблокированный рычаг.

Часы пробивают ноль. Когда стрелка на часах достигает нуля, клетка с наибольшим количеством натянутых рычагов как будто падает в клубящиеся облака внизу (см. «Один падает!» в следующих абзацах). Если никто так и не потянул за рычаги, падают все клетки (см. «Все падают!» в следующих абзацах). Если тянутся некоторые рычаги, но нет большинства, и часы, и рычаги возвращаются в исходное положение, и отсчёт начинается заново.

Один падает! Если выбирается одна из клеток, цепь над ней не выдерживает, и клетка вместе с несчастным внутри летит вниз сквозь шторм и молнии, после чего исчезает. Мгновение спустя каменный пол появляется вновь, словно загораживая бурю. Выбранная «жертва» лежит на полу, целая и невредимая. Золотая дверь и оставшиеся клетки медленно опускаются, ударяясь о каменные плиты. С гулким звоном клетки растворяются, и дверь открывается, показывая вам мерцающий серебряный свет.

Вступив в золотой проём, существа переносятся в Зал Сердца.

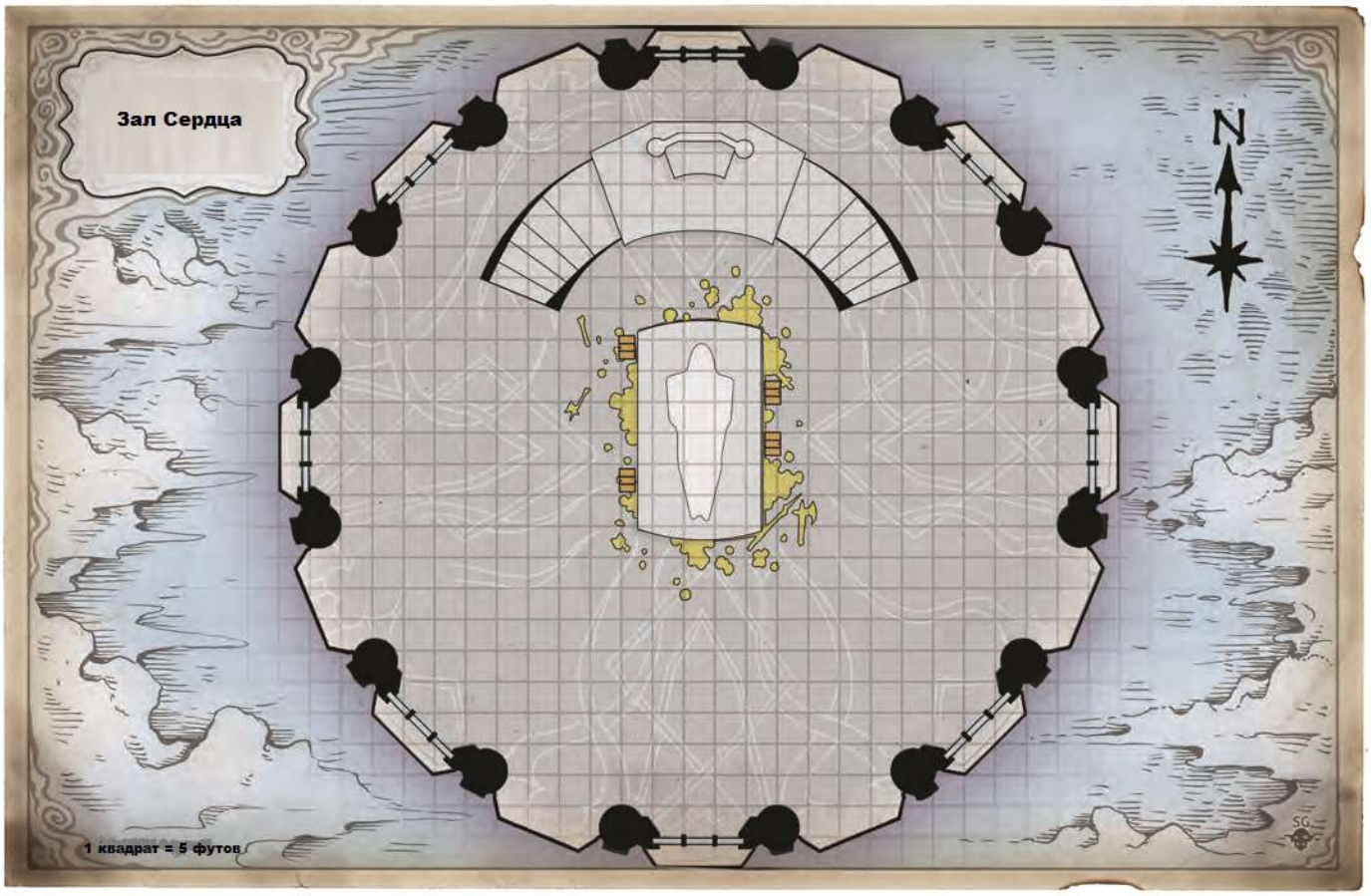
Все падают! Если персонажи решат не тянуть ни за один рычаг, когда часы достигнут нуля происходит следующее:

> Цепи над вашими клетками внезапно ослабевают, и вы падаете вниз навстречу, бушующей в своей первозданной ярости, буре. Но как только вы входите в клубящиеся облака, вспыхивает свет. Вы снова оказываетесь в той же комнате, на твердом каменном полу. С гулким звоном золотая дверь открывается перед вами, показывая вашему взору мерцающее поле серебристого света.

Зал Сердца

См. карту 9.1. Пройдя через золотой проём, существа переносятся в тронный зал Огмот на вершине башни. Этот зал прекрасен, но не использовался ей с тех самых пор, как она слилась с бурей. Когда персонажи прибудут, прочтите или перефразируйте следующее:

> Из этого округлого кристаллического зала открывается захватывающий вид на неистовствующий шторм, окружающий парящую башню. Куполообразный потолок украшен витражами с бесчисленными изображениями великанов, сражающихся с более мелкими существами и побеждающих их. Колоннада высоких арок размером с дверь, невидимая снаружи, опоясывает комнату, позволяя ветру и облакам свободно струиться по ней. На каменном полу можно увидеть нечто, представляющее собой мозаику из взаимосвязанных геометрических узоров, таким образом привлекая внимание к массивной мраморной плите в центре комнаты. Вокруг этой плиты выставлено множество сокровищ: золотые кубки, древнее оружие, скипетры с рунами и сундуки, полные монет и драгоценностей.



Карта 9.1: Зал Сердца

На плите покоится неподвижная фигура прекрасного мужчины-великана. Он одет в белое и держит светящийся драгоценный камень, пульсирующий бледно-малиновым сиянием.
Грохочущий голос произносит: «Интересный выбор». Ветер клубится и кружится перед троном, образовывая величественную фигуру фиолетово-серой великанши с сияющими янтарными глазами. Молнии рисуют узоры на её руках и ладонях, а кончики серебристых волос словно сливаются с ветром, кружащимся вокруг неё.

Подслушав их разговоры, Огмот, возможно, поняла, по какой причине ваш отряд явился в парящую башню, но она не торопится применять насилие, пока персонажи не с ней лицом к лицу Первое впечатление великанши зависит от того, какой выбор они сделали в Зале Верности. Если персонажи прошли испытание. Огмот относится к персонажам доброжелательно. Она тепло приветствует их и использует свои силы, чтобы исцелить их раны. Она даже извиняется за то, что подвергла их испытанию, объясняя, как ее подлый сородич давным давно лишил её счастья и любви. Когда персонажи успокаиваются (или исцеляются), она вежливо спрашивает, зачем они пришли.

Если персонажи принесли кого-то в жертву. Огмот сначала настроена к персонажам враждебно, но не нападает сразу. Она считает их ворами и требует объяснить, почему они явились в башню. Она обещает вам ужасную смерть, если вы солжете ей.

Истинные намерения

Рано или поздно, словами или действиями, персонажам придётся раскрыть свою истинную цель — похитить Сердце Бури. Прочитайте или перескажите следующее:

Лицо великанши потемнело, и металлический голос плетью сорвался с её губ. «Как я и подозревала. Вам нужно только Сердце Бури. Вы пришли осквернить вечный сон моего драгоценного возлюбленного, Греллена. Моё сердце!» «Я — Огмот Кулингстал, живое воплощение бурь! Вы вознамерились украсть сердце и все же показали свою змеиную натуру!»

Огмот — штормовой великан квинтэссент(см. приложение В). Она весьма быстро и яростно изничтожает персонажей, чтобы вернуться в свою бестелесную форму. Великанша особенно заботится о том, чтобы персонажи не приближались к телу её мужа, поэтому использует свои легендарные действия, чтобы перенести битву на мраморную плиту. При необходимости Огмот преследует убегающих персонажей до Штормового Пика.

STINKY GOBLIN

Смелое и бессмысленное бегство

Смерть буквально нависает над персонажами, но открытая колоннада арок предлагает спасение любому, кто достаточно смел, чтобы рискнуть. Арка, обращенная к выступу, с которого и прибыла группа, находится на высоте 85 футов над обрывом. Персонаж, заслуживший расположение детей бури на Бурном Уступе, может спрыгнуть с колоннады и позвать на помощь. Элементали ловят падающего персонажа и доставляют его обратно на уступ. Если персонаж успешно проходит проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 15, он убеждает элементалей ловить и других падающих персонажей. В противном случае прыжок с колоннады на уступ с этой высоты наносит 21 (6d6) дробящего урона. Таким образом, персонаж может уклониться от гнева Огмот, будучи спасенным элементалями (или пережив ужасающее падение на уступ) и активировать круг телепортации.

Конечно же, возвращение к мадам Ратмор с пустыми руками равносильно подписанию смертного приговора всей группе, впрочем как и столкновение с мифическим великаном. Мадам Ратмор — человек **архимаг** с двумя личными охранниками (людьми-**ассасинами**), столь же искусными как и Тург. Если кто-то возвращается без Сердца Бури, они немедленно атакуют персонажей.

В заключение

Спросите каждого игрока, о том как изображены последние мгновения жизни персонажей на куполе тронного зала парящей башни. Или, если кому-то удалось вернуться в Общество и он был убит Ратмор и её стражей, попросите их рассказать, как Ратмор описывает их действия в журнале операций Общества.

Огмот

ERIC BELISLE

Говоришь, был шанс?

Огмот никогда не материализуется полностью. Вместо этого она полагается на двух огриллонов в Зале Сердца, которые охраняют башню. При необходимости корректируйте их здоровье в соответствии с силой группы.

Если отряд победит, Огмот переносит их всех обратно на Штормовой Пик и награждает *Камнем Сияния*. Она говорит им: «Вы заслужили мою милость. Уходите сейчас же и предупредите других, чтобы они больше не тревожили мою башню, иначе вас постигнет ужасная участь!»

Возвращение к Ратмор с камнем и информацией о башне, позволит персонажам завершить миссию и получить награду. Награда уменьшена с 1000 до 100 ЗМ.

EVERYBODY DIES AT THE CIRCUS

Это событие случится в небольшой загородной усадьбе и деревне, которые можно найти в любой локации вашей кампании.

Персонажей нанимают, чтобы они проникли в мрачный цирк и спасли пару невинных близняшек от обаятельного владельца, который оказывается не тем, кем кажется.

Предыстория

Лорд МакГаффин наслаждался спокойной жизнью в необычайно процветающем небольшом поместье. Все это стало возможным, главным образом, благодаря его связи с эльфийской аристократкой Лилией Бруквейл, крёстной матерью его детей, близнецов Лимы и Лорелай.

Отстраненная, но по своему заботливая, Лилия всегда навещает близнецов каждые выходные. Эти отношения защищали лорда МакГаффина и его арендаторов от голода, чумы, набегов и катастроф последние восемнадцать лет. Поэтому, когда близнецы сбегают в цирк прямо перед визитом Лилии, он точно знает, что его сытое будущее поставлено на кон, если он не сможет их вернуть.

Но Хэмлок Харрис, владелица цирка, не отдаст их так просто. Она никогда не ставит одно и то же представление дважды, но, каким бы ни был номер, это будет лучшее, что видел мир. Стремление к идеалу означает, что цирк постоянно проводит прослушивания в поисках не ограненного алмаза. На этот раз Хемлок обратила своё внимание на девочек-близнецов-акробаток лорда МакГаффина.

Хемлок – не просто жуткая конферансье; она – взрослый синий драколич в маскировке, прочесывающий сельскую местность в поисках талантов, которые можно было бы добавить в свою копилку.

Завязка сюжета

Лорд МакГаффин разослал разведчиков по всем уголкам страны на поиски отважных добровольцев, обещая приличное вознаграждение за возвращение своих детей. В зависимости от состава группы, разведчик может найти отряд в штаб-квартире гильдии, респектабельной гостинице или дрянной на вид таверне. Кроме того, искатели приключений, активно ищущие работу, могут услышать об этой заманчивой истории от бармена, связного в преступном мире или странствующего торговца.

Краткое описание

Приняв приглашение лорда, герои отправляются в поместье МакГаффинов. Лорд МакГаффин умоляет их проникнуть в Цирк Жутких Мистерий и вернуть его непутёвых дочек-близняшек. Предложение сопровождается чрезвычайно экспрессивным обещанием вознаграждения.

Передвижной цирк разбил свои шатры на окраине деревни. Оказавшись там, группа может либо пройти прослушивание в качестве артистов, либо пробраться за кулисы. Осматривая цирк и разговаривая с сотрудниками, они понимают, что в этом деле замешано что-то зловещее.

Они встречают упрямых близнецов и получают возможность помочь им сбежать, но самим персонажам не так повезло. Хемлок, таинственная конферансье, оказывается замаскированным драколичем, и она очень расстроена потерей своего нового звёздного номера. Последствия будут поистине ужасны.

Начиная приключение

Когда гости прибывают в поместье МакГаффинов, дверь открывает экономка и приглашает их войти. Прочитайте или перескажите следующее:

> Поместье МакГаффинов – величественный, безупречный особняк, излучающий элегантность и очарование. Когда экономка-полуэльф ведёт вас по главной лестничной площадке, вы сразу ощущаете, что дома растут любимые дети. Она подводит вас к тяжёлой деревянной двери, стучит один раз и приглашает войти.

В просторной, тепло освещенной комнате лорд Монтерей МакГаффин (нейтрально-добрый, человек, дворянин) сидит за столом, обхватив голову руками. На противоположной стене висит большой портрет еще молодого Графа с двумя улыбающимися близняшками. Под портретом на постаменте стоит большая жеода.
Когда группа входит в кабинет, он поднимает голову с рук.

> «О, слава богам всех миров, они нашли кого-то!»

Лорд МакГаффин, настаивающий на том, чтобы персонажи называли его Монти – «Лорд Монти, если официально», – быстро просит вас представиться, а затем пускается в тяжелое объяснение ситуации, которая его сейчас терзает. Его любимые девочки, Лима и Лорелай, решили отпраздновать своё восемнадцатилетие, сбежав из дома и присоединившись к цирку. «Жуткие тайны Хемлок» стал главной темой для разговоров в последнее время, поэтому двое подростков, конечно же, не смогли противостоять этому непреодолимому соблазну, да еще и в период их бессмысленного бунтарства.
Обычно лорд Монти позволил бы им немного пожить, возможно, даже выступить на нескольких остановках в туре – «с телохранителем, конечно... поскольку и не нравится как выглядит эта женщина, Хемлок», –но их крестная мать приезжает в город на завтрашнее солнцестояние, и она определённо не одобрит их новый карьерный путь. Крёстная мать близнецов, Лилия Бруквейл, – эльфийская аристократка и могущественный политический деятель. После рождения близнецов семья Бруквейл наложила на семью МакГаффинов и их арендаторов мощное защитное заклинание. Оно оберегало их от большинства угроз с момента рождения близнецов. Монти боится того, что произойдёт, если они узнают, что он позволил девочкам попасть в беду из-за своей халатности.

> «Боюсь, вот тут-то мы все и влипли. Близнецам просто необходимо быть дома завтра к приезду крёстной, но никто не смог внедрится к Хемлок! Мы всё перепробовали — даже прослушивание проводили, но все мои лучшие шуты получили отказ. А вы, похоже, все эксперты. Держу пари, вы сможете произвести впечатление на эту Хемлок. Я бы определённо попробовал сначала так и поступить – охранники, которых мы послали, чтобы пробиться в цирк силой или хитростью, до сих пор не вернулись».

Отчаявшийся Монти предлагает искателям приключений выбрать что-нибудь из своей сокровищницы (один обычный, необычный или редкий магический предмет на каждого члена группы или 500 золотых монет, на ваше усмотрение), если они доберутся до цирка и приведут его детей домой. Убедив их взяться за задание, он даёт совет:

> «Как для подростков близнецы довольно разумны и прагматичны. Уверен, их можно убедить, если просто подойти к ним. Если хотите познакомиться с ними поближе, их спальни находятся наверху. Не люблю вторгаться в их личное пространство, но ситуация действительно экстренная ».

Спальня близняшек

Если группа решит осмотреть спальни близнецов, лорд Монти укажет им наверх, к двум дверям, расположенным рядом, на каждой из которых слегка криво написаны имена близнецов.

Лорд «Монти» Макгаффин и его дети в свои лучшие деньки

LAUREN ADDY

Комнаты близняшек просторные и уютные, каждая с богато украшенными стеклянными дверьми, ведущими на небольшой балкон. Есть межкомнатная дверь, которая сейчас открыта, и на одной из кроватей, обнявшись, спят две кошки. При приближении искателей приключений кошки выжидающе поднимают головы, а затем печально опускают их, когда видят, что это не их хозяйки близняшки.
Если кто-то внимательно осмотрит питомцев, успешная проверка навыка Мудрости (Природа) Сл 8 покажет, что чёрная кошка беременна и ждет котят.
Когда группа соберёт всю необходимую информацию, они смогут подготовиться к прослушиванию (или другому плану) и отправиться к цирку на окраине деревни.

Цирк жутких мистерий

Когда группа подходит к шатрам прочитайте или перескажите следующее:

> В лучах позднего вечера огромный красно-жёлтый шатер величественно возвышается над деревенской тропой. Даже в нерабочее время он производит неизгладимое впечатление и, кажется, излучает атмосферу таинственности и предвкушения. Передний полог шатра затянут, а рядом с ним деревянная табличка объявляет, что представление начнётся на закате, примерно через полчаса. К дереву прикреплён небольшой листок пергамента с надписью «Прослушивание» и причудливой стрелкой, указывающей назад.

Если участники хотят избежать прослушивания и пробраться в цирк другим путём, перейдите к разделу «Проникновение в цирк». Если же они хотят дождаться начала представления, перейдите к разделу «Да начнется шоу».
Стрелка ведёт к скучающему полурослику за небольшим столиком и долговязому смуглокожему человеку, стоящему в стороне с выжидающим видом.

Норвилл Поттс-Камден

Полурослик нерешительно подзывает группу, после чего записывает название вашего номера и жестом предлагает подождать позади человека, который тут же их приветствует.

> «Ооо, вы пришли всей компанией! Это умно. Может, и мне так поступить!»

Человек представляется Норвиллом Поттс-Кэмденом (хаотично-добрый человек, **ученик мага**), шарлатан-любитель и начинающий цирковой артист. Он ходил по пятам за цирком и на каждой остановке цирка записывался на прослушивания.

Он пока не нашёл подходящий номер, но каждый раз, когда он терпит неудачу, ему всё равно дают бесплатный билет на представление, так что не всё не так уж и плохо.
Норвилл явно фанат цирка и без лишних расспросов раскрывает вам следующую информации о своей любимой теме:

- «Жуткие Мистерии» известны тем, что никогда не ставят одно и то же шоу дважды, но какое бы выступление ни было, оно всегда вызывает восхищение и волну аплодисментов у публики.
- Ходят слухи, что все артисты, что заключают с Хемлок пожизненный контракт, пропадают из публичного пространства.
- Разнообразие шоу подразумевает постоянный набор новых участников, поэтому перед каждым выступлением проводятся прослушивания в поисках следующего уникального таланта. Норвилл же проходил прослушивание двадцать три раза.

Если его спросить о том, какой номер лучше подготовить на прослушивание, он тут же становится менее разговорчивым и чуть более мнительным, боясь выдать что-либо потенциальным конкурентам. Он не раскрывает деталей своего выступления, но, проявив убедительность и успешно пройдя проверку навыка Харизмы (Убеждение) Сл 10, он делится своим опытом: каждое выступление, которое он подготовил, должно включать в себя один определённый элемент - эпичный финал, который выделит его на фоне конкурентов. (Если Норвилла не спрашивают о его выступлении, он раскрывает эту информацию непосредственно перед прослушиванием.)

Хемлок Харрис притворяется человеком

В этот момент либо Мастер, либо игроки бросают кубик по таблице «Цирковые номера», чтобы случайным образом определить финальную часть своего циркового номера.

Цирковые номера

d6	Требующийся элемент выступления
1	музыкальный концерт
2	кровавая жертва
3	несколько домашних пирогов
4	согласованые костюмы
5	групповая стойка на руках
6	дрессированная чихуахуа

Удивите своих игроков!

Подумайте о том, чтобы бросить кубик дважды, даже трижды, чтобы добавить немного больше хаоса в ваш номер, который безусловно необходим для успешного выступления.

Вскоре после того, как Норвилл проскользнет в палатку, он возвращается с тиснёным билетом, украшенным блестящей зеленой и золотой фольгой. Он одаривает группу безудержной улыбкой, желает им удачи и возвращается в деревню. Затем полуросли за столом объявляет, что вам пора входить в палатку и начинать прослушивание.

Прослушивание

Когда все войдут в палатку, прочитайте или перескажите следующее:

> Дорожка со входа ведёт прямо на деревянную сцену. На стенах и потолке на равном расстоянии друг от друга установлены большие стеклянные фонари, но ни один из них не горит. Вместо этого были открыты и закреплены панели на крыше , чтобы в помещение проникал естественный свет. Ряды сидений тянутся от подножия сцены до передней части шатра; стулья пустуют, за исключением одного кресла в первом ряду, которое занимает высокая красивая женщина с тёмными волосами и голубыми глазами в ярко-синей форме, здешняя конферансье.

Хэмлок Харрис (нейтрально-злой взрослый синий драколич со способностью менять свой облик) выжидающе смотрит на вас.

> “Новенькие? Чем же вы меня порадуете?”

Хемлок бесстрастно наблюдает за вашим спектаклем, а когда вы заканчиваете, одаривает вас оценивающим взглядом. Она сильно впечатляется , что соглашается принять вас в свою труппу на цирковое представление, только если кто-то из участников успешно пройдет проверку навыка Харизмы (Выступление) со Сл 15.

Если партия последует совету Норвилла и добавит элементы из таблицы, Сл. проверки сократится до 12.

Удивите своих игроков!

Побуждайте игроков продемонстрировать свой номер за столом, предлагая автоматический успех, чтобы произвести впечатление на Хэмлока, тогда проверка не потребуется.

Если прослушивание проходит успешно, Хэмлок улыбается, поздравляет участников и вручает им «стандартный контракт», на который наложено заклинание **Иллюзорные письмена,** скрывающее его истинную, страшную сущность. Она не позволяет участникам уйти, не подписав его. Затем она отправляет их со сцены в противоположном направлении, откуда они пришли, направляя их к котелку снаружи, где они должны были встретиться с **Матушкой Айвори**, драконорождённой гадалкой (продолжение в разделе «Гадалка»).
Если ваша задумка проваливается, Хэмлок вежливо отказывает персонажам, но предлагает каждому билет на вечернее шоу, прежде чем отправить их обратно тем же путём, которым они пришли.
Если участники решат дождаться начала шоу, перейдите к разделу «Да начнется шоу».

Проникновение в цирк

Если участники не пройдут прослушивание или не произведут впечатления на Хэмлока, они могут попытаться проникнуть в шатер до начала шоу, но обнаружат, что он находится под усиленной охраной.
Сам шатер представляет собой большое круглое пространство диаметром около 23 метров. За шатром три припаркованных фургона образуют огороженную территорию (подробнее см. «Под куполом шатра»). Вход в шатер запечатан тайным замком, а весь периметр, включая крышу, защищен заклинанием «Сигнал тревоги».

ЛОВИ!

Любая попытка пересечь периметр без отключения защиты немедленно вызывает громкий звонок и отправляет исполнителей (Фуэрзу и Декстера) на разведку. Если персонажей поймают, их приведут к Хемлок в её кабинет. Она презрительно отчитает их следующим образом:

> «Мы здесь не жалуем незаконные проникновения, а вы еще и потратили наше драгоценное время на такую ерунду, когда нам нужно было готовиться к сегодняшнему вечернему представлению. Я дам вам шанс отыграться. Если вы так хотите оказаться на сцене, то сегодня вечером попытаете счастья еще разок. Представление вот-вот начнётся, а мы уже отстаем от графика».

Цирк жутких мистерий больше чем просто цирк!

Затем Хэмлок представляет партии тот же стандартный контракт, который предлагался в разделе «Прослушивание», и отправляет их к Матери Айвори, чтобы те получить инструкции от предсказательницы судеб.

Гадалка

Снаружи находится крытое пространство, огороженное тремя повозками. Несколько столов и стульев окружают большой, кипящий на огне, котел. Бронзовая драконорождённая задумчиво помешивает варево в котле, пока остальные суетятся, готовясь к предстоящему представлению, ныряя и выныривая через другой проём в шатре, неся в охапку весь реквизит и костюмы.
Если все продолжается так, как было указано до этого раздела, прочтите или перескажите следующее:

> Похоже, трапеза подходит к концу, поскольку столики абсолютно пусты. Бронзовая драконорождённая оборачивается, и когда вы подходите достаточно близко, вашему взору открывается необычный узор из белых чешуек вокруг её глаз. Должно быть, это Матушка Айвори, здешняя предсказательница.

Если к ней подойти, Матушка Айвори (хаотично-нейтральная драконорождённая, **ученица мага**) приветствует группу и предлагает им полакомиться рагу. На поверхностные вопросы о цирке и Хемлок отвечает тем же, словно не услышав вопроса. Матушка Айвори замечает, что в последнее время Хемлок увлекается групповыми выступлениями, возможно, потому, что многие артисты, те кто постарше, недавно ушли на пенсию. Если группу к ней послали за инструкциями, она направляет вас в чулан за кулисами, чтобы помочь собрать реквизит для представления.

Если Матушку Айвори спросить напрямую о близнецах, она подтвердит, что новые участники цирка — действительно пара близнецов-акробатов, чей дебют запланирован на этот вечер. Скорее всего, они уже внутри, готовятся к выступлению, в чулане или гримёрной. Любые вопросы о пропавших стражниках лорда Монти заставляют Матушку Айвори резко оборвать разговор.
Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 10 показывает лёгкое беспокойство при упоминании Хемлок, но любые дальнейшие вопросы или давление со стороны гостей заставляют её нервно оглядываться по сторонам, прежде чем вернуться в шатер, чтобы подготовиться к представлению.

Под куполом цирка

Закулисье

За кулисы можно попасть через большой проём в палатке напротив котла. Тяжелый бархатистый полог палатки для удобства заколот. Слева находится большая, отгороженная занавеской зона с надписью «Реквизит», откуда доносятся приглушенные звуки, словно кто-то роется в чём-то, похожем на несколько тонн металлолома.
Если группа пробралась за кулисы, им нужно либо избежать обнаружения, успешно совершив проверку навыка Ловкости (Скрытность) со Сл 15, либо убедить тамошних артистов, что вам разрешили быть здесь, успешно совершив проверку навыка Харизмы (Убеждение) со Сл 13, прежде чем продолжить осмотр.

Шкаф для реквизита

Когда группа войдет в кладовку с реквизитом, прочитайте или перескажите следующее:

> Прямо в чулане с реквизитом ярко разодетый кенку, шумно роется в ящике, примерно в три раза больше его самого, поддерживаемый мужчиной гигантом, в то время как женщина полурослик наблюдает за ними. На полу лежат два мяча для жонглирования, и кенку безуспешно ищет третий. Через мгновение он выпрямляется, обнажая матово-чёрное оперение, блестящие, умные глаза и алый клюв.

Клоун Картошка (хаотично-нейтральный **кенку**) дружелюбен, если к нему подходит группа, и важно раздувается каждый раз, когда упоминается имя Хемлок. Он не разговаривает, но отвечает на вопросы чересчур экспрессивными взмахами крыльев и громким карканьем. Если группе нужен реквизит для выступления, он точно знает, где его найти, прыгая по полкам, чтобы достать его.
Жонглёрский номер. Картошку сопровождают Декстер (хаотично-нейтральный гигант, **капитан бандитов**) и его партнёрша по выступлению Фуэрза (хаотично-нейтральный **ветеран** воин, полурослик). Декстер одет в излишне яркую шляпу с перьями и патронташ с внушительным количеством ножей, в то время как Фуэрза носит обычную одежду, за исключением пары перчаток для тяжёлой атлетики.

CHRIS DAILY

Если к ним подойти, то Декстер и Фуэрза будут держатся несколько сдержанно и с подозрением относятся к любым вопросам о себе или цирке, отвечая кратко и по делу. На вопрос о пропавших стражниках лорда они признаются, что задержали нескольких нарушителей и доставили их в кабинет Хэмлок для допроса, но понятия не имеют, что произошло потом.
На вопрос о том, что они делают в палатке, Декстер отвечает:

«Картошка хочет добавить жонглирование в свой номер. У нас не было жонглёра с тех пор, как старый Сафа вышел на пенсию. Он нашёл два жонглёрских мяча Сафы, но без третьего увы, номер никуда не годится. Так часто случается, когда кто-то уходит на пенсию: они забирают с собой сувенир или даже оставляют его в подарок начальнице. У неё, в кабинете есть парочка таких штук».

Гардероб

Напротив шкафа с реквизитом, справа от входа за кулисы, находится ещё одна комната, отгороженная занавеской, из которой доносится приглушенная речь и мягкий свет ламп. По мере приближения персонажей прочитайте или перескажите следующее:

Сразу у входа висит наспех нацарапанное расписание: сначала дебютный акробатический номер с участием удивительно гибких близняшек. Внутри двое подростков в искусно расшитых бисером костюмах прихорашиваются перед большим зеркалом в золотой оправе.

Лицом к лицу с близнецами

Поначалу Лима и Лорелай (хаотично-добрые люди-дворяне) с энтузиазмом приветствуют приключенцев. Любое упоминание об их прошлом, отце или уходе из цирка сразу же вызывает у них подозрение.
Партия может убедить девушек вернуться домой, только успешно пройдя проверку навыка Харизмы (Убеждение) со Сл 15. Если кто-то из персонажей заметил беременную кошку в особняке или вспомнил страхи их отца потерять защиту их крестной, то они могут использовать эту информацию и предстоящее прибытие своей крестной матери в качестве рычага давления, снижая Сл до 12. Они также могут попытаться поделиться любыми подозрениями о том, что на самом деле происходит с «ушедшими на пенсию» артистами.
Если партия попытается силой забрать близнецов из цирка, они попытаются позвать на помощь. Если они могут кричать или вопить, Картошка, Декстер и Фуэрза спешат в гримерку на подмогу близнецам, после чего приводят группу в офис Хемлок.

Убеждение близняшек

Если группе удастся убедить близнецов уйти, они соглашаются на любой план побега, предложенный персонажами, но Лима и Лорелай предупреждают группу, что они подписали контракт с Хемлок и должны вернуть его, чтобы уйти. Она хранит контракты в своём кабинете, поэтому они предлагают группе вернуть его, пока все отвлечены представлением.
Если девушек убедить не удаётся, они настаивают на том, чтобы отыграть хотя бы одно представление, прежде чем отправиться домой. Затем они немедленно вызывают Декстера и Фуэрзу, которые сопровождают группу в кабинет Хемлок, чтобы дождаться её решения.

Да начнется шоу!

Если участники решат присоединиться в качестве зрителей, они могут приобрести билеты по 1 серебряной монете за каждый (если у них их ещё нет) и пройти внутрь шатра. В противном случае они смогут увидеть начало шоу за кулисами.

В начале шоу прочитайте или перескажите следующее:

Зрители рассаживаются по местам, раздаётся тихий гул. Потолочные створки закрываются, и зажигаются лампы, открывая сотни драгоценных камней, вшитых в бархатный потолок, мерцающих, словно далекие-далекие звёзды. Зловещая музыка наполняет шатер, когда Хемлок выходит на сцену, чтобы представить совершенно новый номер – смертельный акробатический дуэт «Бесстрашные Летуны».

Если участники находятся в зале, они могут попытаться пробраться за кулисы, используя представление как прикрытие. Успешная проверка навыка Ловкости (Скрытность) со Сл 13 позволяет персонажам незаметно пробраться за кулисы (подробнее см. в разделе «Закулисье»). Любые попытки схватить близнецов во время представления приводят к тому, что Декстер и Фуэрза силой выводят участников из зала и доставляют их в кабинет Хемлок, в ожидании последствий.

Кабинет Хемлок

Сразу за сценой находится шаткая винтовая лестница, ведущая на верхний уровень - платформу с видом на сцену. На платформе Хемлок установила стол, полку и зеркало в полный рост на подставке. Полки забиты книгами на множестве языков и какими-то декоративными элементами, в основном реквизитом и костюмами бывших артистов.
Если близнецы готовы сбежать, они указывают группе на кабинет Хемлок;

В противном случае другой артист направляет их туда. Если группу силой приводят в кабинет Хемлок, они остаются одни и ждут её, а у подножия лестницы стоит охранник. Все ящики в столе Хемлок магически заперты. Успешная проверка навыка Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Восприятие) со Сл 12 показывает, что «зеркало» на самом деле — замаскированная магией дверь. Хотя оно кажется непроницаемым, любое существо или предмет может пройти сквозь него в логово Хемлок.

Логово Хемлок

Через зеркало видна комната, содержащая сокровища Хэмлока; это не классическая груда золота и драгоценностей, а коллекция из тел всех талантливых артистов, которых она собрала за время своей весьма долгой карьеры.

Гигантская комната, виднеющаяся за зеркалом, похожа на кунсткамеру: на небольших платформах парят разнообразные старинные на вид памятные вещи, каждая из которых украшена небольшой серебряной табличкой с именем. Здесь есть всё: от выцветших лент и ржавых мечей до пыльных шкур и пары костей рук, держащих яркий жонглёрский мяч. Вдоль стен тянутся полки, заваленные свитками. На полу лежат иссохшие трупы, и в воздухе витает лёгкий запах свежести после дождя.

Хемлок Харрис (Взрослый синий драколич)

Гигантский Нежить, Законнопослушное-злое

КД 20 **Инициатива** +12 (22) **Хиты** 225 (18d12 + 108)
Скорость 40 фт. , Копая 30 фт. , Летая 80 фт.

	MOD	SAVE		MOD	SAVE		MOD	SAVE
Str 25	+7	+7	**Dex** 10	+0	+6	**Con** 23	+6	+6
Int 19	+4	+4	**Wis** 15	+2	+8	**Cha** 21	+5	+5

Навыки Восприятие +14, Скрытность +6
Сопротивление урону некротическая энергия
Иммунитет к урону электричество, яд
Иммунитет к состоянию паралич, очарование, истощение, испуг, отравление
Чувства слепое зрение 60 футов, тёмное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 24
Языки Общий, Драконий
Опасность 7 (XP 18,000, или 20,000 в логове БМ +6)

Способности

Легендарное сопротивление (3/день).Если драколич проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.
Сопротивление магии. Драколич совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.
Подавление жизни. Существа в радиусе 60 футов от Драколича не могут восстанавливать здоровье.
Камень Души. У Хемлок есть магический камень. Если её уничтожить, пока камень находится на том же плане бытия, что и она, она обретёт новое тело через 1d20 дней, восстановив все свои очки здоровья и появившись в пределах 5 футов от камня.
Этот камень — крошечный предмет с КБ 20, ХП 50 и иммунитетом к некротическому урону, урону ядом и психическому. Камень восстанавливает все свои очки здоровья в конце каждого хода, но превращается в пыль, если его очки здоровья опускаются до 0. Если камень уничтожен, Хемлок может создать новый, выполнив 8-часовой ритуал, используя камень стоимостью 1000+ ЗМ и потратив 5000 ЗМ, которые потребляет ритуал.

Действия

Мультиатака Хемлок совершает три атаки «Расщеплением». Она может заменить одну атаку заклинанием «Луч болезни» (2-го уровня).

Расщепление Бросок атаки в ближнем бою: +13, досягаемость 10 футов. Попадание: 18 (2d10 + 7) рубящего урона плюс 4 (1d8) некротического урона.
Некротическое дыхания (Перезарядка 5–6). Спасбросок по Телосложению: Сл 20, каждое существо в 60-футовом конусе. Провал: 52 (8к12) урона некротической энергией. Успех: половина урона.
Изменение формы. Хемлок может менять облик, принимая облик гуманоида, которого она видела, или возвращаясь к своей истинной форме. Её игровые характеристики, за исключением размера и скорости, одинаковы во всех формах. Снаряжение, которое она носит или несет, не трансформируется. После смерти она возвращается к своей истинной форме.
Использование заклинаний. Хемлок произносит одно из следующих заклинаний, не требующее материальных компонентов и используя Харизму в качестве заклинательной характеристики(сложность спасброска от заклинаний 19, +11 к попаданию атаками заклинанием):
Неограниченно: *Обнаружение магии, Луч слабости* (2 уровня)
1/раз в день каждое: *Создать нежить* (8 уровеня), *Перст смерти*

Легендарные действия

Легендарные действия: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа Хемлок может потратить одно использование, чтобы совершить одно из следующих действий. Она восстанавливает все использованные использования в начале каждого своего хода.

Прыжок. Хемлок движется с половиной своей Скорости и совершает одну атаку "Расщепление".

Луч болезни. Хемлок использует заклинание «Луч болезни» (версия 2-го уровня). Она не может повторить это действие до начала своего следующего хода.

Ужасающий облик. каждое существо в 30-футовой Эманации, исходящей от Хемлока, проходит Спасбросок Мудрости: Сл 19, Провал: 11 (2к10) психического урона, и цель находится в состоянии «Испуг» до конца своего следующего хода. Неудача или успех: Хемлок не может повторить это действие до начала своего следующего хода.

Эта «комната» на самом деле является межпланарным пространством, которое Хемлок использует в качестве своего логова. Огромные размеры этого логова позволяют ей принимать свой истинный облик, не раскрывая себя другим и не разрушая шатер.

В ходе расследования группа обнаруживает, что свитки представляют собой сложные и чудовищные в своей сути контракты. Любой персонаж, способный чувствовать магию некромантии или нежить, замечает присутствие и того, и другого. Дальнейшее исследование комнаты обнаруживает кости с остатками сморщенной кожи и мышц – то, что осталось от пропавших стражников лорда. Успешная проверка навыка Интеллекта (Магия) или Мудрости (Медицина) со Сл 12 выявляет некротическую энергию как причину смерти.

На двери Хемлок наложено заклинание «Сигнал тревоги», и она сразу понимает, что её убежище подверглось проникновению. Вскоре после того, как первый член группы касается контракта или памятной вещи из её сокровищницы, появляется Хемлок и сталкивается с группой.

Столкновение с Хемлок

Когда Хэмлок прибудет в своей гуманоидной форме, прочитайте или перефразируйте следующее:

> Хемлок явилась при полном параде в темно-синем плаще, расшитом сверкающими драгоценными камнями, на завораживающей взгляд двухцветной подкладке. Она склоняет голову и раздражённо вздыхает.
> «Столько времени и усилий потрачено на то, чтобы подарить вам, деревенщинам, настоящее зрелище, и вы всё равно оказываетесь там, где вам решительно не рады. Ну что ж, шоу должно продолжаться…»

С этими словами Хемлок принимает свою истинную форму взрослого синего драколича и атакует отряд. И Большой шатер, и межпланарное пространство через зеркало считаются частью логова Хемлок, поэтому ей доступны 4 легендарных действия на каждом ходу.

В заключение

Если отряду удастся удержать внимание Хемлок хотя бы на два раунда, Матушка Айвори прибудет, чтобы помочь близнецам сбежать. Когда последний член отряда погибнет в столь драматичный момент, прочитайте или перескажите следующее:

> Когда над вами сгущается абсолютная тьма, вы видите мелькание блестящих костюмов и бронзовых чешуек, когда Мать Айвори передаёт близнецам через магический проход три свитка. Она грустно кивает вам с благодарность, прежде чем исчезнуть в зеркале, наконец обретя свободу.

Близнецам, возможно, и удалось сбежать от жестокого драколича, но теперь персонажи навсегда останутся в цирке, как часть сокровищницы талантов Хемлок. Пусть игроки по очереди расскажут, какой экспонат представляет их в её музее диковинок.

Говоришь, был шанс?

Если вам не по душе атмосфера тотальной аннигиляции, это приключение можно облегчить, превратив Хемлок в юань-ти-диверсанта с помощью Шляпы Маскировки. Для дополнительного испытания дайте ей Свиток Заклинания Воскрешения Мёртвых, с помощью которого она сможет воскресить скелета-приспешника, одного из своих «отставных» исполнителей, во время финальной битвы.

Драколич может уничтожить целую группу искателей приключений одним дыханием.

SLAWOMIR MANIAK

EVERYBODY DIES AT THE SLURPING SPA

Эта история происходит в городе Сигил, расположенном в самом центре Внешних Планов - Внешних Землях (см. Planescape: Adventures in the Multiverse для получения дополнительной информации о городе). События и локации этого приключения легко можно перенести в любой крупный город. Вот некоторые варианты и места действия:

- Шарн в мире Эберрона
- Уотердип в мире Забытых Королевств
- Скала Брала в мире Спелладжаммера

Покровительствующая организация Общества Восприятия может быть представлена в других сеттингах разными способами. Общество могло бы просто открыть филиал в выбранном вами сеттинге, или местная гильдия магов могла бы следовать тем же духовным принципам, поощряя своих последователей познавать мир и записывать воспоминания, чтобы все могли ими поделиться. Ваши персонажи должны найти пропавшего агента из этого общества Восприятия. К сожалению, их поискам напрямую противостоят могущественные демоны, чья практически безграничная сила сравнима лишь с их голодом.

Предыстория

Сигил, уникальный город-жемчужина, представляет собой масштабный узел, соединённый магическими порталами практически со всеми планами и мирами мультивселенной. Построенный на внутренней кривизне кольца Внешних Земель, Город Дверей изгибается вверх и вдаль, словно помещённый в колесо, простирающееся ввысь, пока не скроется в дымке промышленных построек и его обитателей.

Его извилистые улочки переполнены торговцами, интригами, приключениями и опасностями. Обитатели Клетки (так ещё называют город) это всевозможные существа, как гуманоиды, так и не гуманоиды. Сигил, не похожий ни на один другой мегаполис, является вотчиной Леди Боли. Боги и богоподобные существа, включая архидемонов и архидьяволов, не могут войти в Сигил по собственному желанию. Однако повелитель демонов Джублекс, известный как Слизевый Голод или Безликий Лорд, обнаружил крошечную лазейку, через которую могут проскользнуть его приспешники.

Силесия Вандор, лидер Культа Голодной Слизи, открыла врата размером с булавочную головку в Шедаклу (Яму Слизи), слой Бездны. Медленно, в течение нескольких месяцев, её покровитель, повелитель демонов Джублекс, протискивал через это отверстие **древнего облекса.** Подобные злые козни до сих пор оставались незамеченным могущественной Леди Боли.

Силесия надеется на награду от своего покровителя, но Джублекс предлагает ей лишь один дар быть пожранной им и его прислужниками. Если его план осуществится, облекс, пройдя через врата, насытится силой Силесии, а затем настанет очередь Сигила

Завязка сюжета

Персонажи получили приглашение на городской фестиваль и должны подать заявку, чтобы поступить на работу в Общество Восприятия. Пусть каждый игрок решит, почему его персонаж считается безработным, какой он видит работу его мечты и на какие условия он был бы согласен.

Краткое описание

Эрин Даркфлейм Монтгомери, фактол Общества Восприятия, обеспокоена исчезновением своего протеже, Хауэла Молтби. Уважаемый агент Восприятия, Хауэл отправился с формальным визитом, чтобы проинспектировать одну из новых бань в Сигиле, но так и не вернулся. Фактол Монтгомери нанимает персонажей, чтобы те посетили заведение и выяснили, что с ним случилось.

Получив задание, группа отправляется в недавно открывшиеся купальни, где, как говорят, исчезают люди. Пробравшись внутрь купален, герои обнаруживают подземный грот, где таится нечто поистине ужасное.

Начиная приключение

В начале приключения герои проходят мимо замысловатых резных фонтанов и кристальных бассейнов, чтобы добраться до открытого входа на фестивальную площадь города. Возвышаясь на тысячу футов в воздух, роскошная штаб-квартира Общества Восприятия содержит экспозиции, демонстрирующие бесчисленные экспрессии чувств и художественные изыски. У входа героев встречает помощник фактола, фламф с любопытной просьбой (прочитайте или перескажите следующее):

Зелёное желеобразное существо, похожее на рыбу, говорит вам: «Прежде чем вам позволят войти, у меня есть просьба. В свободное время я занимаюсь искусством и сейчас нахожусь в фазе ономастики. Вы знали что это искусство давать имена? Так что сейчас я ищу новое имя! Не могли бы вы дать мне имя?»

Попросите игроков придумать имя для Фламфа. «Искусствовед» выбирает наиболее креативное.

Когда персонажи войдут в пещеру, прочитайте или перескажите следующее:

«Сюда», — говорит **[Вставьте имя фламфа]**. «Фактол Монтгомери ждёт вас».

Он ведёт мимо таких чудес, как: художественная выставка психонических ландшафтов, коридор с царапающимися и нюхательными скульптурами, коллекция желатиновой мебели и продуктовый киоск, где улыбающиеся шеф-повара предлагают свои лучшие гастрономические шедевры

Наконец, **[Вставьте имя фламфа]** останавливается перед овальной дверью, ведущей в коридор, полный различных дверей. «Прошу прощения. Прежде чем вы встретитесь с фактолом, принято вносить свой вклад в Сенсориумы. Если вы будете входить в комнату по одному, каждый из вас сможет предложить свои воспоминания для их записи и хранения».

Он открывает дверь, вашему взору открывается, сферической формы, кристаллическая комната с большим металлическим обелиском, возвышающимся из «двери», что покоится в центре комнаты.

Сенсориум

Сенсориум - это магический аппарат, который записывает события прошлого, воспоминания персонажа, извлекая их непосредственно из его разума. Фламф объясняет тонкости процесса. Чтобы использовать устройство, существо просто входит в комнату, помещает свои руки на обелиск и концентрируется на воспоминании, которым хочет поделиться.

Спросите игроков, какой опыт их персонажи предлагают Сенсориуму. Это могут быть травмирующие, счастливые или забавные воспоминания.

Удивите своих игроков!

Используя Сенсориум, игроки могут выбирать собственные воспоминания. Или подкинуть игрокам оригинальных идей. Для этого используйте таблицу «Воспоминания Сенсориума» со списками прилагательных, событий и странных поворотов сюжета. Выберите одну подсказку из каждого списка или бросьте их случайным образом, чтобы предложить игроку вариант ответа.

Воспоминания сенсориума

d8	Прилагательные	d8	События	d8	Странность
1	Раздражающее	1	Алхимическая авария	1	Измененное сознание
2	Прекрасное	2	Кошмар в подземелье	2	Шутка природы
3	Губительное	3	Куш в азартной игре	3	Божественное явление
4	Смущающее	4	Бои гладиаторов	4	Проклятие или сглаз
5	Чарующее	5	Семейное воссоединение	5	Изменение погоды
6	Таинственное	6	Похороны	6	Полиморф
7	Пугающее	7	Подростковый бунт	7	Тарраск
8	Чудесное	8	Свадьба	8	Необычная нежить

Как только вся группа персонажей запишет свой опыт, фламф провожает их в ближайшую комнату для совещаний.

Встреча с Фактолом

Внутри комнаты Фактол Эрин Даркфлейм Монтгомери (женщина, человек, муза Общества Восприятия см. приложение В) сидит во главе длинного деревянного стола, окруженного пустыми стульями.

На столе стоит несколько кувшинов с местными напитками: хартинвайном (слегка кисловатым на вкус и пьянящим ароматом), кофе Гирбрю (с крепким и землистым запахом) и стигийской минеральной водой (шипучей, с лёгким привкусом серы).

Фактол предлагает персонажам сесть и налить себе по стаканчику, если они желают. Затем она сообщает им, что Общество хочет нанять их для поиска пропавшего здесь, в Сигиле, члена фракции.
Она делится следующей информацией:

- Хауэл Молтби, один из Общества Восприятия, посетил новые купальни три дня назад и так и не вернулся.
- Он мужчина с длинными тёмными волосами, небольшим шрамом на правой щеке, а его правая рука является протезом из магического обсидиана.
- Нататориум — это шикарная купальня, открывшаяся несколько месяцев назад на границе Рыночного и Дамского районов.
- Его владелица, Силесия Вандор, переехала в Сигил с огромным состоянием, которое, как она утверждает, заработала за годы магической практики.

Фактол Эрин Даркфлейм

- Нататориум – это купальня, доступная только членам клуба и принимающая только волшебников, колдунов и других пользователей тайной магии. Ходят слухи, что она предлагает множество новых и инновационных услуг, отсюда и интерес Хауэла к ней.
- Хауэл сказал Эрин, что управляющий купальней «не самый расторопный пикси», и Хауэл планировал замаскироваться под мага, чтобы попасть в заведение.
- Хауэл должен был записать свой визит с помощью одного из усовершенствованных сенсорных камней Общества (см. приложение А).

Удивите своих игроков!

Попросите одного или нескольких игроков предположить, что связывает их персонажей с пропавшим агентом Хауэлом Молтби. Это может быть родственник, друг или, возможно, пережитое им удивительное приключение.

Запрос Фактола Монтгомери

Фактол Монтгомери хочет, чтобы персонажи определили, находится ли Хауэл в купальне, и, если да, вытащили его оттуда. Если они обнаружат, что Хауэл поги, она хочет, чтобы они нашли усовершенствованный сенсорный камень Хауэла, чтобы просмотреть и сохранить его последние мгновения жизни.

Она планирует предоставить каждому персонажу свой камень для записи их действий, для архивов Общества. Она рекомендует активировать камни непосредственно перед входом в купальню. Это обязательное условие, но она уверяет их, что Общество хорошо платит за интересные записи.

Она заказала паланкин для доставки персонажей в купальню. Он ждёт их снаружи.
За это задание она обещает, что группа заслужит расположение Общества. Кроме того, она даёт каждому персонажу по 75 ЗМ и обещает увеличить оплату до 400 ЗМ по возвращении.

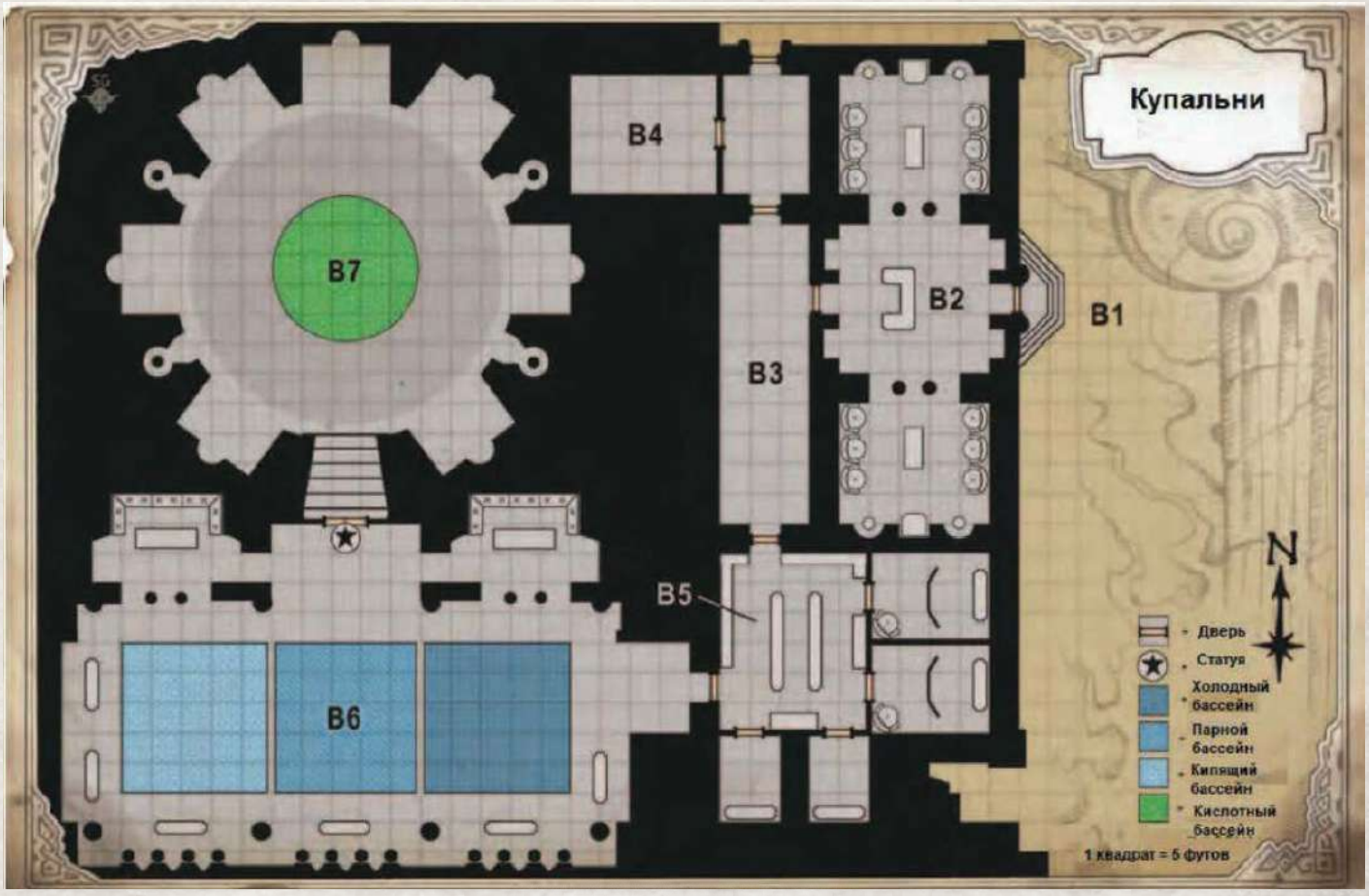
Эрин Даркфлейм даёт любому персонажу, связанному с Молтби, Зелье Исцеления, чтобы «помочь исцелить Хауэла».

При необходимости Эрин идет на дополнительные расходы, предлагая персонажам дополнительно по 100 ЗМ каждому за возвращение Хауэла. Как только персонажи соглашаются на задание, фламф быстро проводит их к ожидающему транспорту.

Путешествуете с шиком? Паланкин – это огромный мимик, заключённый в форму ящика с окнами и золотой крышей. Интеллект мимика равен 10, он говорит на общем языке и является вегетарианцем. Сотня маленьких ложноножек поддерживает ящик и обеспечивает ему движение.

Внутри мягкие скамьи сиденья, и он достаточно большой, чтобы вместить всех персонажей. Представившись «Биклом», мимик предлагает им запрыгнуть внутрь. Бикл много знает о Сигиле, но ничего не может рассказать персонажам о купальнях.

LAUREN ADDY



Карта 11.1: Купальни Нататориум

Нататориум

После быстрого путешествия по Сигилу, мимик-паланкин сворачивает на переулок Тургена (в нескольких кварталах к востоку от Банка Аббатора) и останавливается перед купальнями Нататориум. См. карту 11.1.

В переулке стоит обратить внимание на магазин "Самое то для Мага", специализирующийся на одежде и аксессуарах для магов, указанный в зоне B1: Вход.

Особенности купальни

Баня представляет собой большое гранитное здание, украшенное резными колоннами широкими витражами.

Освещение

Баня освещена светящимися шарами, которые эквивалентны заклинанию Свет.

Атмосфера

Внутри купальни влажно и почти невыносимо жарко. В воздухе витает запах лёгкий едкий серы и минералов.

Двери

Если в тексте не указано иное, двери того или иного помещения не заперты.

Безопасность

У **модронов** сотрудников есть сигнальный колокольчик. Если позвонить, через 1-3 раунда появится Расти, **железный голем** из зоны B6:

Локации купальни

Следующие локации отмечены в карте купален.

B1: Вход

Когда персонажи зайдут, прочитайте или перефразируйте следующее:

> Фасад этого роскошного и просторного здания высотой 6 метров обрамляют высокие мраморные колонны. Приземистые вентиляционные отверстия на крыше и стенах выпускают и в без того жаркий воздух струи пара с минеральным ароматом. Широкие витражи из разноцветного свинцового стекла скрывают внутреннее пространство, но сияют манящим теплом.
> Каменные ступени ведут к бронзовой двери, украшенной изображениями водопадов, океанов и озёр. На большой табличке рядом с дверью написано: «Талассотерапия». Ниже, более мелкими буквами, написано: «Только для магов»

STINKY GOBLIN

К северу от здания узкая дорожка ведёт в тенистый переулок между баней и соседним зданием. За ним, перед магазином, в воздухе висит мерцающая голограмма-иллюзия в виде волшебной шляпы и палочки.

Персонажи, осматривающие улицу, легко замечают, что, в отличие от остальных зданий, купальня примыкает к другим строениям. К северу и югу от купальни открываются узкие дорожки тёмных переулков. Чуть дальше по улице яркая иллюзия волшебной шляпы и палочки указывает на небольшой магазинчик "Самое то для Мага".

Удивите своих игроков!

В нескольких домах от купальни находится магазин, специализирующийся на"магических" предметах и одежде. Если персонажи решат последовать примеру Хауэла и замаскироваться под магов, за 2 золотых монеты каждый может приобрести одежду, аксессуар (например, волшебную палочку или посох) и шляпу. Спросите игроков, как будут выглядеть их персонажи в новой форме "мага".

Переулок. Северный переулок ведёт к боковой двери в зону B4: «Служебные помещения». Дверь заперта, но персонажи могут открыть её, успешно пройдя проверку навыка Ловкости (Ловкость рук) со Сл 10, используя воровские инструменты для взлома замка.

Если персонажи не смогут взломать замок, но всё же решат пробраться в баню, вы можете "попросить" Брина (человека-простолюдина), работника бани, выйти из боковой двери, чтобы подышать свежим воздухом.

Поначалу Брин относится к вам безразлично, но его можно подкупить за 5 ЗМ, чтобы он впустил персонажей. Ключ от боковой двери у него в кармане униформы.

Вход в баню. Бронзовые двери ведут в зону B2: Вестибюль.

B2: Вестибюль

Как только персонажи войдут в вестибюль, прочитайте или перескажите следующее:

При входе в купальню гостей встречает трёхкамерный зал со, своды потолка которого больше походят на арки какого-нибудь собора.
Стены и двери покрыты цветной мозаикой цвета охры вперемешку с индиго, изображающей людей, принимающих роскошные ванны. Мозаика создаёт иллюзию движения. Резные колонны по бокам разделяют уютные гостиные к северу и югу от центрального вестибюля.

За большим столом прямо напротив входной двери стоит кубовидный металлический индивид, с неестественным антропоморфным лицом. Он опирается одной металлической рукой на закрытую книгу регистрации гостей в кожаном переплёте и произносит:
«"Нейтральное приветствие". Добро пожаловать, гости, в купальни. "Утверждение" Этот индивид известен как Портье. "Вопрос". Чем этот индивид может помочь вам сегодня?»

Посетителям купальни необходимо сначала отметиться у управляющего.

Портье. Управляющий купальней – Портье, бродячий **модрон квадрон,** больше не связанный с великим коллективным разумом модронов. У него есть странная лингвистическая особенность: он заранее называет тип высказывания, которое собирается произнести.

Портье не разбирается в уловках и, как следствие, не осознаёт, что работает на Культ Голодной Слизи. Модрон очень простодушен и имеет помеху на проверки Мудрости (Проницательности).

Удивите своих игроков!

Портье требует от тех, кого он не знает, продемонстрировать свои способности к магии, прежде чем регистрировать гостя.

Книга гостей. Если Портье спросить о книге, он отвечает, что только ему разрешено открывать книгу. Если персонажам удаётся открыть книгу, пока он отвлечён, но тот заметит, как они её читают, Портье спокойно позволяет им дочитать, поскольку было сказано лишь не позволять никому другому открывать книгу, но не было распоряжений по поводу чтения.

В книге гостей есть колонки для каждого гостя, где отмечено время их входа и выхода. Имя Хауэла указано на предпоследней странице, датированной тремя днями ранее. Там зафиксировано его вхождение в баню, но не его выход. Портье помнит, как Хауэл входил, и, поскольку в книге гостей не зафиксирован его выход, полагает, что тот всё ещё наслаждается удобствами бани..

Гостиные. ВВ этих зонах стоят удобные диваны-кровати, тропические растения в горшках и звучит тихая инструментальная музыка из двух механических музыкальных шкатулок. Если потрогать любую из музыкальных шкатулок, музыка останавливается. Портье тут же подходит, чтобы завести шкатулку и восстановить музыку.

Получение доступа. Обычно Портье принимает только тех, у кого есть членская карта, подтверждающая их способность к заклинаниям. Спросите игроков, как они демонстрируют свои способности модрону, или как не-маги обманывают его, заставляя поверить, что они обладают способностью к сотворению заклинаний.

Если их способ убедить модрона достаточно занимателен или остроумен, они обманывают Портье.

В качестве альтернативы, пусть персонажи совершат проверку навыка Харизмы (Обман) против проверки навыка Мудрости Портье (Проницательность). Помните, что у Портьеа есть помеха при броске. При успехе модрон считает их заклинателями и дарует им членство.
Внутренняя дверь. Дверь у западной стены заперта заклинанием «Волшебный замок», но открывается, когда Портье к ней прикасается.

B3: Прихожая

Этот длинный коридор соединяет вестибюль B2 с раздевалками B5. На двери в северной части висит табличка «Только для персонала», там находятся служебные помещения B4.
В коридоре висит портрет черноволосой женщины, что взирает на вас с гордой ухмылкой на лице. На небольшой табличке на раме написано: «Силесия Вандор».

B4: Служебные помещения

Этот коридор и прилегающая к нему комната лишены особого лоска, преобладающего остальной части бани. Стены и пол отделаны голым камнем.

Западная дверь ведет в небольшую комнату для персонала. В нишах хранится униформа персонала (серые шелковые халаты с капюшонами), вешалки с полотенцами, массажными маслами и другими банными принадлежностями**.**

Объявление для персонала. На стене напротив двери в комнату для персонала прикреплены два пергаментных листа (см. приложение C). Прочитайте или перескажите следующее::

> Внимание, персоналу.
>
> Бассейн в природном гроте закрыт для общего посещения, так как он зарезервирован для частного мероприятия.
>
> Сопроводите всех гостей в главный зал с бассейнами. Силесия Вандор

> Внимание, персоналу.
>
> Помните, единственный способ выманить господина Баргомоша из главного бассейна это развлечь его. Пение, танцы, музыка мне всё равно. Будьте вежливы. Мистер Баргомош чрезвычайно опасен и непредсказуем.

В бане достаточно халатов для персонала, чтобы каждый персонаж мог взять по одному. Они позволяют персонажам выдавать себя за сотрудников бани, при условии, что они будут должным образом внимательны к потребностям гостей. Если персонаж выйдет из образа, он должен успешно пройти проверку навыка Харизмы (Обман) со Сл 15, чтобы не выйти из роли.

B5: Раздевалки

Когда персонажи войдут в эту область, прочитайте или перескажите следующее:

> Вдоль всей длины этого, отделанного плиткой, помещения тянутся две скамьи, а четыре двери ведут в небольшие раздевалки. Вдоль стены тянется ряд позолоченных шкафчиков. Воздух в помещении влажный и теплый, отчего на декоративной плитке скапливается конденсат.
>
> Рядом с дверью у западной стены стоит кубовидный конструкт с человеческим лицом и заметной вмятиной на металлической голове. Рядом с ним стоит тележка, полная полотенец и малиновых халатов разных размеров. Надпись над головой конструкта гласит: «"Общее заявление". Все гости должны надеть халаты перед входом в банные помещения. Для этого в купальне имеются раздевалки и шкафчики».

Даггит - бродячий модрон-квадрон полностью идентичен Портье из зоны B2: Вестибюль, включая его уникальную манеру речи. Даггит не пускает никого через дверь на юг, если только те не носят гостевой халат (из раздевалок) или служебную униформу.

Непродуманные инструкции, данные Даггиту, не требуют от него конкретно заставлять кого-либо снимать доспехи или оружие, поэтому он этого и не делает. На самом деле, многие мантии в шкафчиках спокойно налезают на человека в доспехах.

Шкафчики и гостевые халатыолько шесть, из имеющихся шкафчиков, сейчас используются и заперты. В этих шкафчиках нет ничего ценного.

Заметки персонала. Две заметки о мистере Баргомоше из зоны B4: Служебные помещения также размещены здесь, рядом с дверью в зону B6: Горячие ванны.

B6:Горячие ванны

Когда персонажи войдут, прочитайте или перефразируйте следующее:

> Это длинное помещение наполнено влажным паром и тяжелым запахом серы и минералов. Сине-белая плитка покрывает изогнутый потолок волнообразным узором.
> Под куполом, в центре помещения, расположены три мраморных бассейна. Из центрального бассейна поднимается пар, а крайний правый бассейн кажется почти кипящим. В левом бассейне плавают небольшие кусочки льда. По краям бассейнов расположены скамейки и декоративные статуи.

К северу, в двух нишах, стоят мягкие скамейки, закуски и массажные столы. Между нишами большая закрытая дверь с надписью «Грот» заблокирована, покрытой ржавчиной, металлической статуей. В одной из своих ржавых рук статуя держит латунный ключ. Пять посетителей отдыхают в бассейнах или в комнате. Большинство из них – гуманоиды, но в центральном бассейне плавает крупное сферическое существо. Его массивный центральный глаз закрыт, и, кажется, оно напевает себе под нос, пока его многочисленные глаза лениво оглядывают комнату

Страстный поклонник спа, **бехолдер,** мистер Баргомош, с удовольствием плавает в тёплой воде и бездельничает. Как и большинство бехолдеров, Баргомош высокомерен, снисходителен и слегка параноидален. Однако он также обожает музыку, оперу и всевозможные представления. Остальные четверо клиентов — **обыватели**, что отдыхают ни на кого не обращая внимания.

Голем. Металлическая статуя на самом деле – **железный голем**-охранник по имени Расти. Расти плохо переносит влажную атмосферу купальни и имеет черту «восприимчивость к антимагии». Голем становится недееспособным, находясь в зоне действия рассеивания магии.

Если к нему подойти, Расти может сказать, что никому не разрешено проходить через дверь, если у него нет латунного ключа. Расти продолжает нервно поглядывать на бехолдера. Если его спросить, что случилось, Расти лишь признается, что мистер Баргомош его пугает. Однако успешная проверка навыка Харизмы (Убеждение) со Сл 10 позволяет ему раскрыть вам правду, что центральный глаз наблюдателя может «усыпить его».

Смекалистые персонажи могут отобрать ключ у Расти, убедив его отдать его успешной проверкой навыка Харизмы (Убеждение) со Сл 15 или украв его успешной проверкой навыка Ловкости (Ловкость рук) со Сл 13.. Персонаж может попытаться убедить бехолдера использовать свой глаз на големе. В качестве альтернативы, если игроки застряли, Баргомош замечает персонажей, пытающихся пройти мимо голема, и окликает их, предлагая использовать свой антимагический глаз. Однако в качестве оплаты он хочет развлечься.

Спросите игроков, как они развлекают бехолдера. Если их план достаточно креативен, бехолдер соглашается обезвредить голема. В противном случае, любой персонаж, ведущий представление, должен пройти проверку навыка Харизмы (Убеждение) со Сл 12. При успехе бехолдер соглашается помочь им. При провале персонажи наскучат бехолдеру, и им придётся найти другой способ обойти Расти.

Мистер Баргомош

Удивите своих игроков!

Вокруг бассейнов расставлены предметы, которые могут помочь персонажам развлечь бехолдера: медный горшок (который можно использовать как барабан), длинные перья из декоративном кашпо, различные стеклянные кубки (которые можно использовать как импровизированную водную арфу), баночки с духами, кожаные тапочки, оставленная без присмотра, тарелка с нарезанными фруктами, кувшины с вином и другие подходящие для данной обстановки, немагические предметы, по вашему усмотрению.

Если персонажи заручатся помощью бехолдера, тот выплывет из бассейна и откроет свой большой центральный глаз, чтобы взглянуть на голема. Расти тут же падает, роняя латунный ключ. Используя телекинетический луч из глаз, Баргомош бросает голема в бассейн. Затем бехолдер безучастно плывет к выходу, напевая что-то себе под нос.

Дверь грота. Дверь заперта, но её можно открыть ключом, который был у Расти. Открыв дверь, вы увидите лестницу, ведущую вниз.

B7: Грот (комната призыва)

Когда персонажи войдут в комнату, прочитайте или перескажите следующее:

JOE SLUCHER

Лестница ведёт вниз, в высокую круглую пещеру.
В центре ее пузырится бассейн с зелёной жидкостью. Примерно в 50 футах над бассейном, у вершины куполообразного потолка, из странного разлома в пространстве стекает непрерывный поток зелёной липкой жидкости.
В воздухе стоит резкий, едкий запах кислоты. В нише в дальнем конце камеры стонет мужчина, висящий на стальных цепях вделанных в стену, в одежде сотрудников Общества Восприятия.

Персонажи могут осмотреть бассейн, совершив проверку навыка Интеллекта (Магия) со Сл 20. При успехе персонаж определяет жидкость как слизь Бездны, наполненную огромным количеством магической энергии.

Разлом. Персонажи могут осмотреть разлом в воздухе, совершив проверку навыка Интеллекта (Магия или Религия) со Сл 15. При успехе персонаж понимает, что разлом – это вход во внешний слой бездны, называемый Шедакла.

Хоуэл. Мужчина, **Муза Общества Восприятия** едва жив (у него 1 ХП). Он носит свой Сенсорный Камень в кармане. Действием персонаж с воровскими инструментами может воспользоваться ими, чтобы открыть наручники, на которых висит Хоуэл, успешно совершив проверку навыка Ловкости (Ловкость рук) со Сл 12. В противном случае цепи можно сломать камнями, успешно совершив проверку навыка Силы (Атлетика) со Сл 12. Поняв, что персонажи на его стороне, Хауэл кричит им, что слизь часть Джублекса и не должна проникнуть в город. Он умоляет их уничтожить её, а затем пытается сбежать из купальни.

Слизь прибыла!

После того, как персонажи пообщаются с Хауэлом, прочитайте или перескажите следующее:

Внезапно поток слизи из разлома в воздухе обрывается, и из лужи поднимается покрытая слизью фигура Силесии Вандор.
«Слишком поздно», — торжественно провозглашает она. «Избранный посланник моего господина, Джублекса, вскоре явит себя. Велика будет моя награда, и…»
Её слова обрываются, когда она в ужасе смотрит вниз, на то, как вся лужа слизи поднимается, чтобы полностью поглотить её,
Голос, подобный звуку отслаивающейся плоти, звучит в ваших головах. «Трепещите. Падайте ниц. Сгиньте. Всё будет поглощено во имя Джублекса!»

Посланник Джублекса – **древний облекс** (см. приложение В), ппоглотивший воспоминания волшебницы Силесии Вандор, это наделило облекса следующими способностями «Волшебный заряд» и «Использование заклинаний» в дополнение к указанным в блоке характеристик:
Волшебный заряд. Бросок атаки заклинанием ближнего или дальнего боя: +10 к попаданию, досягаемость 5 футов или дальность 120 футов, одна цель. Попадание: 22 (3к10 + 6) урона кислотой.

Использование заклинаний. Посланник Джублекса творит одно из следующих заклинаний, без материальных компонентов и использует Интеллект в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска от заклинаний 18, +10 к попаданию заклинаниями): ***Неограниченно:*** Свет, Сообщение, Фокусы
2 раза в день каждое: Огненный шар, Удержание личности, Стук, Доспехи Мага (включено в КД), Полиморф, Замедление
1 раз в день: Телекинез.
Обнаружив неожиданных гостей, посланник Джублекса пытается их поглотить, а затем, следуя приказу своего хозяина, уничтожает всё на своём пути.
Любые другие гости купален поблизости (например, мистер Баргомош) быстро разбегаются при первом же виде аморфной слизи.

В заключение

Хотя смерть неизбежна, у персонажей всё ещё есть шанс предупредить остальных жителей города. древний облекс преследует всех убегающих персонажей, но игнорирует мирных жителей, таких как Хауэл, пока непосредственная угроза не будет устранена. Если персонажи освободят Хауэла и позаботятся о том, чтобы он сбежал из Зала Призыва, он поспешит обратно к Эрин Даркфлейм, чтобы предупредить власть имущих в Сигиле.
Независимо от того, как погибнут персонажи, спросите каждого из них, какой опыт передают Обществу Восприятия их Продвинутые Сенсорные Камни перед их последними мгновениями жизни.

Говоришь, был шанс?

Замените древнего облекса двумя **психическими серыми слизнями**. Они не получают способности Силесии Вандор «Использование заклинаний». Пусть персонажи найдут информацию обыскав тело Силесии, описывающую другие ячейки Культа Голодной Слизи, действующие в городе. Уменьшите общую награду до 400 ЗМ.

EVERYBODY DIES AT TURTLE BAY

Эта история может начаться в любом прибрежном регионе и в любом сеттинге кампании.

Персонажи являются заключёнными, осуждёнными на пожизненный срок, справедлив ли их приговор - решать вам, однако, им представилась уникальная возможность получить помилование и стать вновь свободными, но при одном условии: им нужно выжить.

Предыстория

Изолированный городок Тортл-Бэй задумывался как тюремная колония и начал своё существование в этой роли более века назад. Со временем, благодаря выгодному для торговли расположению местного морского порта, вокруг бухты вырос городок, население которого начало кратно расти, привлекая к нему всё больше внимания. И в то же время, над этим городком виднелись громадные каменные стены тюрьмы Грэйвс-Энд.

Прежнее название бухты давным-давно кануло в лету, а местные воспринимают истории о прошлом города, как нелепые байки. Согласно одной из них, в заливе когда-то жила огромная **дракочерепаха**, которая питалась как торговыми, так и перевозившими заключённых судами. Прошли многие десятилетия с тех пор, как кто-либо из ныне живущих мог заявить, что видел это чудовище, и большинство жителей проживают свои жизни всё реже вспоминая о нём.

Завязка сюжета

Все персонажи начинают это приключение в качестве заключённых тюрьмы Грэйвс-Энд. Игроки сами решают, как они в ней оказались, насколько долго находятся в заключении и действительно ли они виновны. Как и все остальные в тюрьме, они приговорены к пожизненному заключению без возможности досрочного освобождения, но этой ночью поступает заманчивое предложение…

Коммандеру Арбек, военно-морскому командиру, расквартированной в бухте, нужны искатели приключений для исследования слухов про таинственный корабль-призрак. Не найдя добровольцев среди жителей города, она обращается к начальнику тюрьмы с предложением о том, что любой доброволец согласившийся на её задание, в случае, если он выживет, будет освобождён из тюрьмы с отменой ранее вынесенного приговора.

Удивите своих игроков!

Если хотите удивить своих игроков, не сообщайте им заранее о тюремном заключении, попросите их сначала придумать причину своего гипотетического заключения. Чтобы сделать повествование ещё интереснее, позвольте каждому игроку придумать преступление, за которое его осудили.

Краткое описание

Тортл-Бэй - это приключение в стиле фильма «Грязная дюжина», где заключённым персонажам предлагается шанс избежать пожизненного заключения в обмен на помощь коммандеру Арбек в расследовании появления таинственного корабля-призрака у побережья.

После того, как игроки добровольно согласились на эту миссию, их расследование, преждевременно и фатально, прерывается нападением небезызвестной дракочерепахи из тех самых полузабытых историй прошлого.

Начиная приключение

История начинается в полночь, когда охранники обходят все тюремные камеры и заставляют всех заключённых собраться на прогулочном дворе. Охранники суровы, но, похоже, слегка растеряны из-за столь необычного приказа - они тоже не понимают, что происходит.

После того, как персонажи и остальная сотня заключённых явятся во двор, прочитайте или перескажите следующее:

На смотровой площадке, с сомнением в глазах, на вас поглядывает властный мужчина в старинных пластинчатых доспехах. Вы сразу узнаёте в нём Грэттера Грумлока, главного надзирателя тюрьмы, который одним своим видом вселяет ужас и страх в сердца заключённых.

Грэттер Грумлок - дварф, **капитан стражи**, главный надзиратель и начальник тюрьмы. Стражники, по одному его кивку и без колебаний, изувечат или даже убьют любого смутьяна.

Он ищет добровольцев - ровно на одного больше, чем игроков. С явным отвращением во взгляде, осмотрев заключённых, Грумлок рявкнув произносит:

«Сегодня вам повезло, сброд. Коммандер Арбек нуждается в храбрых добровольцах для решения какой-то проблемы в заливе. Я сказал ей, что в моей тюрьме сидят лишь никчёмные трусы, но похоже ей всё равно.

И вот её предложение: те из вас, кто поднимут руку - смогут выйти отсюда, но нужно будет сделать то, что, чёрт возьми, она вам прикажет. Если сдохнете, то хотя бы в момент перед своей смертью будете немного смелее чем вы сейчас, трусливые крысы. А если вы останетесь в живых... короче говоря, в любом случае, ваши рожи здесь я больше не увижу. Тех, кто умрёт - того похоронят; выжившие же, если таковые будут, смогут вернуться домой. Итак... готовы рискнуть тем немногим, что у вас осталось - вашими никчёмными и совершенно бесполезными жизнями?»

Бенни Мясник

Рядом с персонажами во дворе стоит грозный Бенни, по прозвищу Мясник, одноглазый **воин багбир**, более 2 метров ростом. Он здесь местная легенда, наверняка персонажи игроков наслышаны о нём.

Удивите своих игроков!

Спросите игроков о слухах про Бенни и о том, как он потерял свой глаз, которые могли слышать их персонажи, пока сидели в тюрьме.

Когда главный надзиратель заканчивает говорить, Бенни наклоняется к стоящему ближе всего к нему персонажу и говорит. Прочитайте или перескажите следующее:

«Это ведь ловушка. Смекаешь? Просто пытаются избавиться от самых смелых и крепких из нас. Любого, кто поднимет свою культяпку, потом оттащат за парашу и покрошат заточкой в шею. Если предложение слишком хорошо, чтобы быть правдой, то тебя хотят убить.»

Если персонажи продолжат разговор, то Бенни поделится своей историей о том, что он находится в Грэйвс-Энде именно из-за Грумлока, которого он поколотил во время драки в баре, и что именно главный надзиратель выколол ему глаз.

Призыв к действию

Через несколько мгновений по двору разносится хриплый голос Грумлока:

«Что решили, отребье? Тот, кто поднимает руку - в деле. Я ожидаю, что вызовутся худшие из вас, и меня это вполне устраивает».

Если персонажи вызываются добровольцами, их немедленно вытаскивают из толпы и ведут к передней части двора. Независимо от их решения игроков ведут вперёд, ведь других добровольцев нет.

Если не хватает хотя бы ещё одного, то Грумлок прибегает к более жёстким мерам.

Бенни

PATRICIA PRIA

«Что, поджилки трясутся, а? Хотя я вас не виню. Но коммандер Арбек не спрашивает вас, это приказ. Если никто не вызовется, я выберу сам!»

С этими словами Грумлок приказывает своим охранникам выбрать «добровольцев». Если кто-то из персонажей игроков ещё не вызвался, охранники выбирают его. Последним выбранным оказывается Бенни, который чуть ли не воет в знак протеста.

Миссия

Сковав им всем ноги, стражники ведут их (вместе с Бенни) через ворота, ведущие прочь из Грэйвс-Энда. Прочитайте или перескажите следующее:

Вы дрожите, словно осиновый лист, выходя из тёмной крепости. Лунный свет и приятный свежий воздух кажутся вам крупицами прошлой жизни, утекающими как песок сквозь пальцы. Спускаясь по тропинке с вершины холма, внизу вы видите приличных размеров бухту. У причала стоят два корабля: внушительных размеров галеон и элегантный одномачтовый парусник.

Коммандер Арбек

Арбек, человек, суровая морская волчица (используйте статблок **капитана бандитов**) , ждёт искателей приключений внизу, в окружении свиты своих подчинённых. Она надменна и с пренебрежением относится к пленникам, но ей нужна их помощь, поэтому она изо всех сил старается изображать добродушие.

Когда персонажи прибывают на место, она молча приказывает стражникам снять с них кандалы. Затем она обращается к ним.

«Что ж, приветствую вас в заливе Тортл-Бэй во всей его красе. Разве он не великолепен? Уверена, что ещё при моей жизни этот серый городок станет жемчужиной всего побережья - и представьте себе: ни без вашей помощи!»

Последние пять ночей перед самым рассветом у берега появлялся странный корабль, окутанный зелёной дымкой. Каждую ночь Арбек отправляла небольшой отряд своих солдат на абордаж. Никто не вернулся, и их лодки тоже исчезли. Теперь у неё остался один парусник, команда которого отказывается пополнять ряды пропавших без вести. Искатели приключений - её последний шанс узнать, что скрывает этот таинственный корабль.

Коммандер Арбек делится с группой всем, что ей известно, умалчивая о том факте, что её команда угрожала поднять бунт, если она решит отправить их туда. Она изо всех сил старается сохранять хорошую мину при плохой игре, несмотря на четыре предыдущие неудачи. Кроме того, она может предложить персонажам преимущество, которого не получили другие: местный магазин магических принадлежностей согласился одолжить персонажам мощные артефакты, чтобы помочь им устранить корабль-призрак.

Бурбурус Фенвик

Проведя короткий инструктаж, Арбек приказывает стражникам сопроводить их в город. Они останавливаются у башни около городской площади. Над богато украшенными двустворчатыми дверьми висит табличка с надписью: «Изысканные товары Фенвика».

Бурбурус Фенвик (хаотично-добрый полурослик, **ученик мага**) , владелец магазина, за последние четыре дня буквально прогорел. Два корабля с припасами уже прошли мимо залива, поскольку слухи о «корабле-призраке» распространились за пределы Тортл-Бэй. Он отчаянно хочет возобновить торговое сообщение, и готов помочь героям товарами из своего магазина.

При входе в башню искателей приключений встречает сам Фенвик, облачённый в изысканные одежды, сшитые на персону вдвое крупнее него. Он с энтузиазмом приветствует их и ему всё равно, что они преступники, он лишь говорит им, что очень заинтересован в успехе операции.

После приветствия Фенвик ведёт отряд к двум длинным столам. На одном из них разложены пять предметов, каждый из которых с пустой оправой для инкрустации. На другом столе лежат пять сверкающих самоцветов. Фенвик говорит персонажам:

«Оружие настоящее, но его надо закончить. Поместите, пожалуйста, один из этих зачарованных камней в гнездо, и с их помощью вы сможете победить практически любого врага. Не торопитесь и выбирайте мудро. Я хочу, чтобы каждый из вас получил именно то, что желает его сердце! »

Затем Фенвик предлагает каждому персонажу выбрать одно оружие и один драгоценный камень с этих двух столов, которые он затем волшебным образом соединит, по щелчку пальцев. Все камни и оружие вы можете взять из таблицы «Оружие и самоцветы».

Игрокам нужно дать время выбрать любую комбинацию, которую те пожелают. Если персонажи просят Бенни выбрать последним, то он сначала поворчит, но всё же соглашается.

Если в группе больше четырёх игроков, у Фенвика есть дубликаты.

Оружие и самоцветы

Фенвик с радостью расскажет о возможностях каждого предмета (см. приложение А).

Оружие	Камень
Кинжал	*Камень взрыва*
Боевой посох	*Камень жестокости*
Короткий лук	*Камень разрушения*
Праща	*Камень плавания*
Меч	*Камень возрождения*

Назад в доки

После того, как персонажи выбрали оружие и зачаровали его драгоценными камнями, Фенвик, пожелав отряду удачи, молча передал оружие стражникам, которые быстро отводят их обратно.
Когда они подходят к докам, корабль-призрак попадает в зону их видимости. Прочитайте или перескажите следующее:

> Боковым зрением вы замечаете призрачный корабль, возникающий из теней вдали. Купающийся в лучах ядовито-зелёного света, этот трёхмачтовый корабль кажется размером с галеон коммандера Арбек, который пришвартован в гавани. Но, в отличие от её корабля, года не пощадили это странное судно. На палубе никого нет, а паруса изорваны и потрёпаны так, будто бы он провёл в море не одно десятилетие. По спине пробегает холодок, когда вы понимаете, что судно, никак не тревожит водную гладь, словно оно парит над водой.

Одномачтовое судно отряда, «Треска Великая», ждёт их у причала. См. карту 12.1. Стражники с арбалетами на изготовку обеспечивают посадку всей группы на борт. Ни один матрос не вызвался к ним в помощники, поэтому искателям приключений придётся сильно постараться. Позвольте каждому персонажу выбрать себе должность на корабле из таблицы «Роли моряков».

Треска Великая

Громадный Транспорт (60x20 фт.)

Вместимость 4 члена экипажа, 4 пассажира
Вместимость трюма 0.5 тонн
Скорость 3 мили в час (72 мили в день)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил.	16	+3	+3	**Лов.**	7	-2	-2	**Тел.**	13	+1	+1
Инт.	0	+0	+0	**Муд.**	0	+0	+0	**Хар.**	0	+0	+0

Иммунитет к урону и состоянию: яд, психический урон; ослепление, очарование, оглушение, истощение, испуг, недееспособность, паралич, окаменение, отравление, сбивание с ног, оглушение, потеря сознания

Действия

Судно может выполнить 2 действия, из списка ниже. Если у него всего один член экипажа, оно может выполнить только одно действие. Если у судна нет команды, оно не может выполнять эти действия.

Огненная баллиста. Команда может стрелять из баллист.
Передвижение. Команда может использовать штурвал для передвижения с помощью вёсел или парусов.

Корпус корабля

КД 15
Хиты 100 (порог урона 10)

Управление: Штурвал

КД 12
Хиты 50
Разгонитесь до скорости одного из компонентов движения корабля, сделав один поворот на 90 градусов. Если штурвал уничтожен, судно не сможет повернуть.

Движение: Вёсла

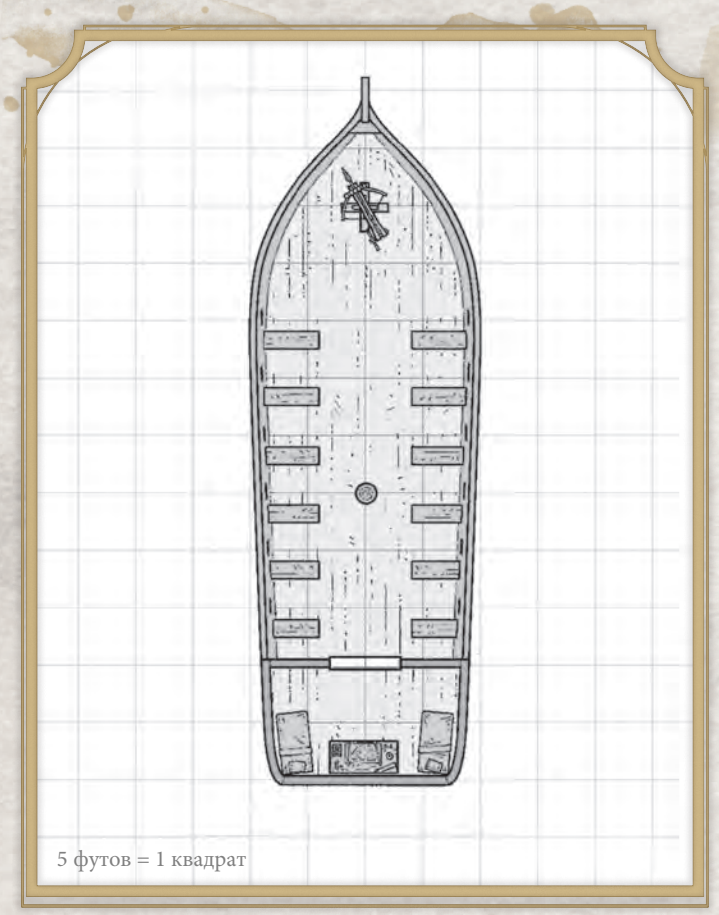
КД 12
Хиты 100; - 5 футов к скорости передвижения за каждые 20 единиц урона.
Скорость (на воде) 20 футов.

Движение: Паруса

КД 12
Хиты 50; -5 футов скорости за каждые 20 единиц урона
Скорость (на воде) 25 футов; 15 футов против ветра; 35 футов по ветру

Оружие: Баллиста

КД 15
Хиты 50
Дистанционная атака: +6 к попаданию, дистанция 120/480 футов, одна цель. Попадание: 16 (3d10) колющего урона.



Карта 12.1: Треска Великая

Роли моряков

Должность	Задача	Проверка навыка
Боцман	Обслуживание палубы	Ловкость
Штурман	Управление судном	Интеллект
Шкипер	Поднять / спустить паруса	Сила

Все свободные члены группы служат матросами под командованием боцмана. Бенни добровольно занимает должность шкипера, если она свободна.

Удивите своих игроков!

Позвольте каждому персонажу рассказать, о том какой жизненный опыт делает его максимально подходящим для выполнения порученной ему задачи.

Манёвр считается успешным (включая выход из дока), в случае, если все три персонажа, занявших основные должности, успешно прошли проверку способностей со Сл 11 согласно таблице «Роли моряков». Персонаж может получить Преимущество, в том случае если ему помогает сопартиец. Если кто-то из них провалит проверку навыка, манёвр считается проваленным. Судно с натужным скрипом остановится и получит 5 единиц урона. После этого манёвр можно повторить ещё раз.

Опасность прямо по курсу!

Пока персонажи занимают свои позиции и пытаются покинуть причал, Бенни небрежно спрашивает, знает ли кто-нибудь из персонажей легенду про Тортл-Бэй.

> «Эй, братва, а знаете почему порт называется Тортл-Бэй? Сейчас это страшилка для местных детишек. Но, поговаривают, что давным-давно, в этом заливе жило огромное морское чудище. Наполовину дракон, наполовину черепаха, чушь, конечно! Мне вот интересно, как бы его можно было назвать? Какой-нибудь черепаший дракон?»

Любой персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (История) Сл 13, узнаёт в существе, которое описывает Бенни, **дракочерепаху**.

И вдруг, как назло, как только отряд успешно выполняет свой первый манёвр и отходит от причала, печально известное чудище из залива Тортл-Бэй с оглушительным рёвом выныривает из воды прямо перед судном.

В свой ход дракочерепаха атакует корабль. Как только корабль уничтожен, и обломки падают в воду, она может съесть персонажей одного за другим.

Бенни по прозвищу Мясник, не умеющий плавать, попав в воду, сразу тонет, как камень.

В заключение

После своей ужасной смерти персонажи становятся неотъемлемой частью городской легенды, о дракочерепахе. Позвольте каждому игроку рассказать, как история его персонажа в будущем передается как часть байки. Также расскажите им, что «корабль-призрак» оказался совершенно обычным кораблём, на котором проходила жуткая вечеринка в честь Дня Мёртвых Рук (местный аналог Хэллоуина), и что он никогда никому не представлял угрозы.

Говоришь, был шанс?

Замените дракочерепаху на **плезиозавра** и измените название локации на «Дайно-Бэй». По завершении схватки, «корабль-призрак» спокойно прибывает в порт. А персонажи игроков, так и не выполнив свою миссию, воспользовавшись неразберихой сбегают, как могут. В этом случае магические предметы становятся немагическими через 24 часа.

MIKE SCHLEY

Дракочерепаха

IRINA NORDSOL

EVERYBODY DIES IN A DUNGEON

Это столкновение происходит в подземелье, которое вы сможете вписать в сеттинг любой кампании.

Персонажи игроков – гоблины, которые под чутким руководством командирши-багбира стерегут сокровищницу подземелья. Долгое время никто не пытался наложить свои лапы на их прелесть. Однако сегодня все изменится!

Предыстория

Несколько столетий назад величественный замок Думиай был захвачен и разграблен ордой гоблинов. Выжившие члены семьи Думиай, в конце концов, восстали из пепла, но не забыли и не простили своих обидчиков. Сотни лет спустя потомки этих выживших всё ещё жаждут мести.

Одна семейная реликвия особенно выделялась среди всех остальных, украденных в тот день, – огромный щит с гербом семьи Думиай, закалённый в битвах и зачарованный могущественной магией. Нынешний защитник замка, бравый паладин Вашон Думиай, дал обет, что не женится пока не вернёт этот артефакт в замок Думиай и не отомстит отпрыскам тех, кто его украл. После долгих лет поисков Вашон наконец нашёл зацепку: ходят слухи, что посреди безлюдного болота есть удалённое подземелье, населённое гоблинами и их сородичами. Подземелье тщательно охраняется, но говорят, что в сокровищнице хранятся несметные бесценных артефактов, включая щит с гербом рода Думиай.

Всю жизнь готовившийся к этому моменту, Вашон отправляется туда, чтобы добыть щит и стереть в порошок всех, кто встанет у него на пути.

Завязка сюжета

Все персонажи игроков начинают приключение в роли профессиональных гоблинских стражников в Отряде D7, размещенном в тронном зале подземелья. Сколько они себя помнят, они охраняли единственный вход в сокровищницу – потайную дверь, спрятанную за троном, – под бдительным надзором своей начальницы, багбира Бэнгер Мэш. Поскольку подземелье никогда не сталкивалось с серьёзной угрозой, то в деле их навыки никогда не проверялись.

Полные правила создания гоблинов в качестве игровых персонажей доступны в «Монстры Мультивселенной». Для этого приключения вы можете превратить ваших персонажей в гоблинов, назначив следующие характеристики.

Тип существа: Вы – Гуманоид. Вы также считаетесь гоблиноидом для любого условия или эффекта, требующего от вас быть гоблиноидом

Размер: Вы – Маленького размера.

Скорость: Ваша скорость ходьбы – 30 футов.

Ночное зрение: Вы можете видеть в тусклом свете в пределах 60 футов от себя так же, как при ярком свете, а в темноте – как при тусклом. В темноте вы различаете только оттенки серого.

Наследие фей: У вас преимущество на спасброски, которые вы совершаете, чтобы избежать состояния «Очарованный» или окончить его.

Разъяренная мелкота: Когда вы наносите существу урон атакой или заклинанием и размер существа больше, чем ваш, вы можете этой атакой или заклинанием нанести существу дополнительный урон, равный вашему бонусу мастерства.
Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Потраченные использования умения восстанавливаются после продолжительного отдыха, и его нельзя использовать чаще, чем один раз в ход.

Шустрый побег: Вы можете совершать действия Отход или Засада бонусным действием в каждый ваш ход.

Удивите своих игроков!

Не сообщайте игрокам заранее, что они играют за гоблинов. Позвольте им создать персонажей, каких они хотят, а затем сообщите им об их гоблинской природе в начале приключения.

Краткое описание

Это приключение со сменой ролей, в котором игроки берут на себя роль монстров в классическом подземелье.

Жизнь гоблинов из Отряда D7 довольно проста. Несмотря на их показную гордость по охране сокровищницы подземелья, прошли годы, с тех пор как они видели хоть что-то сопоставимое с опасностью. Любые искатели приключений, появляющиеся у ворот подземелья, быстро уничтожаются передовыми отрядами. Другие оборонительные сооружения подземелья, включая коридор, полный ловушек, и затопленный храм, охраняемый водяными чудищами, используются редко. Гоблины в тронном зале (или «Комнате D7», как они его называют) не дремлют, чтобы не разозлить свою командиршу- багбира, но даже водяные чудища завидуют лёгкости их рутинной работы.

Но вот до группы доходит слух, что приближается могущественный искатель приключений, прорывающийся сквозь оборону подземелья и направляющийся прямиком к сокровищнице. Время на исходе, и гоблины должны как можно лучше подготовиться к обороне.

Персонажи должны проявить изобретательность, используя разнообразные ресурсы, имеющиеся в их распоряжении, чтобы поскорее защитить свою позицию.

В конечном счёте, все их приготовления оказываются бессмысленны: паладин, обладающий невероятной мощью, добирается до сокровищницы и в лихорадочном самозабвении рубит гоблинов-охранников на куски. И лишь уничтожив их, Вашон понимает, что он не в том подземелье.

Удивите своих игроков!

Обитатели подземелья называют места в своём жилище так же, как они названы на стандартной карте для D&D – например, «Комната D7» – а все отряды стражи названы по их локациям. Насколько далеко зайдет эта мета-шутка, целиком и полностью зависит от вас.

Гоблинов из комнаты D7 ждет весьма неприятный сюрприз.

CHRIS DAILY

Бэнгер Мэш

Начиная приключение

История начинается с того, что персонажи находятся на своих обычных постах в комнате D7: Тронный зал *(см. карту 13.1)*.

> Десять лет назад повелители вашего подземелья переехали из этого некогда роскошного тронного зала в гораздо более современное помещение на уровне E. С тех пор «Комната D7» превратилась, по сути, в кладовку со всяким хламом. Тем не менее, ваши повелители требуют, чтобы комнату охраняли денно и нощно, поскольку потайная дверь в сокровищницу находится за заброшенным троном. Ваша команда – Отряд гоблинов D7 – служит здесь уже много лет без единого происшествия.

День идёт как обычно, как вдруг Крэг (**гоблин-приспешник**) врывается в комнату через дверь, ведущую в зону D6: Коридор. Группе Крэг известен как разведчик, который докладывает остальной команде подземелья о любой активности у главного входа. Когда Крэг войдет в комнату, прочтите или перескажите следующее:

> «Докладываю обстановку! Одинокий искатель приключений прибыл к главным воротам. Передовой гарнизон уверен, что сможет отразить наступление, но в качестве меры предосторожности были запущены стандартные протоколы защиты. Беспокоиться наверняка не о чем, но мы решили, что вам стоит быть в курсе».

Бэнгер Мэш

Средняя Фея (Гоблиноид), Хаотично-злая

КД 14 **Инициатива** +2 (12)
ХП 33 (6к8 + 6)
Скорость 30 фт.

		MOD	SAVE			MOD	SAVE			MOD	SAVE
Str	15	+2	+2	**Dex**	14	+2	+2	**Con**	13	+1	+1
Int	8	-1	-1	**Wis**	11	+0	+0	**Cha**	9	-1	-1

Навыки: Скрытность +6, Выживание +2
Экипировка: Шкурный доспех, Моргенштерн
Чувства: Тёмное зрение 60 футов; Пассивное Восприятие 10
Языки: Общий, Гоблинский
ПО: 1 (Опыт 200; БМ +2)

Способности

Похищение. Мэш не нужно тратить дополнительную скорость на перемещение схваченного ею существа.

Действия

Захват. *Рукопашная атака оружием:* +4, досягаемость 10 футов. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) дробящего урона. Если цель – существо среднего размера или меньше, она получает состояние «Схваченный» (Сл. спасброска Силы на высвобождение – 12).
Моргентштерн. *Рукопашная атака оружием:* +5 (с преимуществом, если цель схвачена Мэш), досягаемость 10 футов. *Попадание:* 12 (2к8 + 3) колющего урона.

Крэгу не терпится пойти дальше – он направляется к затопленному храму, чтобы сообщить новость подводным чудищам, – но он остановится на минутку, если группа задаст ему какие-то вопросы.

SHAUN GLEASON

Ему известна следующая дополнительная информация:

- Искатель приключений выглядит как человек-воин в латном доспехе, вооружённый очень большим мечом.
- Стражники у главных ворот заметили у искателя приключений роскошный плащ и уже спорят из-за того, кому он достанется, когда человек будет убит.

Как только группа перестает задавать вопросы, Крэг возвращается в зону D6, закрывая за собой дверь.

Бэнгер Мэш

Через несколько мгновений из зоны D6 появляется Бэнгер Мэш (**медвежатник-охотник,** женщина). Группа знает её как свою непосредственную начальницу, чьи указания они должны исполнять неукоснительно. Она жестока, но справедлива. Позвольте игрокам решить, сталкивались ли их персонажи с ней лично, но все они точно слышали истории о казнях гоблинов за неподчинение её приказам.

Бэнгер также поговорила с Крэгом, поэтому располагает той же информация, что и он. Она спокойна, но серьёзна: Мэш уверена в прочности обороны подземелья, но относится к протоколу со всей ответственностью. Когда она войдёт, прочитайте или перескажите следующее:

> «Эй вы, соберитесь в круг!» – кричит ваша здоровенная командирша. – «Пора доказать, на что вы годны».
> Бэнгер садится на старый трон и оглядывает вас. «Это не ваша вина. Моя. Моя вина в том, что я позволила вам, слюнтяям, разжиреть и обленится. Но сегодня этому придёт конец! К нам пожаловал настоящий искатель приключений, с большим мечом, жаждой крови в глазах и всё такое прочее, и вы будете охранять эту сокровищницу так, будто на кону стоят ваши жизни . Потому что, по правде говоря, так и есть».

Приказы начальницы просты: подготовить оборону на случай, если искатель приключений доберётся- таки до зоны D7. Если персонажи не зададут дальнейших вопросов, Бэнгер с радостью оставит их заниматься своим делом, но, если её об этом попросят, даст парочку советов:

- В ящиках в этой комнате хранятся предметы, которые могут пригодиться для создания ловушек, баррикад или других оборонительных сооружений. Они могут использовать всё, что найдут.
- Дверь в зону D6 – единственный вход, через который искатель приключений может попасть в тронный зал. Потайная дверь за троном ведёт в зону D8: Сокровищницу, и других входов и выходов здесь попросту нет.
- Вход в сокровищницу, как и всегда, карается смертью.
- Никто, включая неё, не придёт на помощь отряду D7. Они – последняя линия обороны, так что если искатель приключений доберётся сюда, всё в их руках.

Как только отряд разберётся, в чем состоит её приказ, Бэнгер уходит, чтобы «проверить линию фронта».

Защита Тронного зала

Отряд D7 закреплён за тронным залом, поскольку именно здесь находится единственный вход в сокровищницу, зону D8, через потайную дверь в задней стене, позади трона.

Единственные предметы интерьера – подвесная люстра в центре зала и сам трон. Люстра крайне тяжёлая, обитая железом, подвешена на толстой верёвке. Трон тоже сделан из железа, но раскрашен под золото. Трон весит более 500 фунтов, но не прикреплен к полу.

Ящики

В комнате находятся двадцать квадратных деревянных ящиков разных размеров, со стороной от 2 до 6 футов. Содержимое намеренно не указано; пусть игроки найдут любой немагический предмет, какой они скажут. Все предметы, перечисленные в главе 6 «Книги Игрока» в разделах «Снаряжение» и «Инструменты», можно будет найти в ящиках. Если группа хочет найти больше, чем один экземпляр любого предмета, позвольте им это сделать.

Кроме того, вы можете использовать таблицу «Безделушки» из главы 2 «Книги Игрока», чтобы разнообразить содержимое ящиков.

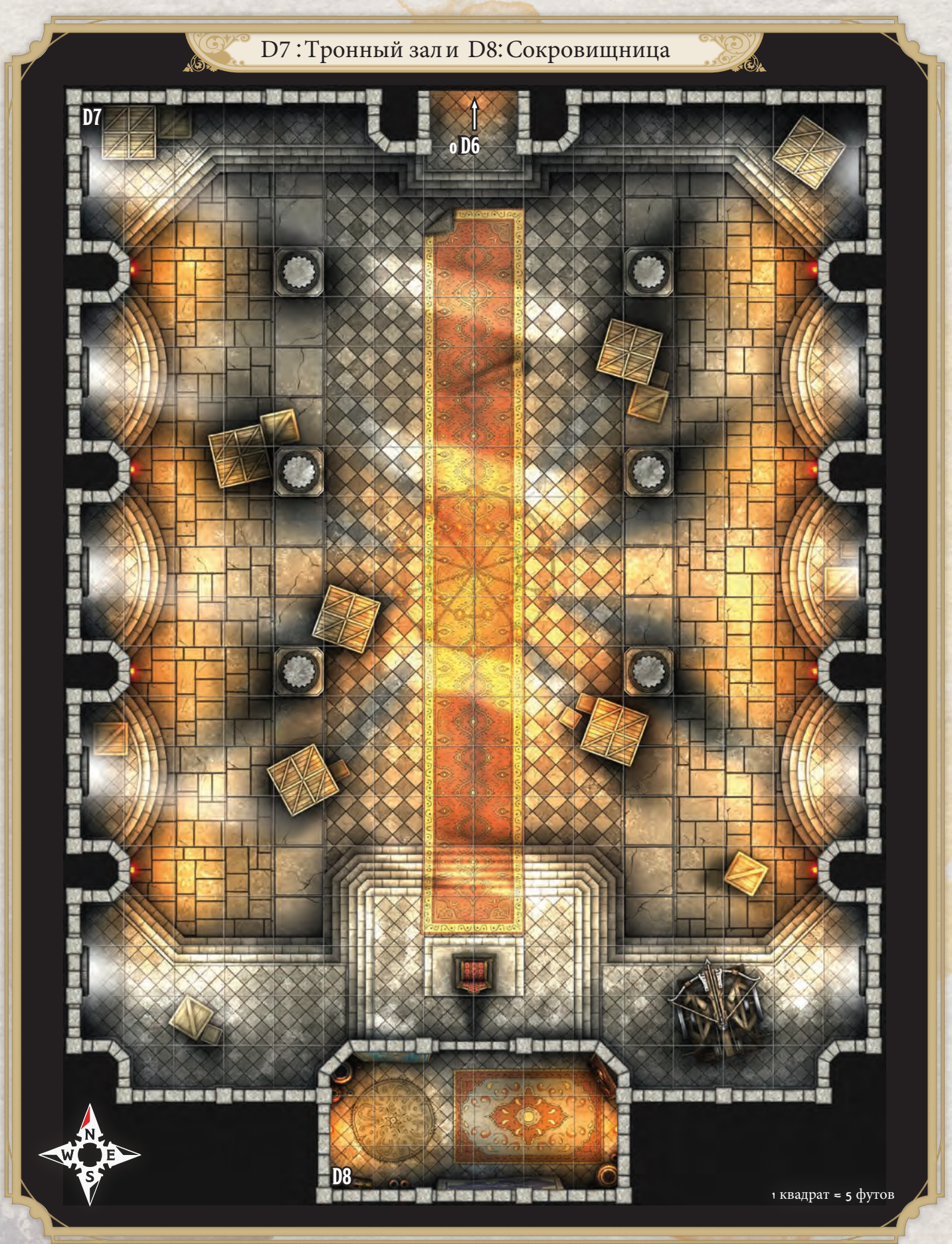
Разбросанное оружие

В комнате разбросано по одному экземпляру каждого простого оружия ближнего и дальнего боя *(см. «Книга Игрока», глава 6)*.

Кроме того, в углу за троном лежит разобранная *гоблинская баллиста (см. приложение А)*. Любой, кто изучит детали, сможет собрать её обратно, успешно пройдя проверку Интеллекта со Сл. 15. Болтов рядом с ней нет, но пять болтов можно найти в ящиках.

Удивите своих игроков!

Попробуйте провести проверку сборки баллисты самостоятельно в закрытую, чтобы игроки не знали, правильно ли они всё сделали. Даже если проверка провалена, группа считает, что баллиста собрана правильно, однако при срабатывании она развалится, не выстреливая.



Карта 13.1: D7: Тронный зал и D8: Сокровищница

MOONLIGHT MAPS

Секретная дверь

Несмотря на строгий запрет, персонажи могут поддаться искушению обыскать сокровищницу в поисках полезных предметов. Любая попытка открыть дверь активирует ловушку, выстреливающую во все стороны десятью отравленными дротиками из-под дверной ручки. Персонаж может обезвредить ловушку, успешно пройдя проверку Ловкости (Ловкость рук) со Сл.15, используя воровские инструменты.
Дротик. *Дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, дальность 60/240 футов, одна цель. *Попадание:* Колющий урон 1, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл.19, иначе будет отравлена на 1к6 минут, что даёт ей помеху на броски атаки и проверки навыков.

D8: Сокровищница

Если героям удастся пройти через потайную дверь, они обнаружат богато украшенную сокровищницу, полную вычурных ценных предметов, таких как картины, гобелены и вазы. Среди сокровищ нет оружия, доспехов или магических предметов.

План обороны

Теперь у группы есть время разработать оборонительную стратегию. Вариантов действий безграничное множество, и ваша цель – дать игрокам проявить максимальную изобретательность и креативность. Ничто из того, что они делают, наверняка не остановит Вашона Думиая, когда он появится!

Если у группы не будет идей, пусть вернется Бэнгер и даст дальнейшие указания. Пусть она предложит одну или несколько идей, чтобы помочь им приняться за дело.

Заграждения

Группа может попытаться заблокировать либо вход из зоны D6 в Тронный зал, либо потайную дверь в зону D8. Из выбранных материалов можно построить барьер с КД 15 и 30 ХП. По прибытии Вашон с ним быстро справится. Если он видит пространство по другую сторону барьера, он может использовать свой *Плащ Туманного шага (см. приложение А)*, чтобы обойти его.

Трон также станет впечатляющим препятствием на пути паладина из зоны D6, поскольку она открывается вовнутрь, в D7. Однако Сила Вашона, равная 20, позволяет ему относительно легко отодвинуть его.

Ловушки

Группа может создать множество ловушек из доступных материалов, от падающих камней до разлитого на полу масла и отравленных дротиков. Ловушки должны быть Простыми, Средней или Опасной угрозы и наносить урон, соответствующий строке «*Уровень персонажа 1–4*» таблицы «*Сила урона по уровню*» в главе 2 «Руководства Мастера подземелий».

Полы зон D7 и D8 сделаны из цельного камня, поэтому построить здесь яму-ловушку невозможно.

Трюки

Группа, в которой преобладают персонажи с Харизмой и прокачанным навыком Выступления, может попытаться обмануть Вашона, заставив его думать, что он пришёл не в ту часть подземелья. К сожалению, Вашон получил чёткое указание искать сокровищницу «за золотым троном». Как только он увидит трон, его уже невозможно будет убедить обыскивать подземелье дальше.

Возможные посетители

В любой момент на этапе планирования вы можете сделать так, чтобы к персонажам снова пришли Крэг или Бэнгер.

Крэг

Пока искатель приключений Вашон Думиай пробивает себе путь через все подземелье, Крэг неоднократно возвращается с новыми докладами.

Доклады Крэга

- «Он перебил весь гарнизон у главных ворот, но без паники! Он ни за что не проберётся через коридор с ловушками!»
- «Ладно, коридор с ловушками его совсем не замедлил. Не переживайте, водяные чудища в затопленном храме приготовили ему настоящий сюрприз!»
- «Этот сукин сын перебил всех водяных чудищ. Всю семью! Единственное, что стоит теперь между ним и вами – это загадка Волшебных уст… но даже я так и не смог её разгадать. Так что волноваться не стоит!»

После каждого все более тревожного сообщения Крэг убегает, чтобы сообщить об этом остальным обитателям подземелья.

Бэнгер

После того, как игроки продвинутся в разработке плана по обороне зала, пусть Бэнгер вернётся и предложит дополнительные ресурсы. По мере того, как опасность становится всё более неминуемой, она понимает, что Отряду D7 потребуется вся возможная помощь. Когда она вернётся, прочтите или перескажите следующее:

> «Хорошие новости!» – объявляет ваша командирша. «Я приняла административное решение предоставить вам шанс на победу. Похоже, скоро он вам понадобится».

Затем босс предлагает группе на выбор четыре магических камня. Однако перед активацией этих

Великий паладин Вашон Думиай

Вашон Думиай

Средний Человек, Законно-добрый

КД 18 **Инициатива** +2 (12)
ХП 143 (22d8 + 44)
Скорость 30 фт.

		MOD	SAVE			MOD	SAVE			MOD	SAVE
Str	20	+5	+9	**Dex**	15	+2	+2	**Con**	14	+2	+6
Int	10	+0	+0	**Wis**	14	+2	+2	**Cha**	12	+1	+1

Навыки: Атлетика +9, Запугивание +5, Восприятие +6.
Снаряжение: Длинный меч, Латы, Короткий лук.
Чувства: Пассивное Восприятие 16.
Языки: Общий, Гоблинский.
ПО: 9 (Опыт 5,000; БМ +4)

Способности

Неукротимый (2/день). Вашон перебрасывает проваленный спасбросок.
Специальное снаряжение. Вашон носит *Плащ туманного шага.* Этот плащ содержит 3 заряда. Когда плащ на нём, Вашон может бонусным действием потратить 1 из зарядов на наложение «*Туманного шага*». Плащ восстанавливает 1к3 потраченных заряда ежедневно на рассвете.

Действия

Мультиатака. Вашон совершает три атаки длинным мечом или коротким луком.
Длинный меч +3. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (1к8 + 8) рубящего урона, плюс 7 (2к6) рубящего урона, если у Вашона осталось больше половины здоровья.
Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, дальность 80/320 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона, плюс 7 (2к6) колющего урона, если у Вашона осталось больше половины здоровья.

Бонусные действия

Второе дыхание (перезаряжается после Короткого или Продолжительного отдыха). Вашон восстанавливает 20 очков здоровья.

3BIT STUDIOS

камней каждый персонаж должен прочитать по одному отрывку из «Гоблинского кредо» – свода правил, по которым должен жить каждый уважающий себя гоблин.

Удивите своих игроков!

Что представляет из себя «Гоблинское Кредо», зависит от ваших игроков, и создать его можно несколькими способами. Например, вы можете написать несколько строк Кредо на полосках бумаги и положить их в шапку; при успешной проверке Интеллекта (История) со Сл.12 игрок вытягивает одну бумажку с правилом наугад.
Или же попросите игроков сходу придумать и процитировать их собственные варианты изречений из «Кредо».

Когда Бэнгер удовлетворится услышанными изречениями, каждый член группы получает один из четырёх уникальных камней. Каждый камень можно использовать только один раз, активировав его бонусным действием. После использования камень превращается в пыль.

Жемчуг: Вы слышите голос духа, нашептывающий о технике боя. Вы получаете преимущество на броски атаки в течение следующих 5 раундов боя.
Мрамор: Вы оцениваете ваши шансы и неестественным оптимизмом. Вы можете один раз перебросить любой спасбросок, бросок атаки или проверку навыка.
Цитрин: Камень парит и гудит у вас над головой. При следующей успешной атаке в ближнем бою наносите тройной урон.
Большой серый булыжник: Существо, которое вы видите в пределах 60 футов от вас, восстанавливает 20 ХП.

Удивите своих игроков!

Вы легко можете заменить магические камни чем-нибудь, что можно раздать за столом. Шляпы, шарфы, маски или другие носимые аксессуары могут стать отличным вариантом, чтобы развлечь игроков.

Искатель приключений прибыл

Когда гоблины наконец выстраивают оборону, Крэг приходит в последний раз. Он входит, пошатываясь, со смертельным ранением мечом в грудь и с трудом пытается предоставить свой рапорт. Когда Крэг, спотыкаясь, входит в комнату, прочтите или перескажите следующее:

Докладываю обстановку! Он отгадал загадку, перепрыгнул через яму-ловушку и убил Слизне-Берту. И меня, похоже, тоже. В общем, он прямо за дверью. Я решил, что вам стоит... быть... в курсе...

Как только Крэг заканчивает свой рассказ, он падает замертво.

Через несколько мгновений из зоны D6 в проход врывается **Вашон Думиай**. Вашон – человек в прекрасном серебряном плаще, эффектно развевающемся за его спиной.

Вашон полон решимости войти в сокровищницу, и ничто не может остановить его. Искатель приключений предпочитает простую тактику: приблизиться к одному врагу и бить его своим длинным мечом, пока тот не перестанет двигаться.

На Вашоне надет *Плащ туманного шага*, у которого к моменту прибытия в зону D7 остаётся 2 заряда, которые он может использовать для маневрирования на поле боя.

Отыгрыш Вашона

- «Да свершится правосудие!»
- «Артефакт семьи Думиай наконец-то будет возвращён на своё законное место!»
- «Нынче ночью вашему террору настал конец!»
- «Где мой щит? Отдайте его немедленно, поклянитесь всю жизнь расплачиваться за свою вину и, возможно, я ещё сохраню ваши жалкие жизни».

В заключение

Обыскивая сокровищницу, Вашон понимает, что его семейной реликвии здесь нет и что он совершил набег не на то подземелье. Помогая в погребении своих жертв в Комнате D17: Гробница, Вашон от руки пишет письмо с извинениями для выживших. Он называет имена всех жертв, включая тех, что находились в Отряде D7, и воздаёт должное их смелости и отваге в попытках сдержать его. Пусть каждый игрок расскажет, как Вашон увековечивает память о его персонаже в своем извинительном письме.

Говоришь, был шанс?

Замените Вашона Думиая **рыцарем**, у которого к моменту прибытия в зону D7 остаётся 25 ХП. Если группа одерживает верх, Бэнгер устраивает пирушку для всех выживших стражников подземелья в комнате D13: Бальный зал. Пусть персонажи в торжественной обстановке почтят память своего старого друга Крэга, прежде чем присоединиться к празднеству.

EVERYBODY DIES ON A LIGHTNING TRAIN

Это приключение на воздушном корабле высоко над пустыней близ Земель Скорби в Эберроне. (Подробнее см. в статье «Эберрон: из пепла Последней Войны».)

Персонажей нанимают для спасения заложника, чтобы предотвратить смертельный конфликт в Землях Скорби. Пережив падение с дирижабля, пробравшись на движущийся скоростной поезд и спасая пленника, отряд сталкивается с предательством, которое может их погубить.

Предыстория

Последняя война едва не уничтожила всё королевство, превратив государство Сайр в руины, что ныне зовутся Землями Скорби. Но сейчас уставшая от потрясений земля оказалась на пороге новой катастрофы.

Становится известно, что у таинственного и ужасающего Лорда Лезвий есть секретное оружие, которое непременно всколыхнет мир. Информация о нём известна только одному человеку: профессору Драмвиту из Университета Моргрейв. Он был схвачен Ковенантом Серого Тумана по приказу Лорда Лезвий и в качестве заложника отправлен обратно в Шарн на «Удивленном Броненосце» - скоростном поезде, захваченном Ковенантом.

Что за ужасное зло нашло пристанище в Землях Скорби? Как сберечь от бритвенно-острых рук Лорда Лезвий то немногое, что осталось в этих землях? Единственный, кто может помочь - профессор Драмвит, а добраться до него могут лишь храбрые и верные герои.

Завязка сюжета

Для персонажей, готовых пойти на самые отчаянные меры, приключение начинается на дирижабле «Неуклюжий Альбатрос». На данный момент персонажи знают только то, что загадочный мистер Грин предложил им шанс спасти мир. Игроки должны объявить, почему это важно для их персонажей.

Перед началом встречи расскажите одному из игроков дополнительную часть предыстории: у его персонажа был дядя Грегор Бонгвомбл, друид, горячо интересовавшийся всем, что связано с вивернами. Он резко отошёл от дел после того, как его лучшего друга, паладина Гектора Фоллауэя, проглотила виверна, которую Грегор изучал, думая, что нашёл с ней общий язык.

Краткое описание

Приключение начинается на борту дирижабля «Неуклюжий Альбатрос». Персонажи узнают подробности дела от таинственного мистера Грина, который предлагает им как денежное вознаграждение (впрочем, крохотное), так и шанс стать героями Эберрона, предотвратив грядущую войну. Что нужно сделать? Спасти заложника - профессора Драмвита из мчащегося поезда, чтобы предотвратить новую войну.

Мистер Грин и Орёл по кличке Артём

Героев бесцеремонно скидывают из дирижабля. После приземления на поезд они должны проникнуть внутрь и спасти профессора. Когда им это удастся, они обнаружат, что их цель + вовсе не заложник, а орёл по кличке Артём, спутник мистера Грина, который на самом и есть Лорд Лезвий!

Начиная приключение

Начните историю с того, что персонажей вызывают на палубу, чтобы встретиться с мистером Грином. Прочитайте или перескажите следующее:

> Спускаясь в тускло освещённое нутро корабля, вы всё сильнее чувствуете неприятный запах. Когда вы достигаете дна, открывается дверь, через которую вы входите в длинную комнату, на противоположном конце которой стоят две фигуры. Первая + крупный человек, боец в доспехах, небрежно жонглирующий небольшим металлическим кубом. Второе существо куда больше + это величественный орёл, восседающий рядом.

Трюм заполняет запах птичьего помета. Человек + это мистер Грин **(капитан бандитов)**, одетый в полированные золотом чёрные доспехи. Собираясь обратиться к персонажам, мистер Грин случайно роняет куб + «Портативный Варвар» (см. приложение А).

> Когда куб падает на пол, раздаётся звук, похожий на треск проломленной бедренной кости, и из воздуха материализуется отвратительный, неповоротливый варвар. Массивная фигура выхватывает из-за спины два боевых топора и издаёт душераздирающий вопль. Он восклицает: «Я + гнев и ненависть угасающего света! Но мой топор давно без дела* и в этом вижу я проблему»

Мистер Грин поспешно стучит по грани куба, и Боб-варвар исчез так же быстро, как и появился. Слегка смущённый, Грин прочищает горло и нарочито важно обращается к персонажам:

> «Добро пожаловать! Извините за неудобства. Это новейшая разработка, присланная моим нанимателем - портативный варвар d важная часть миссии. Итак, вы готовы спасти мир?
> Конечно ʂQ ⟆ʒɧʒʂQ,
> «В Землях Скорби беда. Лорд Лезвий, всеобщий враг нашего мира, пришедший на наши земли, обнаружил секретное оружие… нечто настолько ужасное, что оно может возобновить старую войну, или даже хуже. Один человек, некий профессор Драмвит из Университета Моргрейв, раскрыл его план и является единственным человеком в Эберроне, кто знает, как его остановить.
> «К сожалению, он был арестован Ковенантом Серого Тумана и отправлен в качестве пленника обратно в Шарн. Они пытаются заставить профессора Драмвита замолчать. Я этого не позволю, а вы?
> Конечно же нет, иного и быть не может!

Когда мистер Грин завершает свою речь, странный, огромный орёл выходит вперёд, смотрит в глаза ближайшему персонажу и кричит. После чего Мистер Грин невозмутимо продолжает свой монолог:

> «Это мой новый лучший друг, гигантский боевой орёл, которого мне предоставил мой анонимный покровитель, профинансировавший это спасение. Я называю своего покровителя Мистером Блу, потому что это сочетается с моим именем. Своего друга-орла я назвал Артём, потому что это имя рифмуется со словом «орёл».

3BIT STUDIOS

Проверка предысторий

После того, как все были представлены, мистер Грин достает из плаща папку и говорит собравшимся:

> Прежде чем мы обсудим план, у меня есть некоторые вопросы относительно вашей биографии. Мы должны прояснить пару моментов, прежде чем двигаться дальше.

Удивите своих игроков!

Эти «проверки» предназначены для того, чтобы дать игрокам возможность поглубже раскрыть характер своих персонажей и добавить немного огонька в повествование. Они необязательны и не влияют на исход приключения.

Мистер Грин выбирает двух персонажей и задает им вопросы. (используйте переменные, что указаны в таблице «Переменные биографии» ниже):

> «Год назад в <Название места> произошёл инцидент с <Предметом 1>, <Предметом 2> и тремя <Предметами 3>. Мне нужны объяснения».

Варианты предысторий

Вариант	Идеи
Место	Гостиница «Слепой крот» Банк «Первые гномьи сбережения и займы» Фермерский рынок Казино и приют «Дикого Билла»
Предмет 1	Палтус Чудо-палочка Мешок золота
Предмет 2	Разъярённый бык Блохастый кот Сундук с сыром
Предмет 3	Мертвые крысы Живые крысы Бехолдеры Пьяные гиганты

Проверка предысторий даёт игрокам возможность совместно придумать правдоподобные или забавные истории. Мистера Грина удовлетворит практически любой ответ.

Если ответ не удовлетворит или персонажи откажутся отвечать на его вопрос, мистер Грин советуется с Артёмом и решает, что персонажам придётся остаться.
(В этом случае сразу переходите к разделу «Сим-сим, откройся!»)

Объясните, что мистер Грин невольно произносит командное слово, открывающее нижние палубы дирижабля, сетуя на нежелание группы сотрудничать.

Закончив допрос персонажей и удовлетворившись ответами, мистер Грин спрашивает, есть ли у них вопросы, прежде чем начнётся инструктаж. На большинство вопросов (например, о его работодателе, профессоре Драмвите, или о природе оружия, обнаруженного Лордом Клинков) мистер Грин просто отвечает «совершенно секретно», и что он ответит на все вопросы после того, как группа выполнит задание.

Если персонажи спрашивают об оплате, мистер Грин с энтузиазмом отвечает, что им будут платить 3000 ЗМ в неделю. Если же на него надавить, он признаётся, что задание займёт всего час, что составляет около 18 ЗМ.

Инструктаж

Мистер Грин грациозно вытаскивает из плаща запечатанный свиток «Планы» (см. приложение С) и мешок. В свитке изложен план спасения Драмвита, а в мешке лежат шесть Перьевых Жетонов (Падение перышком) (см. приложение А), хотя персонажи пока не знают, что в них находится. И, прежде чем открыть свиток, мистер Грин начинает:

> «Итак, план таков. Вы спрыгнете с этого дирижабля на скоростной поезд, где находится профессор Драмвит. Мы используем жетоны из этого мешка, чтобы безопасно приземлиться, постукивая ими прямо перед тем, как врежемся в поезд. Это дерзко и рискованно, зато нас не будут ждать».
>
> «Имейте в виду, что поезд находится на возвышении, а внизу лишь острые скалы и виверны. Но они, как правило, не летают так высоко. А теперь план!»

Мистер Грин снимает сургучную печать со свитка, театрально разворачивает его и начинает читать вслух:

> «План спасения профессора Драмвита дерзким и, вероятно, опасным способом.
>
> «Шаг 1: Произнесите волшебную фразу «Сим-сим* откройся! », которая откроет пол и начнёт ваше свободное падение к поезду внизу».
>
> «Чёрт...»

Когда мистер Грин читает план, он случайно произносит командные слова, которые заставляют нижние палубы дирижабля открыться, в результате чего группа и мистер Грин падают.

Орёл Артём успевает взмыть в небо высоко над поездом, в котором заперт Профессор Драмвит.

Сим-сим, откройся!

Персонажи мгновенно падают, даже не успев совершить бросок реакции перед падением.

В это время на мистера Грина нападает **виверна** и уносит его.

Прочитайте или перескажите следующее:

> Вы падаете. Далеко внизу вы видите поезд, мчащийся по эстакаде. Если вы будете лететь, не меняя положения, то проскочите мимо поезда и ударитесь о камни под путями.
>
> Пока вы пытаетесь сориентироваться, мимо пролетает виверна, которая нападает на мистера Грина и уносит его вдаль. Его вещи разлетаются вокруг вас..

Когда его хватают, следующие предметы высвобождаются и падают вместе с персонажами:

- По жетону с пером на каждого персонажа
- Свиток с секретными планами мистера Грина
- Куб с портативным варваром

Если персонажи не остановят орла, Артём немедленно бросится в погоню за мистером Грином

Пикирование

У персонажей есть шесть раундов с начала падения, прежде чем они разобьются о скалы внизу. Дайте персонажам два раунда до возвращения виверны. За это время они могут попытаться подобрать и распределить жетоны перьев, куб с портативным варваром и свиток с описанием секретных планов. Чтобы схватить предметы во время падения, требуется успешная проверка Ловкости (Акробатика) со Сл 13. Провал проверки заставляет предмет улететь от персонажа, а персонажа — от остальных членов группы. Разрешите им проявить смекалку, например, использовать заклинание «Волшебная рука» для подтягивания предмета.

Дайте персонажам все шансы на успех. В конце концов, гравитация не должна украсть наслаждения Лорда Лезвий от его будущей победы. Если у персонажей проблемы с придумыванием плана действий, попросите их описать звук, который они издадут, когда упадут на землю на большой скорости, чтобы мотивировать их проявить творческий подход.

Если персонажам удастся заполучить жетоны, их активация позволит безопасно и мягко приземлиться на крышу мчащегося поезда.

Планы спасения профессора Драмвита дерзким (и, вероятно, опасным) способом.

Шеф: Сборщик Урожая A.K.A.: **Мистер Грин**

Шаг 1: Произнесите волшебную фразу «Сим-сим, откройся», которая откроет пол и начнёт ваше свободное падение к поезду внизу. Прикоснитесь к своим жетонам непосредственно перед приземлением, чтобы не разбиться об поезд.
Важно: Раздайте жетоны-перья перед тем, как произнести волшебное слово!
Шаг 2: Найдите правильный вагон.
Важно: Есть три ложных и один настоящий. На крыше каждого вагона, рядом с люком, есть кодовое слово, которое идентифицирует вагон как настоящий или нет.
Важно: Вагоны-обманки точно заперты, поэтому не открывайте их!
Шаг 3: Бросьте Портативного варвара™ в открытый люк нужного нам вагона. Подождите, пока он убьёт охранников.
Важно: Активируйте Портативного варвара™ непосредственно перед тем, как бросить его. После нажатия кнопки есть трёхсекундная задержка.
Шаг 4: Войдите и убедитесь, что охранники обезврежены.
Шаг 5: Откройте дверь камеры. Замок - это умный часовой механизм по имени Огред. Он откроет замок, используя пароль: «Сьюзи работает чистильщиком обуви. Где она блестит, там и сидит, а где она сидит, там и блестит».
Шаг 6: Освободите профессора Драмвита.
Шаг 7: Сбегите (см. страницу 2).

Теодор Траут

После двух раундов, виверна, несущая мёртвого мистера Грина, летит обратно к отряду. Когда виверна приблизится, прочитайте или перескажите следующее:

> Пока вы падаете, виверна возвращается и начинает кружить над вами, сжимая в когтях безжизненное тело мистера Грина, вздрагивающее при каждом взмахе крыльев.

Вместо того чтобы атаковать, виверна складывает крылья и падает вместе с группой, с любопытством разглядывая их и одновременно ковыряя тушу мистера Грина.

Интеллект виверны, некоего Теодора Траута, магически повышен (будто под воздействием заклинания Пробуждение разума), но в остальном это обычная виверна. Ему искренне любопытно, чего персонажи пытаются добиться своим падением. Он говорит группе:

Теодор Траут, пробужденная виверна

Да что вы, чёрт возьми, делаете? Стойте, позвольте мне представиться перед вашим ответом. Моё имя - Теодор Траут. Я, как вы можете видеть, виверна. Но вы должно быть удивлены тем, что я говорю. Как такая глупая тварь как виверна обрела способность говорить, да ещё и с потрясающим словарным запасом вдобавок?

На самом деле история такая долгая, что вы успеете разбиться до её конца. Пока достаточно будет сказать, что, кажется, я съел что-то не то.

Кого-то, если быть точнее. Паладина. Мне жаль, потому что мой друг друид был привязан к нему, а своим действием я, судя по всему, напугал друида - с тех пор он не показывался.

Теодор не заинтересован в сражении с персонажами, и если они не вступают с ним в бой, просто улетает. Если на него нападают, он отступает на безопасное расстояние.

Друид, которого упоминает Теодор Траут, на самом деле Грегор Бонгвомбл, дядя персонажа, выбранного во вступлении. Если этот персонаж упоминает о своей родственной связи, Теодор предлагает помочь группе при условии, что они приведут Бонгвомбла к нему, как только их текущая миссия будет выполнена.

Если персонажи просят Теодора Траута о помощи во время падения, он позволяет им схватить себя и подбрасывает их к поезду, благополучно сбрасывая на крышу.

Артём следует за ними, предварительно схватив все те вещи мистера Грина, которые персонажи не смогли подобрать.

На поезде

Оказавшись на поезде, персонажи видят четыре вагона и один локомотив. Все вагоны имеют ширину 15 футов, длину 90 футов и высоту 10 футов. В каждом вагоне нет окон, но есть люк на крыше, через который можно попасть внутрь. (Локомотив полностью закрыт и недоступен для группы). Персонажи приземляются на второй вагон.

Теперь персонажам следует прочитать сверхсекретные чертежи мистера Грина. Если они проигнорируют свиток, Артём начнёт кричать и тыкать в чертежи клювом.

Прочитав свиток, персонажи узнают, что три из четырех вагонов — приманки, в третьем находится профессор Драмвит, а люки заперты.

3BIT STUDIOS

Люки помечены таким образом, чтобы указать, в каком вагоне находится заключённый. На металлических люках вагонов 1, 2 и 3 выгравировано слово «акнамбо», а вагон 4 — «йищяотсан».

Эту простую головоломку легко решить, прочитав маркировку в обратном порядке. Вагоны 1, 2 и 3 — вагоны-обманки («акнамбо» наоборот), а вагон 4 — настоящий («йищяотсан») вагон, где держат Драмвита.

Когда существо касается запертого люка, оно немедленно получает 2 (1d4) урона от молнии. Люк на самом деле им не является, а также не открывается внутрь вагона. Если персонажи найдут другой способ попасть в вагон-обманку, то увидят внутри лишь пустоту.

Люк четвертого вагона не заперт. Открыв его, персонажи видят внутри шестерых охранников.

Вагон 4

План предполагает, что персонажи активируют «Портативного варвара» и бросят его в машину, а затем подождут, пока Боб убьёт охранников. Если «Варвар» у Артёма, то орёл бросит его во внутрь при первой же возможности.

Боб

Средний Человек Мужской, Нейтрально-хаотичное

КЗ 14 Инициатива+1 (11)
ХП 90 (12d8 + 36)
Скорость 40 фт.

		MOD	SAVE			MOD	SAVE			MOD	SAVE
Str	18	+4	+7	**Dex**	12	+1	+6	**Con**	17	+3	+6
Int	9	-1	-1	**Wis**	11	+0	+0	**Cha**	9	-1	-1

Навыки: Атлетика +10
Снаряжение: Боевые топоры (2)
Чувства: Пассивное восприятие: 10
Языки: Общий
ОП 5 (XP 1,800; БМ +3)

Способности

Безрассудные атаки. В начале своего хода Боб может получить Преимущество ко всем броскам атаки ближнего боя в течение этого хода, но броски атаки против него будут иметь Преимущество до начала его следующего хода.

Громила. Оружие ближнего боя наносит один дополнительный кубик урона, когда Боб им попадает (учитывается в атаке).

Защита без доспехов. Пока Боб не носит доспехи и не использует щит, он добавляет к КЗ свой модификатор Телосложения.

Действия

Мультиатака. Боб совершает три атаки в ближнем бою своими боевыми топорами «Любовь» и «Ненависть».
Боевой топор. Бросок атаки в ближнем бою: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 13 (2d8 + 4) рубящего урона.

Бобу требуется четыре раунда, чтобы победить всех шестерых охранников. В это время персонажи могут участвовать в сражении, но охранники сосредоточат свои атаки на Бобе, если только персонажи не спрыгнут в вагон. После того, как комната будет зачищена, прочитайте или перескажите следующее описание интерьера машины:

> В этом цельнометаллическом катафалке нет окон и явных выходов, кроме люка в потолке. Однако, оглядевшись, вы понимаете, что интерьер транспорта не соответствует вашим ожиданиям, учитывая его длину. Дальняя стена, похоже, представляет собой перегородку с запирающим механизмом посередине.

После победы над охранниками Боб (тяжело раненый, со всего одним очком здоровья) садится в машину и пишет стихи. Он благодарит всех, кто его исцеляет, но убедить его принять участие в чем-либо еще не удаётся. Если его спросить что он написал, то он декламирует следующее и замолкает:

> «По древнему полю резвится топор
> И алые капли в симфонии вялой,
> В предательском солнце встречают восход.
> Тяжелые крылья в падении плавном
> Танцуют предсмертное танго с клинком.
> Настанет рассвет, иссушенные крылья
> Тихонько прилягут - им нужен покой»

Огред Локк

> В центре странного замка - глаз, пристально смотрящий на вас, а под ним открывается рот. Вы слышите голос: «Я - Огред. Я вижу всё и запираю всё. Чтобы пройти, нужно произнести секретную фразу. И никаких кованых! Это приказ!».

Огред - до неприличия умён, но кошмарно скучен. Он — Конструкт, обладает интеллектом 15 и невосприимчив к любому типу урона.

Единственный способ открыть замок - повторить пароль из сверхсекретных Планов мистера Грина. Если персонажи ошибутся или запутаются, Огред откажется открываться и пригрозит ударить их всех током, если они снова напортачат.

Но на самом деле Огред не способен причинить даже мало-мальский вред группе, не говоря уже о том, чтобы ударить током, и просто сыплет угрозами, пока группа не сделает всё правильно.

Как только персонажи это сделают, он удручённо вздохнёт, и вся стена сдвинется, открывая комнату за ней.

Как только стена исчезает, Огред начнёт игнорировать персонажей и ни при каких обстоятельствах не закроет дверь. Однако он может прокомментировать последующие события, если его уговорить.

Профессор Драмвит

Персонажи наконец добрались до того, кого они должны были спасти. Когда разделительная стена исчезнет и откроется остальная часть вагона, прочитайте или перескажите следующее:

> Камера за запертой стеной похожа на гостиную, полную книжных полок и удобных кожаных кресел. В одном из кресел вы видите невысокого, полного гнома, курящего трубку и читающего книгу. Он поднимает взгляд, видит вас и мёртвых стражников и трясущимися руками откладывает трубку. «Кто вы, чёрт возьми, такие?»

Профессор Драмвит не пленник. Он здесь ради собственной безопасности. У него есть информация, которую крайне важно сохранить в тайне от Лорда Лезвий и его армии кованых, поэтому он в ужасе от того, что замок сломан, а стражники убиты. Если персонажи говорят им, что пришли спасти его, он восклицает:

> «Спасти меня, вы рехнулись? Я под защитой! За мной гонится Лорд Лезвий! Вот почему меня посадили в этот бронированный поезд с замком, специально разработанным для защиты от кованых! Что вы натворили?»

В этот момент герои слышат наверху какой-то шум. Орёл Артём влетает с подозрительно довольной мордой, и люк наверху закрывается с металлическим щелчком.

Каждому по лезвию!

Артём приземляется прямо под люком. Внезапно он превращается в Лорда Лезвий! Прочитайте или перескажите следующее:

> С ужасающим звуком рвущегося металла орёл скручивается и разворачивается, словно раздираемая на части бумажная фигурка журавлика-оригамиКрылья орла вытягиваются, превращаясь в огромные крылья с лезвиями, его тело расширяется, превращаясь в закалённого в битве кованого, а его когти удлиняются и соединяются, превращаясь в адамантитовое оружие с шестью лезвиями. Когда трансформация завершается, Лорд Лезвий смотрит на гнома и говорит: «Мы встретились снова, профессор Драмвит. Я был рожден, чтобы править Эберроном, и вы поможете мне в этом».

Персонажи теперь заперты в вагоне вместе с Лордом Лезвий (см. приложение B) и напуганным профессором Драмвитом. Подумайте о том, чтобы дать кованому высокую Инициативу. Затем он сможет использовать «Оживление предметов», чтобы оживить удобные кожаные кресла и книжные шкафы, а также использовать бонусное действие, чтобы схватить профессора. Он может использовать свои легендарные действия, чтобы по одному уничтожить атакующих его искателей приключений.

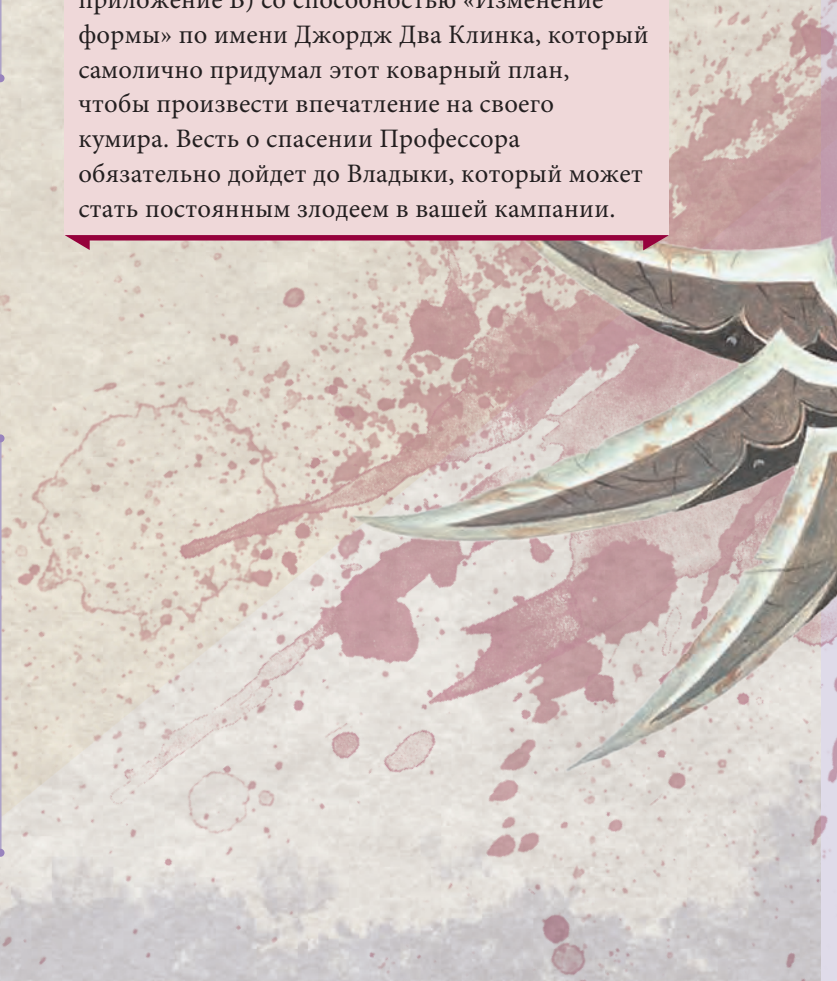
Удивите своих игроков!
Свободным Действием Лорд Лезвий оскорбляет или подначивает каждого персонажа, когда тот атакует. Он прекрасно осведомлен о возможностях персонажей, так что у него должно быть всё необходимое.

Когда Лорд Лезвий расправляется с партией, он забирает гнома и сбегает.

В заключение

После смерти персонажей Боб пишет короткое четверостишие о каждом члене партии в своей книге. Пусть каждый игрок напишет короткий стишок, восхваляющий его персонажа за храбрость, глупость или за всё разом.

Говоришь, был шанс?
Превратите Лорда Лезвий в **кованого воина** (см. приложение B) со способностью «Изменение формы» по имени Джордж Два Клинка, который самолично придумал этот коварный план, чтобы произвести впечатление на своего кумира. Весть о спасении Профессора обязательно дойдет до Владыки, который может стать постоянным злодеем в вашей кампании.



Лорд Лезвий

STEVE PRESCOTT

EVERYBODY DIES IN WILDSPACE

Эта история происходит в Диком Космосе на борту, казалось бы, заброшенного корабля. (Подробнее об этом сеттинге см. в книге «Spelljammer: Космические приключения».)

Все персонажи являются членами дополнительной поисковой группы корабля-разведчика, миссия которой – выяснить, что случилось с основной командой корабля «Презирающий Смерть».

Предыстория

Группа космических клоунов-садистов выдаёт свой корабль за заброшенный, надеясь заманить ничего не подозревающих жертв. «Чахлая Лошадь» попалась им в ловушку.

Завязка сюжета

Персонажи принадлежат к экипажу «Чахлой Лошади». Расследование, по всей видимости, заброшенного «Презирающего Смерть» ведётся с самого начала приключения.

Удивите своих игроков!

Позвольте игрокам придумать собственное имя для своего корабля и/или капитана. В качестве альтернативы, они могут выбрать имена из набора заранее заготовленных вами имён, в идеале имеющих какое-то значение для персонажей.

Краткое описание

Заброшенный корабль, дрейфующий в Диком Космосе, обнаружен экипажем бомбардировщика «Чахлая Лошадь». После того, как один из членов основной поисковой команды погибает при побеге с корабля, персонажи должны подняться на борт, чтобы узнать судьбу остальных. Сначала героям предстоит увернуться от чёртовых магических пузырей или получить эффект изменения внешности или личности. Затем они встретятся со шпионскими шарами и чёртиком из табакерки. Столкнувшись с этими клоунскими магическими эффектами, персонажи находят трюм и обнаруживают остальных членов своей основной поисковой команды, живых, но запертых в космической ириске – веществе, которое можно растворить только маслом. У отряда будет всего несколько драгоценных секунд, чтобы спасти своих товарищей, прежде чем они тоже станут жертвами смертоносных космических клоунов.

Начиная приключение

Персонажи стоят на палубе «Чахлой Лошади», своего бомбардировочного корабля, ожидая возвращения основной поисковой группы, обследовавшей заброшенный корабль неподалёку. Прочитайте или перефразируйте следующее:

Трап соединяет ваш корабль с «Презирающим». Это – заброшенный космический галеон, который сейчас исследует ваша основная поисковая группа. Это жутковатое на вид судно с парусами, сшитыми из ярких, красочных простыней, расписан в ярко-оранжевый горошек по всему корпусу. На корабле повисает напряженная тишина, пока все ждут вестей от команды.

Прежде чем продолжить, попросите игроков описать своих персонажей, включая их работу на корабле.

Внезапно в конце трапа появляется гифф из вашей команды. Добравшись до середины мостика между кораблями, гифф падает, содрогнувшись, и хрипит: «Писк... Берегитесь… берегитесь… писка».

Вернувшийся с «Презирающего Смерть» член экипажа погибает на мостике, а остальные четыре члена основной поисковой группы до сих пор числятся пропавшими без вести. Успешная проверка навыка Мудрости (Медицина) со Сл. 10 определяет причину смерти как психическое истощение. Капитан «Лошади», Джо Маринер (гифф – см. приложение В), подзывает персонажей к себе и назначает их дополнительной поисковой группой. Он требует, чтобы они исследовали корабль и выяснили судьбу основной поисковой группы.

Презирающий Смерть

«Презирающий Смерть» кишит космическими клоунами, питающимися плотью живых существ, но команда «Лошади» об этом не подозревает. Стая клоунов, путешествующая по космосу на этом корабле, пытается заманить проходящие мимо него корабли в свои лапы. Основную группу поиска вырубили и поместили в «Космическую Ириску» – изобретение, созданное для сохранения тел жертв свежими для последующего употребления. Их собирают в W13: Нижний трюм. «Презирающий Смерть» – это космический галеон, используйте карту 15.1.

Особенности корабля

Корабль пропитан дьявольской энергией космических клоунов, что находит свое отражение в интерьере и ярких цирковых декорациях по всему кораблю.

Двери

Деревянные двери окрашены в яркий горошек и полоску. На них нет ни замков, ни замочных скважин.

Свет

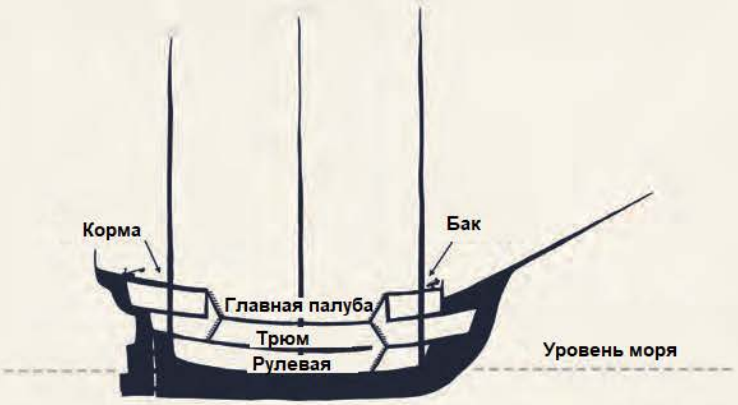
Интерьер корабля освещается фонарями, висящими на стенах. Фонари зачарованы так, что они постоянно движутся , освещая стены и потолок, создавая жуткую атмосферу цирка. Создаваемый ими свет сравним с заклинанием «Вечный огонь».

Кислотный ихор

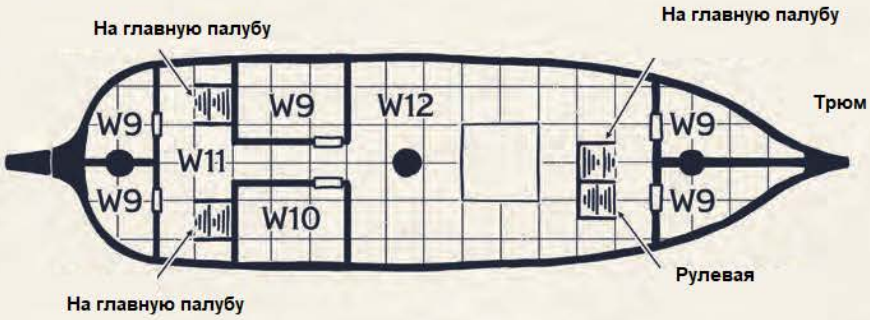
Ихор липнет к стенам, капает с потолка и образует лужи по всему кораблю. Любое существо, соприкоснувшееся с ихором получает 2 (1d4) урона кислотой, а кожа, соприкоснувшаяся с ихором, окрашивается в ярко-розовый, жёлтый или оранжевый цвет (по выбору игрока), пока повреждение не заживёт.

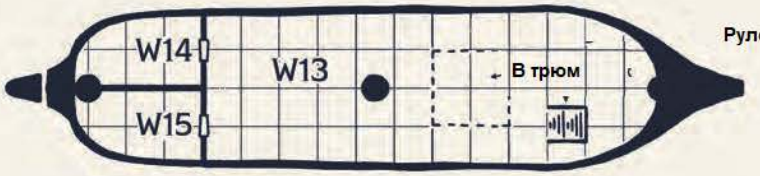
Капитан Джо Маринер

LAUREN ADDY



W1: Веревка и якорь
W2: Каюта
W3: Покои Капитана
W4: Шкаф для паруса
W5: Штурвал
W6: Каюта прослушки
W7: Столовая
W8: Камбуз
W9: Каюты матросов
W10: Каюты офицерского состава
W11: Коридор
W12: Верхний трюм
W13: Нижний трюм
W14: Тюрьма
W15: Кладовая





1 квадрат = 5 футов

Карта 15.1: Презирающий Смерть

DYSON LOGOS

Чёртовы пузыри

В какой-то момент исследования корабля, до того, как группа достигнет зоны W13, область, в которой находится группа, заполняется пузырями, проявлением силы космических клоунов. Любое существо, находящееся в области появления пузырей, должно совершить успешный спасбросок Ловкости со Сл.13, иначе оно будет поражено ими. На любое поражённое существо накладывается один из эффектов, указанных в таблице «Чертовы пузыри». Все эффекты прекращаются, когда существо завершает короткий или продолжительный отдых.

Чёртовы пузыри

d4	Эффект
1	Вы приобретаете черту характера: «Я охаю/ахаю, глядя на подвиги моих товарищей».
2	Когда вы в замешательстве, вы начинаете тихо плакать, а затем начинаете неловко смеяться.
3	У тебя появляется клоунский нос
4	Твои волосы превращаются в клоунский парик

Шпионские воздушные пузыри

Космические клоуны, находящиеся в W13: Нижнем трюме, используют зачарованные воздушные шары, парящие по всему кораблю. Диаметр воздушных шаров составляет 1 фут, с них свисает нить длиной 3 фута, а на одной из сторон изображён улыбающийся клоун. Воздушные шары служат сенсором заклинания «Ясновидение», позволяя космическому клоуну видеть и слышать, как будто он находится рядом с воздушным шаром. Каждый воздушный шар имеет КД 8 и 1 ХП. Если его уничтожить, воздушный шар лопнет и обрызгает кислотой любое существо в пределах 5 футов от себя, нанося 2 (1d4) урона кислотой.

Важные места на корабле

Следующие локации обозначены на карте как «Вызов Смерти». Любое место, не описанное здесь, можно считать ничем не примечательным.

W7: Столовая

На полу лежит труп члена основной поисковой группы, разведчицы-гиффа по имени Грельда. Успешная проверка навыка Мудрости (Медицина) со Сл. 10 определяет причину смерти как удар молнией. При Грельде остались несколько важных предметов: три фляги с маслом, мушкет и осколочная граната.

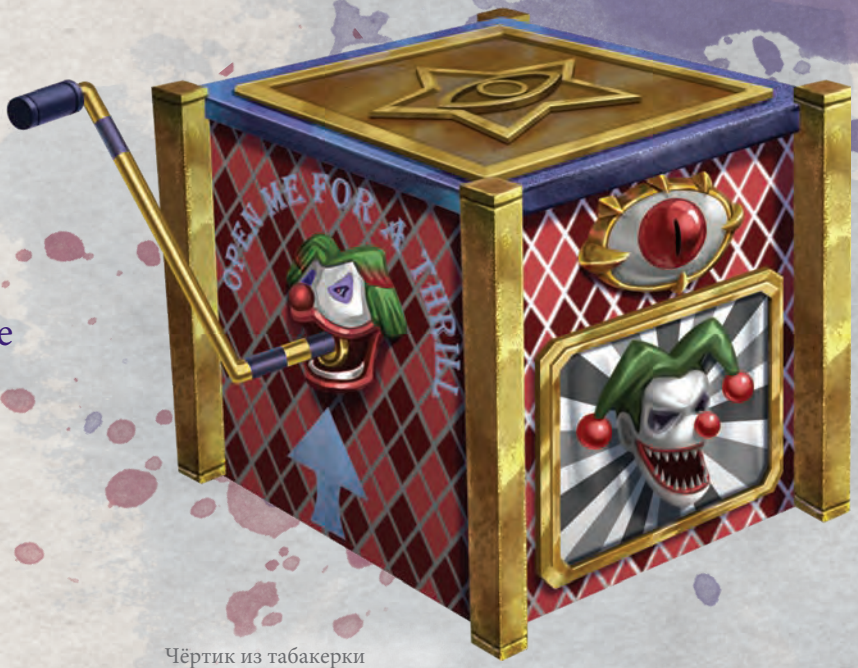
Удивите своих игроков!

Выберите игрока и скажите ему, что у Грельды в кармане записка, адресованная его персонажу. Попросите его объяснить, что именно написала Грельда.

W10: Каюты офицеров

В одной из кают находится чёртик в коробке размером 3 кубических фута, украшенный разноцветными узорами. На передней стороне коробки, рядом со стрелкой, указывающей на ручку, надпись: «Открой меня и вылетит птичка».

Если ручку повернуть на четыре полных оборота, коробка распахнётся, и оттуда выскочит 45-сантиметровая балерина из ткани и фарфора с дьявольской ухмылкой. Любой персонаж, увидевший балерину, внезапно ощутит творческое вдохновение. Он почувствует желание либо вспомнить о балетных танцах, либо исполнить несколько балетных движений. Каждый персонаж, выполнивший одно из этих двух действий, награждается Героическим Вдохновением — с подвохом.



Чёртик из табакерки

Подвох. Персонаж должен выполнить балетное движение в тот момент, когда он хочет использовать Вдохновение.

Удивите своих игроков!

Вы можете попросить игроков физически продемонстрировать вам балетное движение, когда они захотят получить или использовать Героическое Вдохновение. Но учтите, что не всем комфортно в «физической комедии», поэтому следите за своим столом.

W12: Верхний трюм

Верхний трюм почти пуст, за исключением пятифутового цилиндра фокусника. Шляпа перевёрнута и украшена широкой лентой, обшитая кроликами разных размеров и цветов. Шляпа чёрная, сделана из дерева, обтянутого войлоком, имеет КД 15 и ХП 18. Шляпа способна воссоздать кошмары живых существ. Если кто-либо из персонажей заглянет внутрь, шляпа создаст иллюзию его самых глубоких страхов, видимую только ему.

Космоклоуны

SCOTT MURPHY

Попросите игрока описать то, что он видит. Затем персонаж пытается совершить спасбросок Мудрости. При провале он получает 1d4 психического урона и Помеху на все проверки характеристик и броски атаки в течение следующих 10 минут. При успешном спасброске персонаж получает вдвое меньше урона и избегает эффекта. Шляпа действует на персонажа только один раз, и следующие попытки не имеют никакого эффекта.

W13: Нижний трюм

Нижний трюм усеян ящиками с корабельными припасами, такими как запасные паруса, канаты и пиломатериалы. Кроме того, вдоль стен выстроилась дюжина бочек. Семь из них наполнены водой, три – элем, одна – жидкой космической ириской и одна – нефтью. В корпусе есть четыре иллюминатора диаметром по 4 фута, по два с каждой стороны, – как раз достаточно места, для существа среднего размера.

В конце трюма сидят без сознания трое членов основной поисковой группы, связанные затвердевшей розово-белой полосатой космической ириской.

За ящиками и бочками прячутся четыре **космических клоуна** (см. приложение B), использующие свою способность «Призрачная форма», чтобы принимать облик космических хомяков. Клоуны ждут, пока не появится их лидер, прежде чем попытаться атаковать персонажей.

Открыв ближайший к пленникам иллюминатор, можно обеспечить прямую видимость и слышимость для «Чахлой Лошади». Члены экипажа на этом корабле могут сбрасывать верёвки, чтобы эвакуировать потерявших сознание членов экипажа.

Космическая ириска

Эта субстанция, изобретённая космическими клоунами, изначально густая и жидкая, остаётся такой, если хранить её в герметичном контейнере.

Если оставить её на открытом воздухе, ириска засыхает, превращаясь в твёрдую субстанцию, похожую на янтарь. Космические клоуны наносят эту субстанцию на тела своих жертв, чтобы сохранить их свежими для последующего употребления. Космическая ириска полосатая и ярко окрашена, каждая имеет свой вкус. Самые популярные — сладкая вата и малина.

Затвердевшую космическую ириску можно растворить маслом из расчёта 2 кубических фута ириски на флакон. У космической ириски КД 17 и 10 ХП. Уменьшение очков здоровья космической ириски до 0 освобождает одного из членов команды, потерявших сознание. Персонажам следует проявлять осторожность при атаке ириски, чтобы не нанести ещё больший вред тем, кто покрыт этой штукой.

Пискун прибыл

Как только у персонажей появится возможность осмотреть своих попавших в ловушку товарищей и, возможно, даже начать эвакуацию, прочитайте или перефразируйте следующее:

> Внезапно из темноты наверху вы слышите пронзительный писк, который становится громче с каждой секундой: кто-то приближается к трюму.

Скрип исходит от ботинок лидера космических клоунов, Злыдня. У него извращённое чувство юмора, и он любит играть со своей добычей.

Отыгрыш Злыдня

Во время атаки Злыдень может сказать любую из следующих фраз:

- «Вы все умрёте. Все вы! Ах, какой восхитительный номер!»
- «А теперь, дамы и господа… клоун Злыдень!»
- «Ах, какое счастье видеть скотину в клетке! Скулёж моего следующего обеда разыгрывает аппетит, аж слюньки текут!»

Когда начинается бой, космические клоуны используют свои атаки Лучевым Пистолетом как можно дольше, переключаясь на Шок только в крайнем случае.

В заключение

Независимо от того, спасены ли члены экипажа, потерявшие сознание или нет, как только становится ясно, что поисково-спасательная группа обречена, капитан Джо Маринер приказывает «Чахлой Лошади» покинуть «Презирающего Смерть». Вечером того же дня капитан, составляет отчет о каждом члене спасательной группы в бортовом журнале. Пусть каждый игрок расскажет, что капитан написал о своём персонаже.

Говоришь, был шанс?

Уберите четырёх космических клоунов в зоне W13, чтобы Злыдень был единственным противником отряда, и при необходимости уменьшите его общее здоровье. В качестве альтернативы, персонажей можно лишить сознания и добавить к числу пленников в трюме. Существует несколько способов сбежать, включая проверку навыка Силы (разломав Ириску), Ловкости (выскользнув) или достав флакон с маслом, который находится у них на теле, чтобы растворить ириску.

ПРИЛОЖЕНИЕ А: МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

В этом приложении подробно описаны предметы и снаряжение, представленные в книге. Они приведены в алфавитном порядке. В конце описания каждого предмета указывается приключение, в котором он встречается.

Усовершенствованный камень чувств. Чудесный предмет, редкий. Этот небольшой гладкий камень содержит сущность переживаний своего владельца. Действием вы можете коснуться камня и испытать иллюзорные ощущения, записанные в нём. Иллюзия проецируется телепатически и длится до 1 часа; она безвредна, как бы реальной не казалась.

Запись переживаний. Действием вы можете активировать камень. При этом он записывает все ощущения, которые вы испытали за последний час, впитывая их сущность. Это заменяет содержимое камня на новое. (Приключение Все умрут в спа).

Амулет магического клинка. Чудесный предмет, уникальный. Простой амулет из необработанной стали, украшенный изображением двух скрещённых длинных мечей. Любое оружие, которым владеет его носитель, оказывается окутанным волшебной аурой, отбрасывающей тусклый свет в радиусе 1,5 метра. Считайте такое оружие магическим (Приключение Все умрут в качестве обеда).

Гоблинская баллиста. Большой объект, редкий. Гоблинская баллиста — это стационарный арбалет, примерно 2/3 размера обычной баллисты. У неё Класс брони 15 и 30 очков здоровья, иммунитет к ядовитому и психическому урону. Гоблинские стрелы для баллисты загружаются гоблинскими проклинателями особым образом: на них наносят дополнительный психический урон.

До выстрела баллисту нужно зарядить и прицелиться, это занимает действие, прицеливание — действие, выстрел — действие.

Болт проклинателя: атака дальнего боя, +6 к атаке, дистанция 80/300 футов, одна цель. При попадании 11 (2d10) колющего урона и 7 (1d8+3) психического урона. (Приключение Все умрут в подземелье).

Варвар в коробке. Чудесный предмет, уникальный. Два раза в день вы можете действием активировать этот небольшой металлический куб, нажав кнопку на одной из граней. При активации из куба появляется варвар по имени Боб.

Боб всегда вооружён двумя боевыми топорами (именуемыми Любовь и Ненависть) и атакует любого, на кого укажет хозяин.

В бою Боб сражается до последнего.

Пока Боб находится в коробке, он пребывает во внепланарном пространстве, не стареет и не нуждается в еде, воде или сне. Боб не может самостоятельно выйти из коробки и

остаётся внутри до следующей активации.

Если не давать ему команд, Боб пишет или декламирует поэзию, пока вы снова не нажмёте кнопку, чтобы вернуть его в коробку. Если в течение 24 часов куб был активирован дважды, то после второго возвращения Боба вернуть его больше нельзя — он свободен и отправляется сочинять поэзию где-то ещё. (Приключение Все умрут на скоростном поезде).

Берет границ. Чудесный предмет, уникальный. Этот стильный чёрный берет из плюшевого бархата носится слегка набекрень. Пока вы носите его, вы получаете +1 к Классу брони и к броскам спасбросков. (Приключение Все умрут в качестве обеда).

Плащ Туманного Шага. Чудесный предмет, необычный (требуется настройка). Этот плащ может хранить до 3 зарядов. Пока вы его носите, в качестве бонусного действия вы можете потратить 1 заряд, чтобы сотворить заклинание «Туманный шаг». Расходованный заряд восстанавливается в количестве 1d3 заряда на рассвете. (Приключение Все умрут в подземелье).

Цветок предвидения. Чудесный предмет, уникальный. Эта изящная брошь украшена жёлтым цветком, который никогда не вянет. Надев брош, вы получаете преимущество на все броски инициативы и проверки обнаружения ловушек. (Приключение Все умрут в качестве обеда).

Глиф блуждающих путешествий. Чудесный предмет, обычный. Квадратная белая керамическая плитка размером 5 см украшена магическим глифом. Если владелец плитки стоит внутри нужного круга телепортации и разбивает эту плитку бонусным действием, круг активируется, и существо телепортируется в заранее выбранное место. При прибытии плитка рассыпается в прах. Если создатель круга телепортации находится в пределах 10 футов от круга, он может действием привязать к нему количество глифов, равное своему бонусу мастерства. (Приключение Все умрут в Сердце Бури).

Зеркало проницательности. Чудесный предмет, очень редкий. Простое серебряное зеркало высотой 15 см и шириной 8 см (масса 1 кг, КБ 10, хитов 3, иммунитет к ядовитому и психическому урону, уязвимость к дробящему). Оно разбивается при достижении 0 хитов. Если вы смотрите в зеркало с расстояния до 3 футов, на его поверхности появляется изображение вашего величайшего страха или желания. Зеркало никогда не обманывает, но сцены порой не буквальны (например, желание сытной трапезы может быть показано львом, поедающим газель). Зеркало никогда не повторяет показанную сцену для одного человека, но при изменении величайшего страха или желания при повторном взгляде может показать другую сцену. (Приключение Все умрут в Баровии).

Оружие взрыва. Оружие любого типа, уникальное (требуется настройка). Если вы попадаете этим оружием по существу, цель должна совершить спасбросок Силы со Сложностью 15 или быть отброшенной на 4,5 метра от вас по прямой. Чтобы активировать эффект взрыва, вы должны безумно смеяться при ударе. (Приключение Все умрут в Тортл-Бэй).

Оружие жестокости. Оружие любого типа, уникальное (требуется настройка). Если вы попадаете этим оружием по существу, оно издаёт ужасный выкрик-брань в адрес цели. Помимо обычного урона, цель должна совершить спасбросок Мудрости (сложность — 15) или получить помеху на свою следующую атаку, спасбросок или проверку способности. (Приключение Все умрут в Тортл-Бэй).

Оружие разрушения. Оружие любого типа, уникальное (требуется настройка). Владея этим оружием, вы можете активировать его разрушительную силу, нанося при успешном попадании тройной урон. Для активации нужно произнести магическое слово или фразу, выбранную при настройке оружия. После использования этой способности она не доступна до завершения долгого отдыха. (Приключение Все умрут в Тортл-Бэй).

Оружие невесомости. Оружие любого типа, уникальное (требуется настройка). Если вы попадаете этим оружием по существу, на вас накладывается эффект заклинания «Левитация»: вы мгновенно поднимаетесь вертикально на высоту до 12 футов и остаетесь там на 10 минут или до тех пор, пока не завершите заклинание как свободное действие. После использования вы не можете использовать эту способность до завершения долгого отдыха. (Приключение Все умрут в Тортл-Бэй).

Оружие «Выжить вопреки всему». Оружие любого типа, уникальное (требуется настройка). Пока вы держите это оружие, вы получаете +5 к Классу брони и 5 временных хитов, которые сохраняются до их исчерпания или до завершения долгого отдыха. Однако у вас появляется побочный эффект — вы постоянно звучите чрезвычайно самоуверенно, независимо от того, что говорите. (Приключение Все умрут в Тортл-Бэй).

Оружие нереализованных амбиций. Оружие (различные типы), очень редкое (требуется настройка). При настройке этот предмет превращается в оружие, в котором у вас есть владение, и остаётся в этой форме до тех пор, пока его не возьмёт другой. Как свободное действие раз в долгий отдых вы можете «пробудить» оружие командным словом: в течение 1 часа оно становится разумным со следующими характеристиками: Интеллект 8, Мудрость 7, Харизма 8, добродушное мировоззрение, со слухом и тёмным зрением 120 футов. Оружие может говорить, читать и понимать все языки, которые знаете вы, и телепатически связываться с вами. Личность: созданное Маджазом Безумным, оно считает себя всемогущим и требует совершенства от владельца, но глупо и нетерпимо. Во время пробуждения оружие наносит +1 урона дополнительным типом (огненным, ледяным, лучистым или электрическим по выбору Ведущего). Через час оружие вновь становится обычным немагическим оружием того же типа. (Приключение Все удобно умрут на кладбище).

ПРИЛОЖЕНИЕ Б: СУЩЕСТВА

ЭТО ПРИЛОЖЕНИЕ ОПИСЫВАЕТ СУЩЕСТВ, КОТОРЫЕ ПРЕДСТАВЛЕННЫ В ПРИКЛЮЧЕНИЯХ И НЕ ПОЯВЛЯЮТСЯ В БЕСТИАРИИ. Введение к этой книге объясняет, как читать блок характеристик существа. Существа представлены в алфавитном порядке.

Демогоргон

Принц Демонов, Шипящая Тварь и Владыка Спиральных Глубин. Демогоргон – это воплощение хаоса, безумия и разрушения, жаждущее извратить всё хорошее и подорвать порядок мультивселенной и увидеть, как все сущее в агонии скатится в бесконечные глубины Бездны.

Лорд демонов представляет собой совокупность различных форм: нижняя часть тела напоминает когтистые ноги рептилии, лапы перепончатые, из плеч обезьяньего туловища растут щупальца с присосками, а две отвратительные обезьяньи головы, которых зовут Амеул и Хетрадия, одинаково безумны. Их взгляд приносит безумие и смятение всем, кто с ним встретится.

Демогоргон

Огромное Исчадие (демон), хаотично-злое

КД 22 **Инициатива** +2 (12)
Хиты 464 (32к12 + 256)
Скорость 50 фт., плавая 50 фт.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 29	+9	+9	**Лов** 14	+2	+10	**Тел** 26	+8	+16
Инт 20	+5	+5	**Муд** 17	+3	+11	**Хар**25	+7	+15

Навыки Восприятие +19, Проницательность +11
Сопротивление урону огонь, холод, электричество
Иммунитет к урону и состоянию Ряд; немагический дробящий, колющий, рубящий; отравление, очарование, испуг, истощение
Чувства истинное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 29
Языки Все, Телепатия 120 фт.
Опасность 26 (90,000 опыта; БМ +8)

Свойства

Легендарное сопротивление (3/день). Если Демогоргон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.
Сопротивление магии. Демогоргон совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.
Две головы. Демогоргон обладает преимуществом к спасброскам против слепоты, глухоты, оглушения и состояния без сознания.

Действия

Мультиатака. Демогоргон совершает две атаки Щупальцами. Он может заменить одну из атак использование Взора.
Щупальце. Рукопашная атака оружием: +17 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 28 (3к12 + 9) урона силовым полем. Если цель является существом, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 23 или его максимум хитов будет уменьшен на значение, равное полученному урону. Это уменьшение заканчивается после совершения целью продолжительного отдыха. Цель умирает если её максимум хитов сокращается до 0.
Взор. Демогоргон обращает магический взор на одно существо, которое он может видеть, и находящееся в пределах 120 футов от него. Это существо должно совершить спасбросок Мудрости Сл 23 или подвергнется одному из следующих эффектов (выберите один или бросьте к6):
1–2. Зачаровывающий взор. Цель становится ошеломлённой до начала следующего хода Демогоргона или до того момента, когда Демогоргон не пропадет из её зоны видимости.
3–4. Взор безумия. На цель воздействует эффект заклинания смятение без совершения спасброска. Действие эффекта прекращается в начале следующего хода Демогоргона. Демогоргону не требуется концентрироваться на этом заклинании.
5–6. Гипнотический взор. Цель очарована Демогоргоном до начала следующего хода Демогоргона. Демогоргон решает, как цель будет использовать свои действия, реакции и передвижение.
Использование заклинаний. Демогоргон накладывает одно из следующих заклинаний, без использования материальных компонентов и используя Харизму в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинаний 23):
Неограниченно: обнаружение магии, образ;
3/день каждое: рассеивание магии, ужас, телекинез;
1/день каждое: слабоумие, проекция.

Легендарные действия

Демогоргон может совершить 2 легендарных действия на выбор из перечисленных ниже вариантов. Лишь одно легендарное действие может быть совершено за раз, и только в конце хода другого существа. Демогоргон восстанавливает истраченные действия в начале своего хода.
Взор. Демогоргон использует Взор и обязан использовать Зачаровывающий взор, либо Взор безумия.
Хвост. Рукопашная атака оружием: +17 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. Попадание: 20 (2к10 + 9) дробящего урона плюс 11 (2к10) урона некротической энергией.
Накладывание заклинания (стоит 2 действия). Демогоргон накладывает заклинание.

Долгаунт

Средняя Аберрация, законно-злая

КД 16 **Инициатива** +4 (14)
Хиты 33 (6к8 + 6)
Скорость 40 фт.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 14	+2	+2	**Лов** 18	+4	+4	**Тел** 12	+1	+1
Инт 13	+1	+1	**Муд** 14	+2	+2	**Хар** 11	+0	+0

Навыки Акробатика +6, Восприятие +4, Скрытность +6
Иммунитет к состоянию ослепление
Чувства слепое зрение 120 футов (слеп за его пределами), пассивное Восприятие 14
Языки Глубинная речь, Гоблинский
Опасность 3 (700 опыта; БМ +2)

Свойства

Уклонение. Если долгаунт должен пройти спасбросок Ловкости и в случае успеха должен получить половину, то он в случае успеха не получает никакого урона, а в случае неудачи получает только половину. Однако долгаунт не может использовать эту особенность, если он недееспособен.
Защита без доспехов. Пока долгаунт не носит ни доспехи, ни щит, к КД прибавляется его модификатор Мудрости.

Действия

Мультиатака. Долгаунт совершает две атаки щупальцами и два безоружных удара. До двух атак щупальцами можно заменить на высасывание жизни.
Щупальца. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. Попадание: 7 (1к6+4) дробящего урона. Если существо Большого размера или меньше, то цель становится схваченной (Сл высвобождения 12). Пока захват не окончится, долгаунт не может использовать своё щупальце для других целей. Долгаунт имеет два щупальца.
Безоружный удар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 6 (1к4 +4) дробящего урона.
Высасывание жизни. Одно существо, схваченное щупальцем долгаунта должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11. В случае провала цель получает 9 (2к8) урона некротической энергией, а долгаунт восстанавливает себе количество хитов, равное половине нанесённого урона некротической энергией.

Драконнель

Большой Дракон, нейтральный

КД 13 **Инициатива** +2
Хиты 58 (9к10 + 9)
Скорость 30 фт., летая 60 фт.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 16	+3	+3	**Лов** 15	+2	+2	**Тел** 12	+1	+1
Инт 8	-1	-1	**Муд** 13	+1	+1	**Хар** 10	+0	+0

Навыки Восприятие +3
Чувства слепое зрение 30 футов, тёмное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 13
Языки Понимает Драконий и Общий, но не говорит.
Опасность 2 (450 опыта; БМ +2)

Свойства

Пролёт. Драконнель не провоцирует атаку, когда он вылетает за пределы досягаемости врага.

Действия

Мультиатака. Драконнель совершает две атаки Разрывом.
Разрыв. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 10 (2к6+3) рубящего урона.

DAVE ALLSOP

Диррн

Диррн известен среди своих последователей как Осквернитель, Похититель Мыслей, Парящий Лорд, Грязный Лабиринт. В сказаниях Хранителей Врат говорится о том, что Диррн насаждает мысли в слабых рассудках -семена ужасных замыслов, которые усугубляются и растут. Те, кто особенно гениален, часто привлекают внимание Диррна, который жаждет поглотить уникальные умы. Те, кто особенно одарен, часто привлекают внимание Грязного Лабиринта, который жаждет поглотить уникальные умы.

Диррн

Средняя Аберрация, хаотично-злая

КД 21 **Инициатива** +5 (15)
Хиты 325 (31к8 + 186)
Скорость 40 фт., летая 40 фт. (парит)

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 26	+8	+8	**Лов** 21	+5	+5	**Тел** 22	+6	+6
Инт 26	+8	+15	**Муд** 23	+6	+13	**Хар** 24	+7	+14

Навыки Восприятие +13, История +15, Магия +15, Проницательность +13
Сопротивление к урону психическая энергия, яд
Иммунитет к состоянию ослепление, отравление, сбивание с ног, очарование, испуг, истощение
Чувства истинное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 23
Языки Глубинная речь, Телепатия 120 фт.
Опасность 24 (62,000 опыта; БМ +7)

Свойства

Чужеродный разум. Если существо пытается прочитать мысли Диррна или же причинить ему урон психической энергией, то это существо должно преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 23. В противном случае существо будет ошеломленно на 1 минуту. Ошеломлённое существо может пытаться повторить спасбросок в конце каждого своего хода пока не преуспеет или действие эффекта не окончится.
Легендарное сопротивление (3/день). Если Диррн проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.
Сопротивление магии. Диррн совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.
Регенерация. Диррн восстанавливает 20 хитов в начале каждого своего хода. Если он получает урон излучением, то эта особенность не действует в начале его следующего хода. Диррн умирает только когда его хиты опускаются до 0 и он не может регенерировать.
Телепортация. Бонусным действием Диррн может телепортироваться на 30 футов в видимое свободное пространство.

Действия

Мультиатака. Диррн совершает одну атаку кнутом из щупалец и еще использует порчу. Диррн может заменить атаку кнутом из щупалец на извлечение мозга, если существо схвачено.

Кнут из щупалец. Рукопашная атака оружием: +15 к попаданию, одна цель, досягаемость 10 футов. Попадание: 24 (3к10 +8) рубящего урона.
Если цель Среднего размера или меньше, то она становится схваченной (Сл высвобождения 23) и притягивается к Диррну в незанятое место в 5 футах от него. Существо должно совершить спасбросок Интеллекта Сл 23 иначе будет ошеломлённой пока не окончится захват. Диррн не может использовать тот же самый кнут из щупалец для какой-то иной цели, пока захват не окончен. Диррн имеет 2 кнута из щупалец.
Порча. Диррн выбирает цель в пределах 60 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 23 или получит 22 (4к6 +8) урона некротической энергией, и на него будет наложена порча на 1 минуту. Плоть такого существа изменяется странными способами. Существо совершает все атаки с помехой, его скорость уменьшается на половину и если оно пытается наложить заклинание, то оно должно преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 15. Иначе заклинание не срабатывает, а ячейка расходутся.
Существо с порчей может пытаться повторять спасбросок в конце каждого своего хода. В случае успеха действие эффекта заканчивается.
Извлечение мозга. Рукопашная атака оружием: +15 к атаке, досягаемость 5 футов. Диррн хватает одно недееспособное существо и наносит ему 55 (10к10) колющего урона. Если этим действием Диррн опускает хиты жертвы до 0, то он извлекает её мозг и пожирает его.

Легендарные действия

Диррн может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно действие, и только в конце хода другого существа. Диррн восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Кнут из щупалец. Диррн совершает одну атаку кнутом из щупалец.
Аберрация (стоит 2 действия). Диррн изрыгает пожирателя разума в свободное пространство в пределах 5 футов от него. Пожиратель разума находится под контролем Диррна и ходит сразу после своего хозяина.
Взрыв мозга. Диррн магически излучает психическую энергию в 60-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 23 или получить 30 (5к8 + 8) урона психической энергией и стать ошеломленным на l минуту.

Дракон старшего мозга

Одно из немногих утешений, доступных тем, кто вынужден бороться с колонией свежевателей разума - это предел ее досягаемости, который распространяется только на влияние старшего мозга колонии. Но это маленькое утешение исчезает, когда колонии удается поймать дракона. Команды свежевателей разума связывают дракона, который подвергается ужасной трансформации, когда старший мозг цепляется за спину дракона и вонзает свои щупальца в мозг дракона. Дракон старшего мозга - это кошмарный результат.

Дракон старшего мозга

Громадная Аберрация, законно-злая

КД 17 **Инициатива** +1 (11)
Хиты 350 (20к20 + 140)
Скорость 40 фт., летая 80 фт. (парит)

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 27	+8	+8	**Лов** 13	+1	+1	**Тел** 25	+7	+14
Инт 21	+5	+12	**Муд** 19	+4	+11	**Хар** 24	+7	+14

Навыки Восприятие +18, Магия +12, Проницательность +18
Иммунитеты к урону и состоянию психическая энергия; испуг, очарование
Чувства слепое зрение 120 футов, пассивное Восприятие 28
Языки Глубинная речь, Драконий, Телепатия 5 миль
Опасность 22 (41,000 опыта; БМ +7)

Свойства

Легендарное сопротивление (4/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.
Осадный монстр. Дракон наносит двойной урон объектам и сооружениям.
Необычная природа. Дракону не нужен воздух или сон.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает одну атаку Укусом, две атаки Когтем и одну атаку Щупальцем.
Укус. Рукопашная атака оружием: +15 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: 19 (2к10 +8) колющего урона плюс 11 (2к10) урона психической энергией.
Коготь. Рукопашная атака оружием: +15 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 11 (1к6+8) рубящего урона.
Щупальце. Рукопашная атака оружием: +15 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: 12 (1к8+8) урона психической энергией. Если цель Огромного размера или меньше, она схвачена (Сл высвобождение 18). Дракон может одновременно держать в захвате до четырёх целей.
Дыхание смесью головастиков (перезарядка 5-6). Дракон выдыхает смесь в 120-футовой линии шириной 15 фт. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения Сл 22, получая 55 (10к10) урона психической энергией при провале или половину этого урона при успехе. В случае успеха или провала, если существо не является Конструктом или Нежитью, оно заражается головастиками-иллитидами.
Будучи зараженным, существо получает 16 (3к10) урона психической энергией в начале каждого своего хода. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая действие на себе после того, как оно преуспеет в трёх спасбросках. Если на существо нацелено заклинание, которое снимает проклятие или восстанавливает 40 или более хитов, головастики, заражающие существо, мгновенно уничтожаются, оканчивая действие на существо.
Если хиты гуманоида уменьшены до 0 во время заражения, существо стабилизируется, но остается без сознания в течение 6к12 часов. Когда период бессознательного состояния заканчивается, существо превращается в свежевателя разума полными хитами свежевателя. Наложение заклинания исполнение желаний на бессознательное существо избавляет его от заражения и предотвращает превращение в свежевателя разума.

Легендарные действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав один из вариантов ниже. Дракон может использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.
Щупальце. Дракон совершает одну атаку Щупальцем.
Разрушение концентрации (стоит 2 действия). Дракон нацеливается на существо, с которым сражается. Концентрация цели на заклинании, которое она наложила, или способности, которую она поддерживает, заканчивается, и цель получает 19 (3к12) урона психической энергией.

Древний облекс

После экспериментов на слизи, желатиновых кубах и студнях, которыми кишат глубины Подземья, свежеватели разума вывели особый вид слизи. Облекс – слизь, способная атаковать разум других существ. Эти лужи слизи - хитрые охотники, которые питаются мыслями и воспоминаниями.

Чем острее ум, тем вкуснее еда, поэтому облексы охотятся на цели, которые с большей вероятностью окажутся умными, такие как волшебники и другие заклинатели. Когда подходящая пища оказывается в пределах досягаемости, облекс вытягивает свое тело вверх, чтобы поглотить свою жертву. Удаляясь, он опустошает разум существа, оставляя его жертву сбитой с толку — или мёртвой. Когда облексы поглощают мысли, иногда убивая свою добычу, они могут сформировать странные копии своих жертв, что помогает им добывать ещё больше страдальцев для своих мрачных хозяев.

Древний облекс

Огромная Слизь, законно-злое

КД 16 **Инициатива** +3 (13)
Хиты 115 (10к12 + 50)
Скорость 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	21	+5	+5
Инт	22	+6	+10	**Муд**	13	+1	+1	**Хар**	18	+4	+8

Навыки Восприятие +5, История +10, Магия +10, Обман +8, Природа +10, Религия +10
Иммунитет к состоянию ослепление, сбивание с ног, очарование, глухота, истощение
Чувства слепое зрение 60 футов (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 15
Языки Бездны, Общий, Глубинная речь, Драконий, Дварфийский, Гоблинский, Инфернальный
Опасность 10 5,900 опыта; БМ +4)

Свойства

Аморфный. Облекс может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.
Боязнь огня. Если облекс получает урон огнём, то он, до конца своего следующего хода, совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.
Необычная природа. Облекс не нуждается во сне.

Действия

Мультиатака. Облекс совершает две атаки Ложноножками и использует Поглощение воспоминаний.
Ложноножка. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель.Попадание: 17 (4к6+3) дробящего урона плюс 14 (4к6) урона психической энергией.
Поглощение воспоминаний. Облекс выбирает целью одно существо в пределах 5 футов от себя, которое может видеть. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 18, иначе получит 44(8к10) урона психической энергией и состояние «потеря памяти», пока не закончит короткий или продолжительный отдых или не попадёт под воздействие заклинания высшее восстановление или полное исцеление. Конструкты, Слизи, Растения и Нежить автоматически преуспевают в спасброске.
Пока цель находится под воздействием «потери памяти», она должна делать бросок к4 и вычитать выпавшее значение из любой проверки характеристики или броска атаки. Каждое следующее поглощение воспоминаний после первого усиливает эффект и увеличивает вычитаемую кость: к4 становится к6, к6 становится к8 и так далее, пока кость не станет к20, после чего цель теряет сознание на 1 час. Затем эффект заканчивается.
Когда облекс поглощает память существа, он автоматически узнаёт все языки, что знала цель и получает владение навыками цели.
Использование заклинаний (Псионика). *Облекс накладывает одно из следующих заклинаний, используя Интеллект в качестве базовой характеристики и без использования компонентов (Сл спасброска от заклинаний 18):*
Неограниченно: *обнаружение мыслей, очарование личности (вариант 5-го уровня).*
3/день каждое: *гипнотический узор переносящая дверь, подчинение личности, телекинез.*

Бонусные действия

Сернистое воплощение. Облекс может вытянуть часть самого себя, что принимает вид одного из существ Среднего или меньшего размера, чьи воспоминания были поглощены. Появившаяся сущность выглядит, ощущается и звучит так же, как и существо, чьи воспоминания были поглощены облексом, но от него исходит запах серы. Облекс может создать таким образом 2к6+1 различных существ, каждое из которых связано с его телом слизистым усиком, растягивающимся на дистанцию до 120 футов. Во всех практических отношениях, эта сущность является частью облекса, и таким образом облекс занимает своё пространство и пространство сущности. Слизистый усик невосприимчив к урону, но разрывается, если нет щели хотя бы шириной 1 дюйм между основным телом облекса и сущностью. Сущность исчезает, если усик будет разорван.

Гифф

Среднее Гуманоид, любое мировоззрение

КД 16 **Инициатива** +2 (12)
Хиты 60 (8к8 + 24)
Скорость 30 фт.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 18	+4	+4	**Лов** 14	+2	+2	**Тел** 17	+3	+3
Инт 11	+0	+0	**Муд** 12	+1	+1	**Хар** 12	+1	+1

Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Общий
Опасность 3 (700 опыта; БМ +2)

Свойства

Безрассудный рывок. Гифф может попытаться сбить существо с ног. Если гифф передвигался, как минимум, на 20 футов по прямой линии, заканчивающейся за 5 футов до существа Большого размера или меньше, то это существо должно преуспеть в спасброске Силы Сл 14, иначе оно получит 7 (2к6) дробящего урона и будет сбито с ног.
Знатоки огнестрельного оружия. Гиффы – мастера обращения с огнестрельным оружием, что позволяет им игнорировать правила перезарядки пистолей и мушкетов.

Действия

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

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 8 (1к8 + 4) рубящего урона, или 9 (1к10 + 4) рубящего урона, если атака совершается двумя руками.

Мушкет. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 40/120 футов, одна цель. Попадание: 8 (1к12 + 2) колющего урона.

Пистоль. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/90 футов, одна цель. Попадание: 7 (1к10 + 2) колющего урона.

Осколочная граната (1/день). Гифф бросает гранату на расстояние до 60 футов. Каждое существо в пределах 20 футов от места детонации гранаты должно пройти спасбросок Ловкости Сл 15, получая 17 (5к6) колющего урона в случае провала, и половину этого урона при успехе.

Хобгоблин-вышибала

Среднее Фея (Гоблиноид), законно-злое

КД 18 **Инициатива** +3 (13)
Хиты 16 (3к8+2)
Скорость 30 фт.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 13	+1	+1	**Лов** 12	+1	+1	**Тел** 12	+1	+1
Инт 10	+0	+0	**Муд** 10	+0	+0	**Хар** 9	-1	-1

Снаряжение Полулаты, Длинный меч
Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 10
Языки Общий, Гоблинский
Опасность 1/2 (100 опыта; БМ +2)

Свойства

Тактика стаи. Хобгоблин-вышибала с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один его союзник находится в пределах 5 футов от этого существа, и этот союзник дееспособен.

Действия

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 12 (2к10 + 1) рубящего урона.

LARS WEILER

Свежеватель разума пророк

Средняя Аберрация, законно-злая

КД 17 **Инициатива** +2 (12)
Хиты 97 (15к8 + 30)
Скорость 30 фт.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 15	+2	+2	**Лов** 14	+2	+2	**Тел** 14	+2	+2
Инт 20	+5	+8	**Муд** 17	+3	+6	**Хар** 17	+3	+6

Навыки Восприятие +6, Магия +8, Проницательность +6, Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 16
Языки Глубинная речь, Подземный, Телепатия 120 фт.
Опасность 8 (3,900 опыта; БМ +3)

Свойства

Осведомленность. Свежеватель разума совершает с преимуществом броски инициативы и не может быть захвачен врасплох пока дееспособен.
Сопротивление магии. Свежеватель разума совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Щупальца. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. Попадание: 16 (2к10 + 5) урона психической энергией. Если размер цели не больше Среднего, она становится схваченной (Сл высвобождения равна 15) и должна преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 16, иначе станет ошеломленной, пока не перестанет быть схваченной.
Извлечение мозга. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, один гуманоид, схваченный свежевателем разума. Попадание: Цель получает 55 (10к10) колющего урона. Если этот урон уменьшает хиты цели до 0, свежеватель разума убивает цель, извлекая и пожирая её мозг.
Кнут разума (перезарядка 5-6). Свежеватель разума выплёскивает психическую энергию, нацеливаясь на двух существ, которых он может видеть в пределах 60 футов от себя. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 16, иначе получит 23 (4d8 + 5) психического урона и станет ошеломлённой на 1 минуту. Ошеломлённая цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, прекращая эффект на себе в случае успеха.
Использование заклинаний (псионика). Свежеватель разума накладывает следующие заклинания не нуждаясь ни в каких компонентах, и его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 16):
Неограниченно: левитация, обнаружение мыслей, обнаружение магии
1/день каждое: подчинение чудовища, уход в иной мир (только на себя), истинное зрение

SARA OLSEN

Муза Общества восприятия

Маленький или Средний Гуманоид, любое мировоззрение

КД 14 **Инициатива** +3 (13)
Хиты 44 (8к8 + 8)
Скорость 30 фт.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 8	-1	-1	**Лов** 16	+3	+5	**Тел** 12	+1	+1
Инт 15	+2	+2	**Муд** 14	+2	+2	**Хар** 17	+3	+5

Навыки Восприятие +4, Выступление +7, Проницательность +4, Скрытность +5
Снаряжение Кожаная броня
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки Общий плюс два языка
Опасность 3 (700 опыта; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Муза совершает две атаки Обманчивым резонансом.
Обманчивый резонанс. Рукопашная или Дальнобойная атака заклинанием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 90 футов, одна цель. Попадание: 9 (2к8) урона психической энергией. Если целью является существо, она должна преуспеть в спасброске Харизмы Сл 13, иначе будет с помехой совершать следующий бросок атаки, совершаемый, до конца своего следующего хода.
Использование заклинаний. Муза накладывает одно из следующих заклинаний, не нуждаясь в материальных компонентах, используя Харизму в качестве базовой характеристики (Сл спасброска заклинания 13):
Неограниченно: пляшущие огоньки
1/день каждое: понимание языков, гипнотический узор

Бонусные действия

Чарующее присутствие. Каждое существо в пределах 30 футов от музы должно совершить спасбросок Мудрости Сл 13. При провале существо становится очарованным на 1 минуту. При успехе существо становится невосприимчивым к Чарующему присутствию любой музы на 24 часа. Всякий раз, когда муза наносит урон очарованному существу, оно может совершить повторный спасбросок, оканчивая на себе действие эффекта в случае успеха.

Космический клоун

Среднее Исчадие, обычно хаотично-злое

КД 13 **Инициатива** +3 (13)
Хиты 58 (9к8 + 18)
Скорость 30 фт.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 16	+3	+3	**Лов** 16	+3	+3	**Тел** 14	+2	+2
Инт 11	+0	+0	**Муд** 11	+0	+0	**Хар** 16	+3	+3

Навыки Акробатика +5, Выступление +5, Ловкость рук +5
Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 10
Языки Общий, Бездны
Опасность 2 (450 опыта; БМ +2)

Свойства

Предсмертная вспышка. Когда хиты клоуна опускаются до 0, он лопается как воздушный шар, разбрызгивая вокруг едкий гнилостный ихор. Все существа в пределах 5 футов от клоуна, когда он взрывается, должны совершить спасбросок Ловкости Сл 12, получая 10 (3к6) урона кислотой при провале или половину этого урона при успехе.
Пищалки. Клоуны носят башмаки, которые пищат при ходьбе. Этот звук слышен в пределах 30 футов. Пока длится эффект Воображаемой формы клоуна его шаги неслышны.

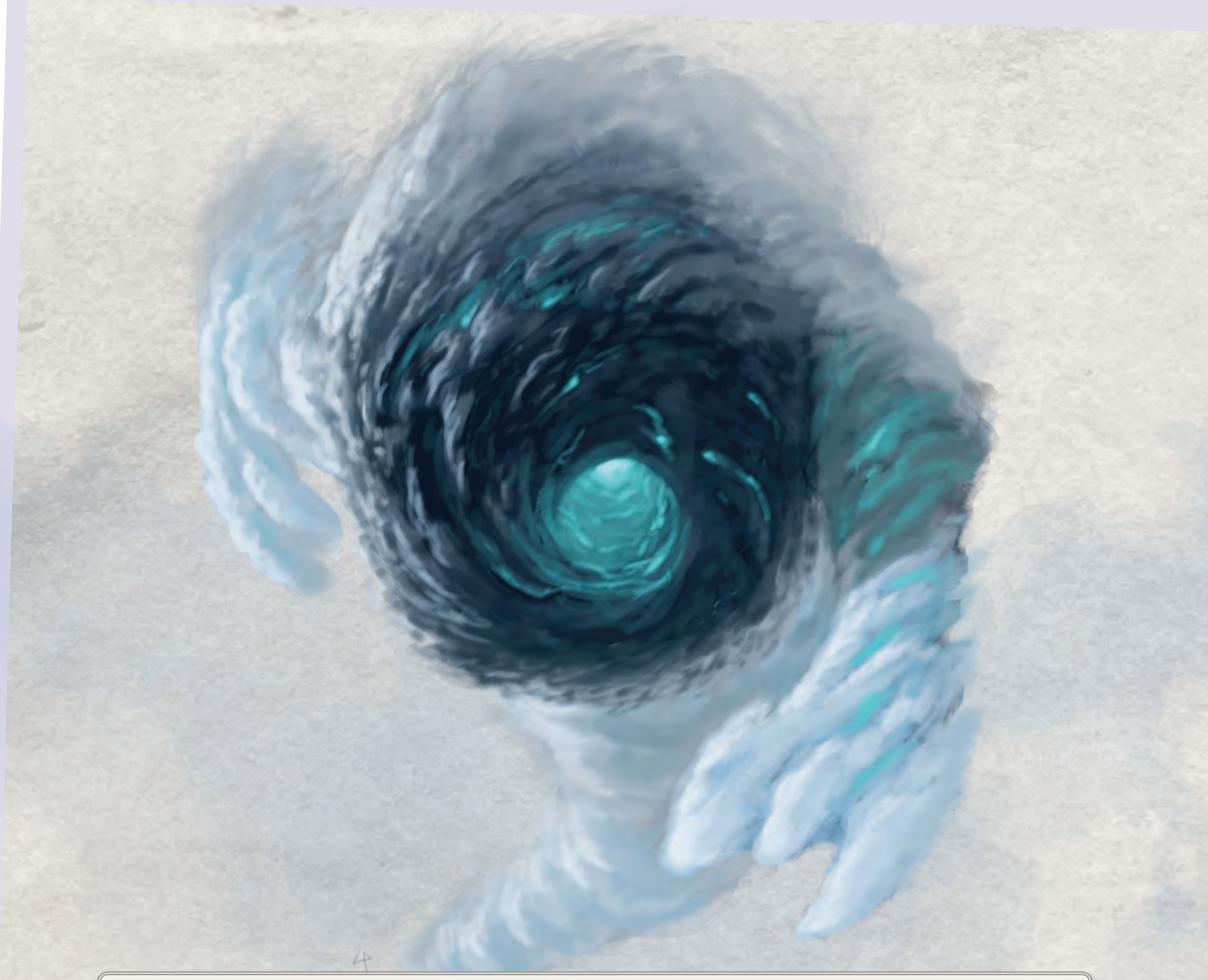
Действия

Шок. Рукопашная атака заклинанием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель Попадание: 17 (4к6 + 3) урона электричеством.

Лучевая пушка. Дальнобойная атака заклинанием: +5 к попаданию, дистанция 120 фт., одно существо. Попадание: 7 (2к6) урона психической энергией, и если цель — гуманоид с показателем Интеллекта 3 или выше, она должна совершить спасбросок Мудрости Сл 12. При провале, цель считает всё видимое и услышанное ей уморительно смешным, и становится недееспособной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе в случае успеха.
Использование заклинаний. Базовой характеристикой клоуна является Харизма. Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:
Неограниченно: волшебная рука, дружба, фокусы;
1/день каждое: отражения, паук.

Бонусные действия

Воображаемая форма (3/день). Клоун окутывает себя и всё, что он несёт и носит иллюзией, которая делает его похожим на другое существо такого же или меньшего размера (например, ребенка) или на объект, достаточно маленький, чтобы поместиться в пространстве клоуна (например, парящий воздушный шар). Поддержание этого эффекта требует от клоуна концентрации (как при концентрации на заклинании), и иллюзия не выдерживает физической проверки. Существо, которое может видеть иллюзорную форму клоуна, может действием совершить проверку Мудрости (Проницательность) Сл 15, рассеивая иллюзию и распознавая истинную форму при успехе.



Дитя бури

Маленький Элементаль, нейтральный

КД 15 **Инициатива** +5 (15)
Хиты 45 (6к10 +12)
Скорость 10 фт., летая 90 фт. (парит)

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 10	+0	+0	**Лов** 20	+5	+5	**Тел** 14	+2	+2
Инт 8	-1	-1	**Муд** 10	+0	+0	**Хар** 6	-2	-2

Сопротивление урону звук, электричество; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак
Иммунитет к состоянию бессознательность, сбивание с ног, паралич, опутанность, окаменение, истощение, захват, отравление
Чувства темное зрение 60 фт; пассивное Восприятие 10
Языки Общий, Великаний, Ауран
Опасность 2 (450 опыта; БМ +2)

Свойства

Воздушное тело. Элементаль может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Он может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания

Действия

Мультиатака. Элементаль совершает два Размашистых удара.
Громовой удар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 9(2к8) урона звуком.
Вихрь (перезарядка 4–6). Все существа в пространстве Элементаля должны совершить спасбросок Силы Сл 13. При провале цель получает 12(2к10 + 1) дробящего урона и отбрасывается на расстояние 20 футов от Элементаля в случайном направлении, после чего падает ничком. При успехе цель получает половину урона.

CLAUDIO POZAS

Штормовой великан квинтэссент

Чтобы предвосхитить неминуемое, некоторые штормовые гиганты, приближающиеся к концу своей жизни, ищут путь избежать смерти. Они проникают в глубины своей могущественной связи со стихиями и растворяют себя в природе, буквально превращаясь в полубессознательные шторма. Метель, которая яростно и бесконечно вьет вокруг горного пика, водоворот, вращающийся вокруг отдаленного острова,или гроза, которая воет беспрерывно вдоль рваного берега, может на самом деле являться неумирающей формой штормового гиганта, цепляющегося за существование.

Штормовой гигант квинтэссент отбрасывает свои доспехи и оружие, но получает способность формировать оружие просто из воздуха.Когда гиганту они не нужны или когда он умирает,его стихийное оружие исчезает.

Штормовой гигант квинтэссент может в любой момент превратиться в свою настоящую гигантскую форму. Эта перемена временная,но может поддерживаться достаточно долго, чтобы гигант мог поговорить со смертным, выполнить простую задачу или защитить жилище от агрессоров.

Штормовой великан квинтэссент

Огромный Великан, обычно хаотично-добрый

КД 12 **Инициатива** +2 (12)
Хиты 230 (20к12 + 100)
Скорость 50 фт., летая 50 фт. (парит), плавая 50 фт.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 29	+9	+14	**Лов** 14	+2	+2	**Тел** 20	+5	+10
Инт 17	+3	+3	**Муд** 20	+5	+10	**Хар** 19	+4	+9

Навыки Восприятие +10, История +8, Магия +8
Сопротивление урону холод; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак
Иммунитет к урону звук, электричество
Чувства истинное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 20
Языки Общий, Великаний
Опасность 16 (15,000 опыта; БМ+5)

Свойства

Амфибия. Великан может дышать и на суше и в воде.
Легендарное сопротивление (1/день). Если великан проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Действия

Мультиатака. Великан совершает две атаки Мечом молний или дважды использует Копье ветра.
Меч молний. Рукопашная атака оружием: +14 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. Попадание: 40 (9к6 + 9) урона электричеством.
Копье ветра. Великан формирует ветер в форме копья и метает его в видимое существо, находящееся в пределах 600 футов. Копье наносит цели 19 (3к6 + 9) урона силовым полем и бьет безошибочно. Копье исчезает после попадания.

Легендарные действия

Великан может совершить 3 легендарных действия, выбрав из предложенных ниже. Можно совершить только одно легендарное действие за раз и только в конце хода другого существа. Великан восполняет потраченные легендарные действия в начале своего хода

Порыв ветра. Великан выбирает целью видимое существо, находящееся в пределах 60 футов и создает магический порыв ветра вокруг него. Цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 18 или её оттолкнет на 20 футов в любом горизонтальном направлении по выбору великана.
Удар молнии (стоит 2 действия). Великан метает молнию в видимое существо, находящееся в пределах 600 футов. Цель должна совершить спасбросок Ловкости Сл 18, получая 22 (4к10) урона звуком при провале или половину этого урона при успехе.
Единство с бурей (стоит 3 действия). Великан исчезает, растворившись в буре, окружающей его логово. Великан может окончить этот эффект в начале любого своего хода, снова став великаном, появляясь в любом месте внутри своего логова. Растворившись, великан не может совершать ничего кроме действий в логове и его нельзя выбрать целью атак, заклинаний или других эффектов. Великан не может использовать эту особенность вне логова, и не может её использовать если другое существо использует заклинание власть над погодой или похожую магию для подавления бури.

Страд фон Зарович

Страд считает, что его душа отдана злу. Он не чувствует ни жалости, ни раскаяния, ни любви, ни ненависти. Он не страдает и не утопает в негодовании. Он верит и всегда верил, что является хозяином своей судьбы.

При жизни Страд жил, чтобы побеждать. Будучи нежитью он продолжает побеждать — не царства, а людей, развращая их души и уничтожая тех, кто не желает сдаваться.

Персонажи, пытающиеся воззвать к человечности Страда, будут жестоко разочарованы, потому что в нём ее осталось ничтожно мало.

Страд может быть соблазнительным и утонченным, когда захочет, особенно если человек умён или привлекателен. Красивые и хитрые личности занимают Страда на какое-то время. Они становится для него игрушками, которыми он может обладать и которые он может сломать по своему желанию.

Страд фон Зарович

Средняя Нежить (перевёртыш), законно-злая,

КД 16 **Инициатива** +4 (14)
Хитыы 144 (17к8 + 68)
Скорость 30 фт.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 18	+4	+4	**Лов** 18	+4	+9	**Тел** 18	+4	+4
Инт 20	+5	+5	**Муд** 15	+2	+7	**Хар** 18	+4	+9

Навыки Восприятие +12, Магия +15, Религия +10, Скрытность +14
Сопротивление к урону некротическая энергия; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак
Чувства тёмное зрение? 120 футов, пассивное Восприятие 22
Языки Общий, Бездны, Великаний, Драконий, Инфернальный, Эльфийский
Опасность 15 (13,000 опыта; БМ +5)

Свойства

Перевёртыш. Если Страд не находится под солнечным светом и не стоит в текущей воде, он может действием превратиться в Крошечную летучую мышь, Среднего волка или Среднее облако тумана, или же принять свой истинный облик.

Находясь в облике летучей мыши, Страд не может говорить, его скорость ходьбы равна 5 футам, и у него есть скорость полёта в 30 футов. В обличии волка его скорость равна 40 футам. Все его характеристики за исключением размера и скорости остаются теми же самыми. Всё, что он носит, превращается вместе с ним, а то, что он несёт — нет. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Находясь в облике тумана, Страд не может совершать действий, говорить и манипулировать предметами. Он ничего не весит, обладает скоростью полёта 20 футов, может парить и может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Кроме того, если через некое пространство может проходить воздух, то это же может сделать и туман, без протискивания, хотя и не может проходить сквозь воду. Он совершает с преимуществом спасброски Силы, Ловкости и Телосложения, и обладает иммунитетом к немагическому урону, за исключением урона, который он получает, находясь под солнечным светом.

Легендарное сопротивление (3/день). Если Страд проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Туманный побег. Если хиты Страда опускаются до 0 за пределами места отдыха, он вместо того, чтобы потерять сознание, превращается в туманное облако (как сказано в описании особенности «Перевёртыш»), при условии, что он не находится под солнечными лучами или в текущей воде. Если он не может превратиться, он уничтожается. Пока в туманном облике у него 0 хитов, он не может возвращаться в облик вампира, и обязан вернуться в место отдыха в течение 2 часов, иначе будет уничтожен. Достигнув места отдыха, он принимает облик вампира. После этого он становится парализованным, пока не восстановит хотя бы 1 хит. Проведя 1 час в месте отдыха с 0 хитов, он восстанавливает 1 хит.

Регенерация. Страд восстанавливает 20 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит, и он не находится ни под солнечными лучами ни в текущей воде. Если он получает урон излучением или урон от святой воды, эта особенность не действует в начале его следующего хода.

Использование заклинаний. Страд является заклинателем 9-го уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасбросков от заклинаний 18, +10 к попаданию атаками заклинаниями). У Страда подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): волшебная рука, фокусы, луч холода;

1-й уровень (4 ячейки): понимание языков, туманное облако, усыпление;

2-й уровень (3 ячейки): обнаружение мыслей, порыв ветра, отражения;

3-й уровень (3 ячейки): восставший труп, огненный шар, необнаружимость;

4-й уровень (3 ячейки): усыхание, высшая невидимость, превращение;

5-й уровень (1 ячейка): оживление вещей, наблюдение;

Паучье лазание. Страд может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Слабости вампира. Страд обладает следующими слабостями:

Запрет. Он не может войти в жилище без приглашения одного из обитателей.

Урон от текущей воды. Он получает 20 урона кислотой, если оканчивает ход в текущей воде.

Кол в сердце. Если колющее оружие, изготовленное из дерева, вонзить в сердце Страда, пока он недееспособен в своём месте отдыха, вампир станет парализованным, пока кол не вынут.

Гиперчувствительность к солнечному свету. Страд получает 20 урона излучением, если начинает ход под солнечным светом. Находясь на солнечном свету, он совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

Действия

Мультиатака (только в облике вампира). Страд совершает две атаки, только одна из которых может быть укусом.
Безоружный удар (только в облике вампира или волка). Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 8 (1к8+4) рубящего урона плюс 14 (4к6) урона некротической энергией. Если цель существо, то вместо причинения рубящего урона Страд может схватить цель (Сл высвобождения 18).
Укус. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно согласное существо или существо, схваченное Страдом, недееспособное или опутанное. Попадание: 7 (1к6+4) колющего урона плюс 10 (3к6) урона некротической энергией. Максимум хитов цели уменьшается на количество, равное полученному урону некротической энергией, а Страд восстанавливает такое же количество хитов. Уменьшение хитов длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0. Гуманоид, убитый этим способом, а после закопанный в землю, восстаёт следующей ночью в качестве порождения вампира [vampire spawn], находящегося под контролем Страда.
Очарование. Страд нацеливается на одного Гуманоида, которого видит в пределах 30 футов. Если цель видит Страда, она должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 17 от этой магии, иначе станет очарована. Очарованная цель считает Страда верным другом, о котором нужно заботиться и которого нужно защищать. Несмотря на то, что цель не находится под контролем Страда, она выполняет его просьбы и искренне прилагает все нужные усилия, и будет согласной целью для укуса. Каждый раз, когда Страд или его прислужники делают цели что-нибудь плохое, цель может повторить спасбросок, оканчивая эффект на себе при успехе. В противном случае эффект длится 24 часа, либо пока Страд не будет уничтожен, либо он с целью не окажутся на разных планах существования, либо пока Страд не окончит эффект бонусным действием.
Дети ночи (1/день). Страд магическим образом призывает 2к4 роя крыс или летучих мышей, при условии, что на небе нет солнца. Находясь на открытом воздухе, Страд может вместо этого призвать 3к6 волков. Вызванные существа приходят через 1к4 раунда, действуют как союзники вампира и подчиняются его устным командам. Звери остаются на 1 час, пока Страд не умрёт, или он не отпустит их бонусным действием.

Легендарные действия

Страд может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Страд восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.
Перемещение. Страд перемещается на расстояние, не превышающее его скорость, не провоцируя атаки.
Безоружный удар. Страд совершает одну безоружную атаку.
Укус (стоит 2 действия). Страд совершает одну атаку укусом.

Зомби Страда

Средняя Нежить, без мировоззрения

КД 8 **Инициатива** -2 (8)
Хиты 30 (4к8 + 12)
Скорость 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	**Лов**	6	-2	-2	**Тел**	16	+3	+3
Инт	3	-4	-4	**Муд**	6	-2	+0	**Хар**	5	-3	-3

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 8
Языки Понимает язык, который знал при жизни, но не может говорить
Опасность 1 (200 опыта; БМ +2)

Свойства

Отвратительные конечности. Если зомби получает за раз как минимум 5 дробящего или рубящего урона, бросьте к20, чтобы определить, что с ним происходит:
1-8: У зомби отрублена одна нога, если у него оставалась хотя бы одна.
9–16: У зомби отрублена одна рука, если у него оставалась хотя бы одна.
17-20: Зомби обезглавлен.

Если его хиты снижаются до 0, все части зомби погибают. До тех пор пока этого не произошло, отрезанные части действуют в инициативу зомби и имеют свои собственные действия.

Отрезанные части имеют КД 8. Любой урон, который они получают вычитается из хитов зомби
Отрубленная нога не может атаковать, её скорость – 5 футов.
У отрубленной руки скорость 5 футов, и она может совершить одну атаку когтями в свой ход с помехой. При потере зомби руки он также теряет одну атаку когтями.
Если отрублена голова, зомби теряет атаку укусом и его туловище считается ослеплённым, если только голова не видит его. У отрубленной головы скорость 0 футов и. Она может совершить атаку укусом, но только если цель находится в её клетке.
Если зомби потерял ногу, его скорость снижается вдвое. Если обе ноги — он падает ничком. Если при этом у него есть руки, он может ползти. Если рука при этом осталась только одна, он по-прежнему может ползти, но скорость уменьшается вдвое. Без рук и без ног его скорость становится равной 0, и зомби не получает никаких бонусов к скорости.

Действия

Мультиатака. Зомби совершает три атаки: одну укусом и две своими когтями.
Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 3 (1к4 + 1) колющий урон.
Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 4 (1к6 + 1) рубящий урон.

Лорд Лезвий

Лорд Лезвий – это воинственный вождь, который разорвал все связи со своими бывшими хозяевами. Он основал нацию для своего народа глубоко в Землях Скорби, с центром в большой крепости, куда могут прийти кованые со всего Кхорвайра и почувствовать себя «своими». Никто не знает, какие планы Лорда Лезвий строит, но многие опасаются, что он намерен создать легион кованых-фанатиков, готовых выступить из Земель Скорби, чтобы обрушить свой гнев на своих бывших хозяев.

Лорд Лезвий

Средний Гуманоид (кованый), законно-злой

КД 19 **Инициатива** +2 (12)
Хиты 195 (23к8 + 92)
Скорость 40 фт.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 20	+5	+11	**Лов** 15	+2	+2	**Тел** 18	+4	+10
Инт 19	+4	+10	**Муд** 17	+3	+9	**Хар** 18	+4	+4

Навыки Атлетика +11, Восприятие +9, История +10, Магия +10
Сопротивление к урону некротическая энергия, яд
Иммунитет к состоянию очарование, испуг, истощение
Чувства пассивное Восприятие 19
Языки Общий, Дварфийский, Драконий, Эльфийский
Опасность 18 (20,000 опыта; БМ +6)

Свойства

Покрытие из адаманта. Любое критическое попадание по Лорду Лезвий становится обычным попаданием.
Клинковый доспех. Существо, которое пытается схватить или было схвачено Лордом Лезвий, получает 13 (3к8) рубящего урона.
Атака в броске. Если Лорд Лезвий переместится по крайней мере на 10 футов прямо к цели, а затем в том же ходу попадает по ней своим адамантиновым шестиконечным клинком, цель дополнительно получает 11 (2к10) рубящего урона. Если цель - существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 19, иначе оно будет отброшено на расстояние до 10 футов и сбито с ног.
Использование заклинаний. Лорд Лезвий является заклинателем 20-го уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 18, +10 к попаданию атаками заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания изобретателя:
Заговоры:огненный снаряд (см. "Действие" ниже), волшебная рука, починка, фокусы
1 уровень (4 ячейки):поспешное отступление, убежище, волна грома
2 уровень (3 ячейки):размытый образ, раскаленный металл, палящий луч, видение невидимого
3 уровень (3 ячейки):рассеивание магии, полет, ускорение
4 уровень (3 ячейки):свобода перемещения, верный пёс Морденкайнена
5 уровень (2 ячейки):оживление вещей, силовая стена

Природа кованых. Лорд Лезвий не нуждается в воздухе, еде, воде или сне.

Стойкость кованого. Лорд Лезвий имеет преимущество на спасброски от отравления, а так же иммунен к болезням и его нельзя магически усыпить.

Действия

Мультиатака. Лорд Лезвий совершает три атаки: две-своим адамантиновым шестиконечным клинком и одну-своими клинковыми крыльями.
Адамантиновый шестиконечный клинок.Рукопашная атака оружием: + 11 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 21 (3к10 + 5) рубящего урона плюс 7 (2к6) урона силовым полем.
Клинковые крылья. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. Попадание: 8 (1к6+5) рубящего урона.
Огненный снаряд (Заговор). Дальнобойная атака заклинанием: +10 к попаданию, дистанция 120 футов., одна цель. Попадание: 22 (4к10) урона огнём.

Легендарные действия

Лорд Лезвий может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Лорд Лезвий восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.
Атака. Лорд Лезвий совершает одну атаку оружием.
Заговор. Лорд Лезвий колдует один из своих заговоров.
Заклинание (стоит 2 действия). Лорд Лезвий накладывает заклинание 2-го уровня или ниже из своего списка заклинаний, которое имеет "1 действия" для накладывания.
Стремительный клинок (стоит 3 действия). Лорд Лезвий перемещается на свою скорость, не провоцируя атак, а затем совершает одну атаку своим адамантиновым шестиконечным клинком. Он может совершить одну атаку клинковыми крыльями по каждому существу, мимо которого он переместится.

Кованый воитель

Средний Конструкт, любое мировоззрение

КД 16 **Инициатива** +1 (11)
Хиты 30 (4к8 + 12)
Скорость 30 фт.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 16	+3	+3	**Лов** 12	+1	+1	**Тел** 16	+3	+3
Инт 10	+0	+0	**Муд** 14	+2	+2	**Хар** 11	+0	+0

Навыки Атлетика +5, Восприятие +4, Выживание +4
Сопротивление урону яд
Иммунитет к состоянию отравление?
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки Общий
Опасность 1 (200 опыта; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Кованый совершает две атаки Наручным клинком.
Наручный клинок. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) рубящего урона.
Метательное копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 30/120 футов, одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Реакции

Защита. Когда атакующий, которого видит кованый, совершает бросок атаки против существа в пределах 5 футов от кованого, кованый может наложить помеху на этот бросок атаки.

Колдун Архифеи

Средний Гуманоид, любое мировоззрение

КД 16 **Инициатива** +3 (13)
Хиты 67 (15к8)
Скорость 30 фт.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 9	-1	-1	**Лов** 16	+3	+3	**Тел** 11	+0	+0
Инт 11	+0	+0	**Муд** 12	+1	+3	**Хар** 18	+4	+6

Навыки Магия +2, Обман +6, Природа +2, Убеждение +6
Иммунитет к состоянию очарование?
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки любые два языка (обычно Сильван)
Опасность 4 (1,100 опыта; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Колдун совершает две атаки Рапирой или использует Запутывающее слово дважды.
Рапира. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 7 (1к8 + 3) колющего урона плюс 7 (2к6) урона силовым полем.

Запутывающее слово. Колдун изрекает магическое замешательство, нацеливаясь на одно видимое существо, находящееся в пределах 60 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 14, иначе получит 9 (2к8) урона психической энергией и помеху на броски атаки до конца следующего хода колдуна. ***Использование заклинаний.*** Колдун накладывает одно из следующих заклинаний, используя Харизму в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинаний 14):
Неограниченно: пляшущие огоньки, маскировка, доспехи мага (только на себя), волшебная рука, малая иллюзия, фокусы, разговор с животными;
1/день каждое: *очарование личности, переносящая дверь, удержание чудовища.*

Реакции

Туманное исчезновение (Перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). В ответ на получение урона, колдун становится невидимым и телепортируется на расстояние до 60 футов в видимое ему свободное пространство. Он остается невидимым до начала его следующего хода или пока он не атакует, совершит бросок урона или наложит заклинание.

Занатар

Имя Занатара носит бехолдер-мафиози, живущий в подземельях Глубоководья. Он не первый, кто присвоил это имя, и вряд ли будет последним.
Как и все бехолдеры, Занатар — параноидальный тиран, который подчиняет приспешников магией и запугиванием. В гильдии Занатара состоят последние отбросы Глубоководья, а также чудовища, которых бехолдер подчинил или привлёк посулами сокровищ, пищи или власти. Интриги и предательства — обычное дело в гильдии, члены которой борются за внимание и рас-положение бехолдера. Но положение фаворитов нена-дёжно: бехолдер быстро теряет веру в тех, кто добился его милости.
Занатар живёт в подземелье под Скалпортом — под-земным поселением, связанным с третьим уровнем Подгорья. Это место похоже на полуразрушенный город, построенный в гигантской пещере, где протекает подземная река. Члены гильдии заселили полуобвалившиеся здания Скалпорта, а улицы патрулируют огненные черепа.

Бехолдер охвачен неизлечимой манией преследования. Ему всюду мерещатся враги, и он обрушивает свой гнев на любого, кого примет за лазутчика или убийцу из Жентарим. Если искатели приключений привлекут его внимание, сотрудничая с теми, кого он считает (справедливо или нет) членами Чёрной Сети, он немедленно объявляет героев врагами, которых надо уничтожить.

Особое снаряжение

Занатар носит магические кольца на трёх стебельках глаз. Он настроен на все три кольца и носит кольцо невидимости на стебельке, стреляющем лучом страха, кольцо защиты разума на стебельке, стреляющем усыпляющим лучом, и кольцо сопротивления (силовое поле) на стебельке, стреляющем замедляющим лучом.

Занатар (Бехолдер)

Большая Аберрация, законно-злая

КД 18 **Инициатива** +12 (22)
Хиты 190 (20к10 + 80)
Скорость 5 фт., летая 40 фт. (парит)

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 16	+3	+3	**Лов** 14	+2	+2	**Тел** 18	+4	+9
Инт 17	+3	+3	**Муд** 15	+2	+7	**Хар** 17	+3	+3

Навыки Восприятие +12
Иммунитет к состоянию сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 22
Языки Глубинная речь, Подземный
Опасность 13 (10,000 опыта, или 11,500 в логове; БМ +5)

Свойства

Легендарное сопротивление (трижды в день, или четырежды в логове). Если Занатар проваливает Спасбросок, он может вместо этого успешно пройти его.

Действия

Мультиатака. Занатар использует Лучи из глаз 3 раза.
Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Колющий урон 13 (3к6+3).
Лучи из глаз. Занатар испускает три магических луча из глаз, выбранных случайным образом (перебрасывая повторяющиеся результаты), выбирая от одной до трех целей, видимых в пределах 120 футов:

1)Очаровывающий луч. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16, иначе станет очарованным Занатаром на 1 час, или пока Занатар не причинит ему вред.

2)Парализующий луч. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 16, иначе станет парализованным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

3)Луч страха. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16, иначе станет испуганным на 1 минуту и получит 14(4к6) психического урона. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. При успехе: половина урона.

4)Замедляющий луч. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 16. При провале скорость цели на 1 минуту уменьшается вдвое. Кроме того, существо не может совершать реакции, и может в свой ход совершать либо действие, либо бонусное действие, но не то и другое. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

5)Луч бессилия. Целевое существо должно совершить спасбросок Телосложения Сл 16, получая урон некротической энергией 36 (8к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

6)Телекинетический луч. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 16, иначе Занатар переместит её на расстояние до 30 футов в любом направлении. Цель опутана телекинетической хваткой луча до начала следующего хода Занатара, либо пока Занатар не станет недееспособным. Если цель — предмет, весящий не больше 300 фунтов, никем не несомый и не носимый, он перемещается в любом направлении на расстояние до 30 футов. Занатар может этим лучом совершать аккуратные действия, например, манипулировать простым инструментом, открывать дверь или контейнеры.

7)Усыпляющий луч. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16, иначе уснет и в течение 1 минуты будет лишено сознания. Цель просыпается, если получает урон или другое существо действием разбудит его. Этот луч не оказывает никакого эффекта на конструктов и нежить.

8)Луч окаменения. *Целевое существо должно совершить спасбросок Ловкости Сл 16. При провале существо начинает превращаться в камень и становится опутанным. В конце своего следующего хода оно должно повторить этот спасбросок. При успехе эффект оканчивается. При провале существо становится окаменевшим, пока не будет использовано заклинание высшее восстановление или подобная магия.*
9)Луч расщепления. *Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 16, иначе получит урон силовым полем 45 (10к8). Если этот урон снижает хиты существа до 0, его тело становится кучкой серой пыли. Если цель — немагический предмет или творение магической силы с размером не больше Большого, она расщепляется без спасброска. Если цель — немагический предмет или творение магической силы с размером Огромный или больше, этот луч расщепляет объём куба с длиной ребра 10 футов.*
10)Луч смерти. *Целевое существо должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 16, иначе получит урон некротической энергией 55 (10к10). Цель умирает, если луч уменьшает её хиты до 0.*

Бонусные действия

Конус антимагии. Центральный глаз Занатара создает 150-футовым конусом зону антимагии, как заклинание преграда магии. В начале каждого своего хода Занатар решает, в какую сторону направлен конус, и будет ли он активен. Эта зона работает и против лучей из глаз самого Занатара..

Легендарные действия

Занатар может совершить 3 легендарных действия, 4 в логове. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Занатар восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Чавканье. Занатар совершает две атаки Укусом

Взгляд. Занатар использует использует Лучи Из Глаз.

JASON JUTA

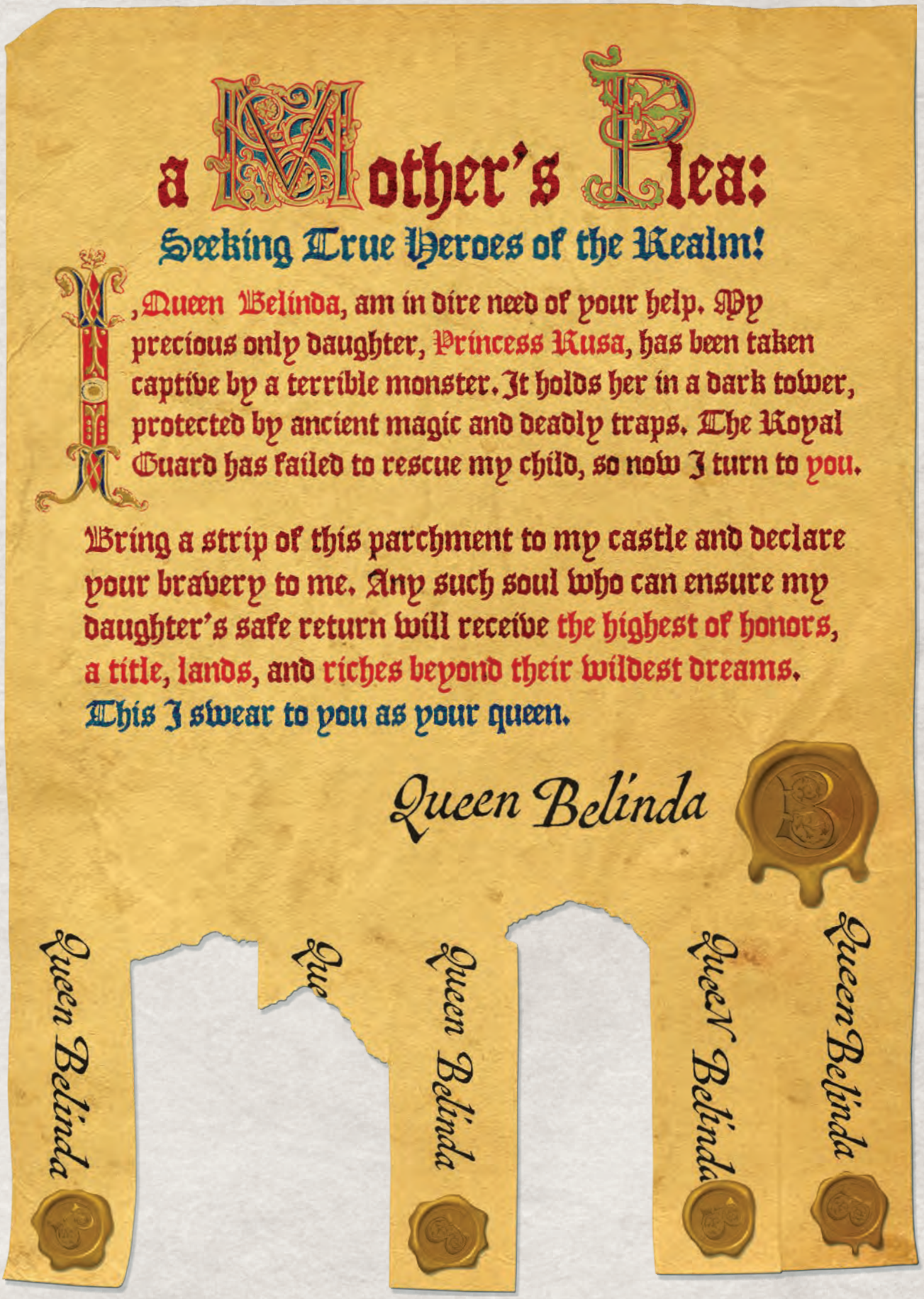
ПРИЛОЖЕНИЕ С: РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ

Ваша группа посвящённых на прошлой неделе справилась впечатляюще. Выполнение поставленной перед вами задачи действительно помогло создать благоприятное впечатление. Именно то усердие и находчивость, которые ценит Жентарим! Продолжайте в том же духе — и вы можете оказаться частью весьма закрытого клуба, который, не побоюсь этого слова, можно назвать даже семьёй...

В связи с этим сегодня вечером я буду за своим обычным столиком в «Зияющем портале». Присоединяйтесь ко мне, но только если вы настроены серьёзно развивать наши отношения.

Искренне ваш,

Давил Старсонг



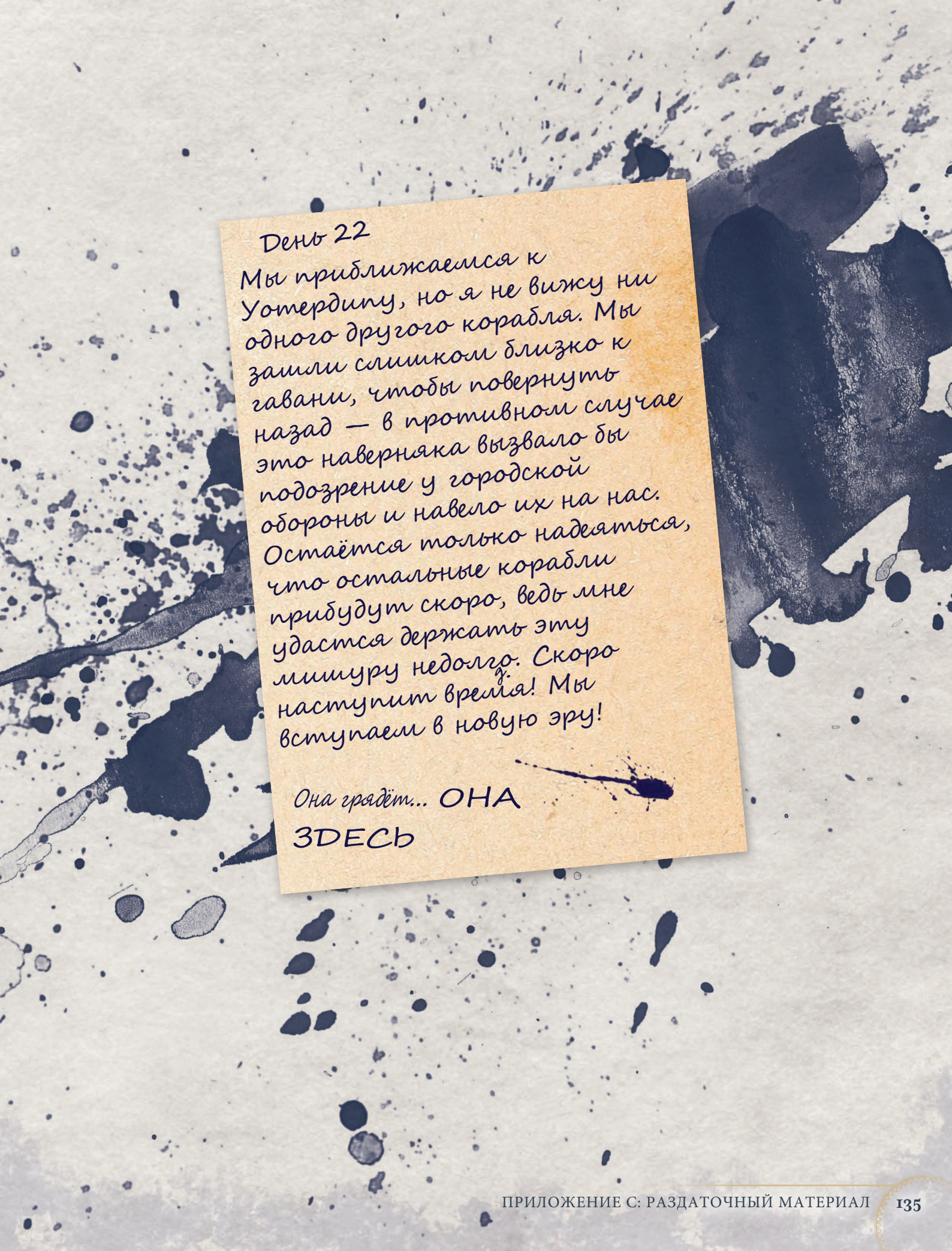
06. Все умрут в качестве обеда

День 2

Напоминание о том, что именно меня избрали из всех служить флагманом эскадры и нести Её, наполняет меня блаженной гордостью. Разрушение Уотердипа — да что там, и всего Побережья Мечей! — находится в моей ладони. Она шепчет мне слова восхваления. Я сделаю её гордой! Меня избрали начать новую эру! Она грядёт!

День 14

Чёрт возьми эту бурю! Мы отбились от остальной эскадры! Последний раз я видел их несколько часов назад сквозь проливной дождь, прежде чем вода разделила нас. Сейчас погода проясняется, но мы их не видим. Мы должны продолжать путь в Уотердип... недопустимо, чтобы наши силы прибыли без поддержки Её. Мы вступаем в новую эру! Она грядёт!


День 22
Мы приближаемся к Уотердипу, но я не вижу ни одного другого корабля. Мы зашли слишком близко к гавани, чтобы повернуть назад — в противном случае это наверняка вызвало бы подозрение у городской обороны и навело их на нас. Остаётся только надеяться, что остальные корабли прибудут скоро, ведь мне удастся держать эту мишуру недолго. Скоро наступит время! Мы вступаем в новую эру!
Она грядёт... ОНА ЗДЕСЬ

НАТАТОРИУМ

Внимание, персонал!
До особого распоряжения бассейн в камере природной гроты закрыт — он зарезервирован для частного мероприятия.
Направляйте всех посетителей в главный зал бассейна.

Силисия Вандор

НАТАТОРИУМ

Внимание, персонал!
Помните: единственный способ уговорить мистера Баргомоша покинуть основной бассейн — развлечение. Пение, танцы, музыка — всё годится. Будьте к нему уважительны: мистер Баргомош крайне опасен и непредсказуем.

Силисия Вандор

ПЛАНЫ

По спасению профессора Драмвита в рисованной (и вероятно опасной) манере

Лидер: Провендер Плак (он же Мистер Грин).

Шаг 1: Произнесите волшебную фразу «Черепаха, черепаха, черепаха», — пол откроется, и вы начнёте свободно падать вниз к поезду. Нажмите на свои жетоны с перышком незадолго до приземления, чтобы не пролететь мимо поезда.

ВАЖНО: Раздайте жетоны с перышком до того, как произнесете волшебную фразу!

Шаг 2: Найдите тюремный вагон. В наличии три ложных вагона и один настоящий. На крыше каждого вагона у люка написано кодовое слово, указывающее, ложный это вагон или нет. ВАЖНО: Ложные вагоны наверняка заминированы, так что не открывайте их!

Шаг 3: Бросьте «Варвара в коробке™» в открытый люк настоящего тюремного вагона. Подождите, пока он расправится с охранниками.

ВАЖНО: Активируйте «Варвара в коробке™» непосредственно перед тем, как бросить его: после нажатия кнопки срабатывает задержка в три секунды.

Шаг 4: Войдите в тюремный вагон и убедитесь, что все стражники выведены из строя.

Шаг 5: Откройте дверь камеры. Замок — это разумный часовой механизм-автомат по имени Огред. Он раскроется при проговаривании кодовой фразы:

«Сьюзи работает в мастерской по чистке обуви. Где она чистит обувь — там она сидит, и где она сидит — там она чистит обувь.»

Шаг 6: Освободите профессора Драмвита.

Шаг 7: Уходите (см. стр. 2).

14. Все умрут на скоростном поезде

THE FPWKK SCRAPBOOK:
EVERYBODY DIED FILMING A TV SHOW

In the Spring of 2023, Beadle & Grimm's and eOne Entertainment produced and shot 20 episodes of a new live-play show titled *"Faster, Purple Worm! Kill! Kill!"* for the D&D Adventures channel. The amazing production team included Tom Danon, John Platt, Brian Baldinger, Ashley Alexander, Noura Ibrahim, John Kalning, Tara Long, Ash Minnick, Narbeh Nazarian, Bill O'Donnell, Adam Rady, Ashton Swinford, Alanna Wagner, Mei Wang and Lindsay Quintana.

The rotating cast of players and DMs consisted of Steve Agee, Krystina Arielle, Justice Arman, Jason Azevedo, Kelly Holden Bashar, Abraham Benrubi, Anjali Bhimani, Jasmine Bhullar, Mal Blum, Michelle Nguyen Bradley, Guy Branum, Kailey Bray, Ross Bryant, Mica Burton, River Butcher, Luis Carazo, Jon Ciccolini, Rob Ciccolini, Kelen Colman, David Dastmalchian, Paula Deming, Gina DeVivo, David Epley, Bonnie Gordon, Claire Grant, Seth Green, Sean Gunn, Alison Haislip, Gabe Hicks, Noura Ibrahim, Michael Irby, Aabria Iyengar, Xander Jeanneret, Omega Jones, Troy Lavallee, Matthew Lillard, Jared Logan, Mary Lou, Alicia Marie, Josephine McAdam, Kate Micucci, Jason Charles Miller, Kyle Newman, Ify Nwadiwe, Joe O'Brien, Patton Oswalt, Danielle Perez, Khary Peyton, Jonah Ray, Bill Rehor, Charlie Rehor, Saige Ryan, Paul Shapiro, Rekha Shenkar, Tiffany Smith, Todd Stashwick, Elisa Teague, Skeet Ulrich, Amy Vorpahl, Kate Welch, Wil Wheaton, Katie Wilson, Lou Wilson, Deborah Ann Woll, and Freddy Wong.

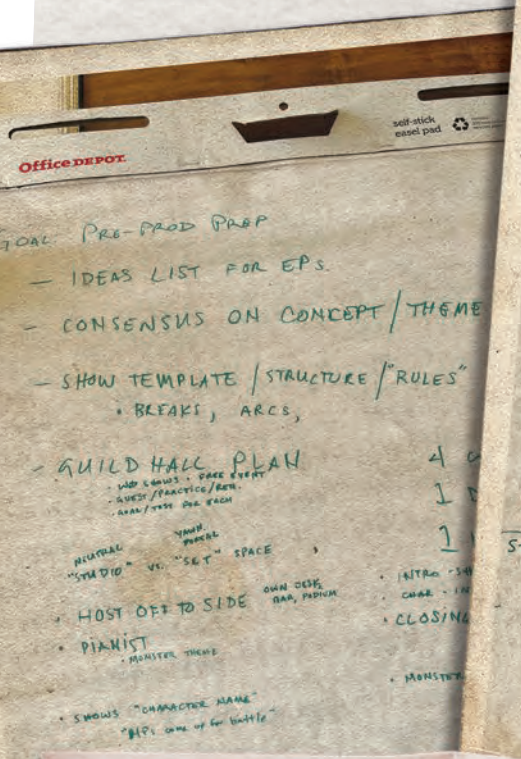
The show was originally conceived a year earlier by Beadle & Grimm's as an alternative to the long-form live play shows that dominated the space at the time. We at B&G love great live play, but wondered how to give that kind of authentic, meaningful D&D experience to viewers without requiring a lengthy commitment. Our answer was, "Why not just kill everyone?"

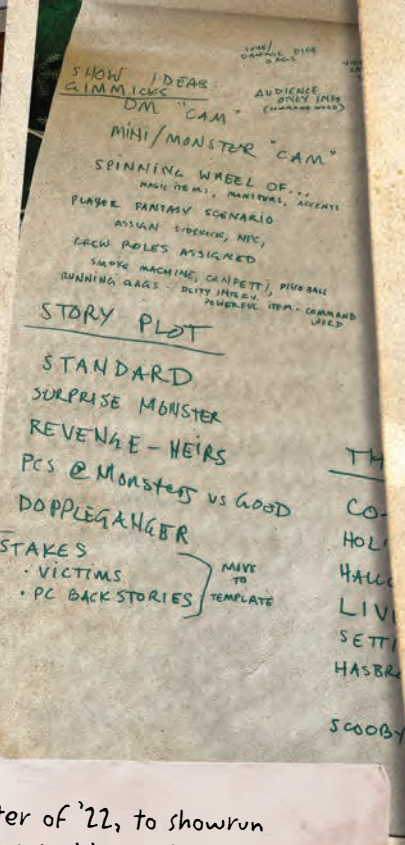
After getting the green light from Hasbro for season one, FPWKK was developed through a series of playtest games at the GuildHall bar in Burbank, CA. We threw together casts of whoever was willing to do us a favor, braving this strange, untested idea in front of bewildered customers in the bar's back room. At the first show, we had maybe eight people in the audience. At the second, word got out a bit and we were up to fifteen. By the final game a month later, we were Standing Room Only on the back terrace, with 100 people cheering, "Kill! Kill!" at the top of their lungs.

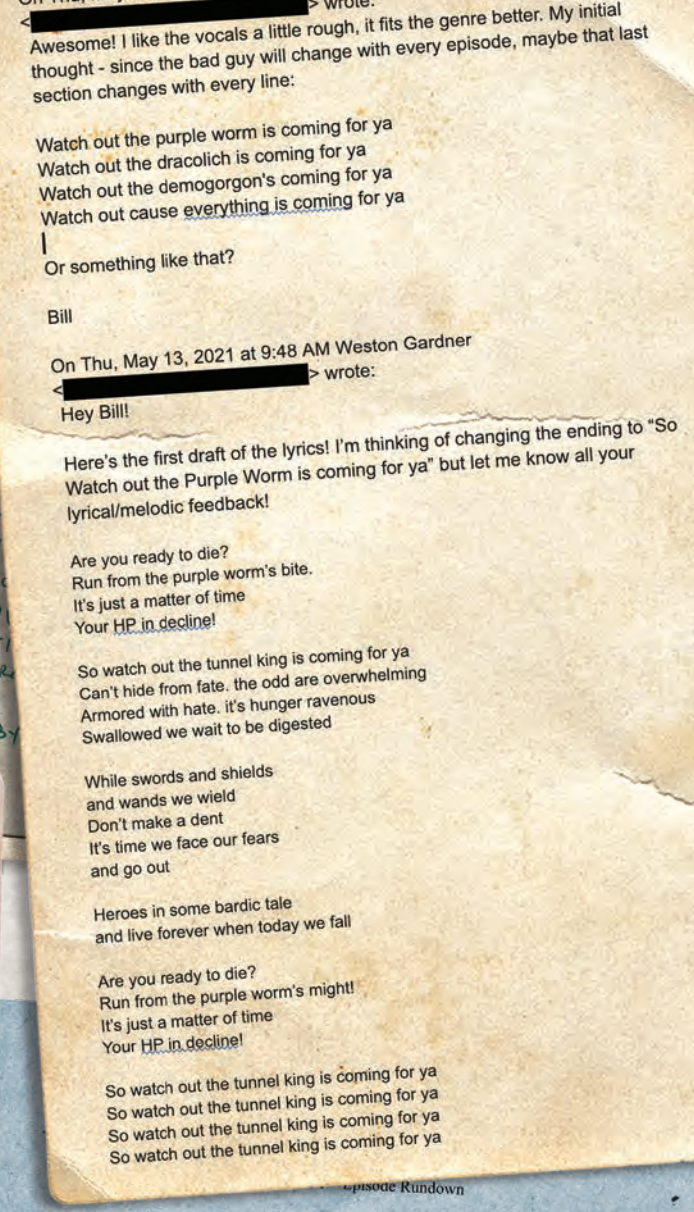
Over the course of those live games, we learned how to make the show work. How do you best use the Host? How do you make sure every character gets their moment in the sun? How do you manage the time so it doesn't go past an hour? But most importantly, we learned how crucial the live audience was to our success. Even in those early games with a handful of GuildHall customers, we saw that every little interaction with the crowd sent a jolt of energy through the players. Although they knew they were doomed, they fought on for the sake of an audience they didn't want to let down.

For the final GuildHall show, we invited the production team to come see us. We'd previously pitched a live studio audience for the TV show and it was the first line item to get cut—too expensive, too complicated, not worth it. We wanted the bar's crowd to change their minds. Fortuitously, that night had one of our best audience gags ever—I don't remember exactly what it was, but something where the audience had to correct us every time we mispronounced an NPC's name. It was absolute bedlam in there by the end, in the best possible way. Afterwards our wonderful producers Tom and John came up to us with big smiles on their faces and said, "We are getting you that audience." That's when we knew we were going to be allowed to make the show we wanted, and we had exactly the right partners to make it happen.

—Bill Rehor







> wrote:

Awesome! I like the vocals a little rough, it fits the genre better. My initial thought - since the bad guy will change with every episode, maybe that last section changes with every line:

Watch out the purple worm is coming for ya
Watch out the dracolich is coming for ya
Watch out the demogorgon's coming for ya
Watch out cause everything is coming for ya

Or something like that?

Bill

On Thu, May 13, 2021 at 9:48 AM Weston Gardner <[redacted]> wrote:

Hey Bill!

Here's the first draft of the lyrics! I'm thinking of changing the ending to "So Watch out the Purple Worm is coming for ya" but let me know all your lyrical/melodic feedback!

Are you ready to die?
Run from the purple worm's bite.
It's just a matter of time
Your HP in decline!

So watch out the tunnel king is coming for ya
Can't hide from fate. the odd are overwhelming
Armored with hate. it's hunger ravenous
Swallowed we wait to be digested

While swords and shields
and wands we wield
Don't make a dent
It's time we face our fears
and go out

Heroes in some bardic tale
and live forever when today we fall

Are you ready to die?
Run from the purple worm's might!
It's just a matter of time
Your HP in decline!

So watch out the tunnel king is coming for ya
So watch out the tunnel king is coming for ya
So watch out the tunnel king is coming for ya
So watch out the tunnel king is coming for ya

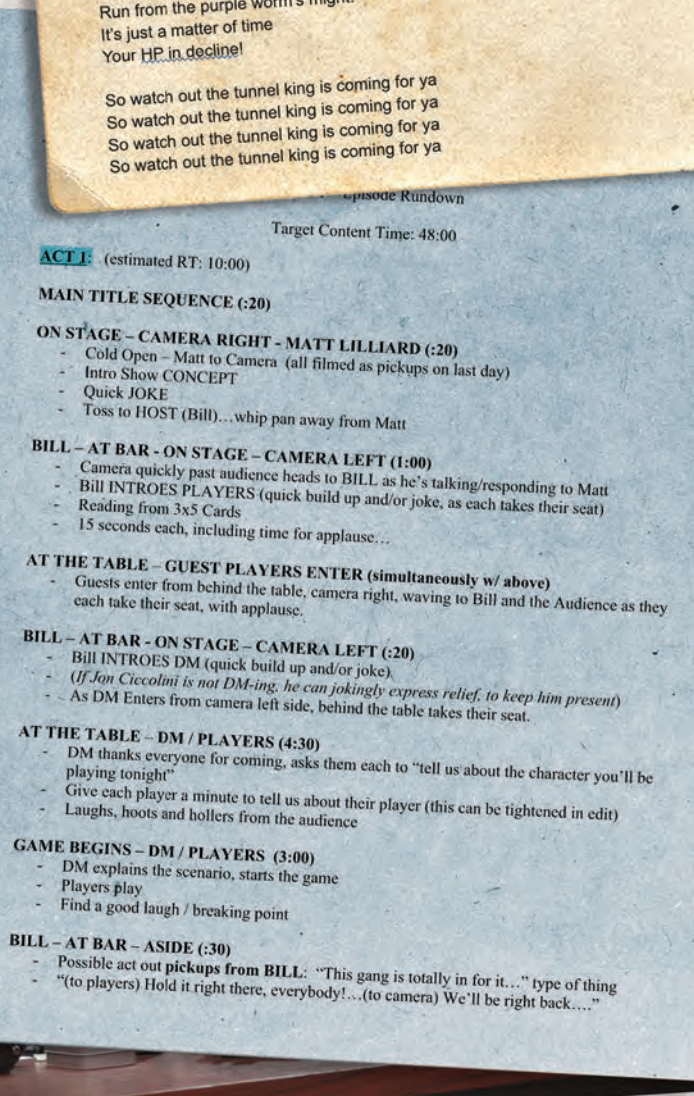
When I was brought on, in the winter of '22, to showrun the "Faster, Purple Worm! Kill! Kill!" television series, the Boys from Beadle and Grimm's Pandemonium Warehouse (and Noura Ibrahim) already had the show all figured out, tight as a drum, and had been play-testing the format live for almost a year in their homes, at roleplay conventions, and on back patios of the occasional dive-bar. So naturally, I, and my hot-shot TV-producing team, immediately wanted to change things up a bit!

Why? Because ... well, why the hell not?! That's what we do! So we suggested maybe having someone similar to Bill Rehor as host, but maybe younger and hairier ... maybe a woman. Maybe not.

Or maybe instead of playing in front of a live audience, which was going to cost us a fortune with all the SAG COVID regulations still in place, we maybe could just pretend there were people there, and roll a laugh track?

Or perhaps, instead of all the characters being killed by a mega-monster each game, perhaps, in just a couple of games over the season, someone could maybe SURVIVE and be declared the WINNER ... and maybe be awarded some sort of (inexpensive) Winner's Take Home Prize! But Matthew, Bill and the Gang drew a hard line in the sand, with their answers to each of the above suggestions being "No," "NO," and "FOR THE LOVE OF GOD, HELL NO!!" Of course, their steadfast conviction and single-minded vision for what the game should be won us all over. And obviously (in retrospect) I totally agree they were absolutely right! It's a deviously brilliant and hilarious game! After all, it ain't about whether you win or lose ... it's how you go out that really matters.

-John Platt



Episode Rundown

Target Content Time: 48:00

ACT 1: (estimated RT: 10:00)

MAIN TITLE SEQUENCE (:20)

ON STAGE – CAMERA RIGHT - MATT LILLIARD (:20)
- Cold Open – Matt to Camera (all filmed as pickups on last day)
- Intro Show CONCEPT
- Quick JOKE
- Toss to HOST (Bill)…whip pan away from Matt

BILL – AT BAR - ON STAGE – CAMERA LEFT (1:00)
- Camera quickly past audience heads to BILL as he's talking/responding to Matt
- Bill INTROES PLAYERS (quick build up and/or joke, as each takes their seat)
- Reading from 3x5 Cards
- 15 seconds each, including time for applause…

AT THE TABLE – GUEST PLAYERS ENTER (simultaneously w/ above)
- Guests enter from behind the table, camera right, waving to Bill and the Audience as they each take their seat, with applause.

BILL – AT BAR - ON STAGE – CAMERA LEFT (:20)
- Bill INTROES DM (quick build up and/or joke)
- (*If Jon Ciccolini is not DM-ing, he can jokingly express relief, to keep him present*)
- As DM Enters from camera left side, behind the table takes their seat.

AT THE TABLE – DM / PLAYERS (4:30)
- DM thanks everyone for coming, asks them each to "tell us about the character you'll be playing tonight"
- Give each player a minute to tell us about their player (this can be tightened in edit)
- Laughs, hoots and hollers from the audience

GAME BEGINS – DM / PLAYERS (3:00)
- DM explains the scenario, starts the game
- Players play
- Find a good laugh / breaking point

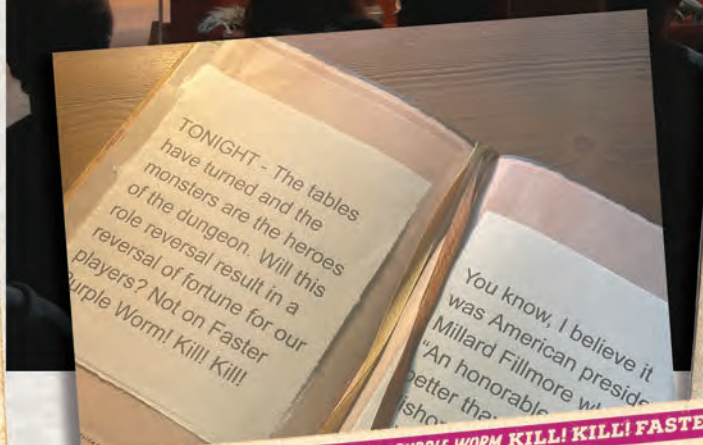
BILL – AT BAR – ASIDE (:30)
- Possible act out **pickups from BILL**: "This gang is totally in for it…" type of thing
- "(to players) Hold it right there, everybody!…(to camera) We'll be right back…."

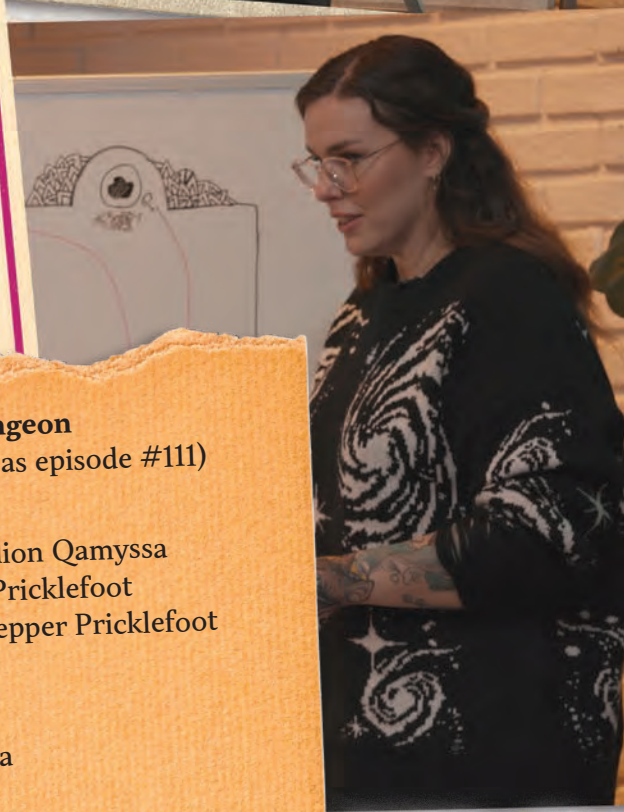
The moment you walked on set, there was a palpable sense of joy.

Every guest seemed so excited to have the chance to play a game they loved; putting so much care and thought into characters that they fully knew were going to be dead within an hour or two.

There were character voices, backstories, complex relationships, even custom-written theme songs. It was a strangely life-affirming experience to see this happen twenty times in a row; friends (and sometimes complete strangers), all throwing themselves fully into a fantasy world that was destined to end in a spectacular failure.

—Scott Passarella





Everybody Dies in a Dungeon
Season 1, Episode 2 (shot as episode #111)

DM: Kate Welch

Jason Azevedo as Vermyllion Qamyssa
Bonnie Gordon as Piper Pricklefoot
Jason Charles Miller as Pepper Pricklefoot
Rekha Shankar as Jeff

Host: Bill Rehor

Musician: Scott Passarella

Shoot date: May 9, 2023

PLANS

for rescuing Professor Drumwit in a daring (and likely dangerous) manner.

REALLY, REALLY, REALLY TOP SECRET!

Leader: Provender Pluck, A.K.A.: Mr. Green

Step 1: Say the magic phrase, ***"Turtle, Turtle, Turtle,"*** which will open the floor and start your free-fall to the train below. Tap your tokens just before landing to make sure you don't miss the train.

IMPORTANT: Hand out Feather Tokens **before** saying magic word!

Step 2: Locate Prison Car.

I'd run this episode's story with some friends, so I had a pretty good idea of what worked and what needed fixing going in. So naturally I changed the stuff that worked and doubled down on the shaky stuff. Fortunately we had an amazing cast for that episode so screwing it up was beyond my grasp. More to the point, my last minute editing served to remind me that holding the plot points dear in this sort of game doesn't make much sense. Whether you have four professional actors, or just a group of dear friends, the point is to get out of the way and let them run amok. And lord knows they did.

—Charlie Rehor

Everybody Dies on a Lightning Train
Season 1, Episode 3 (shot as episode #102)

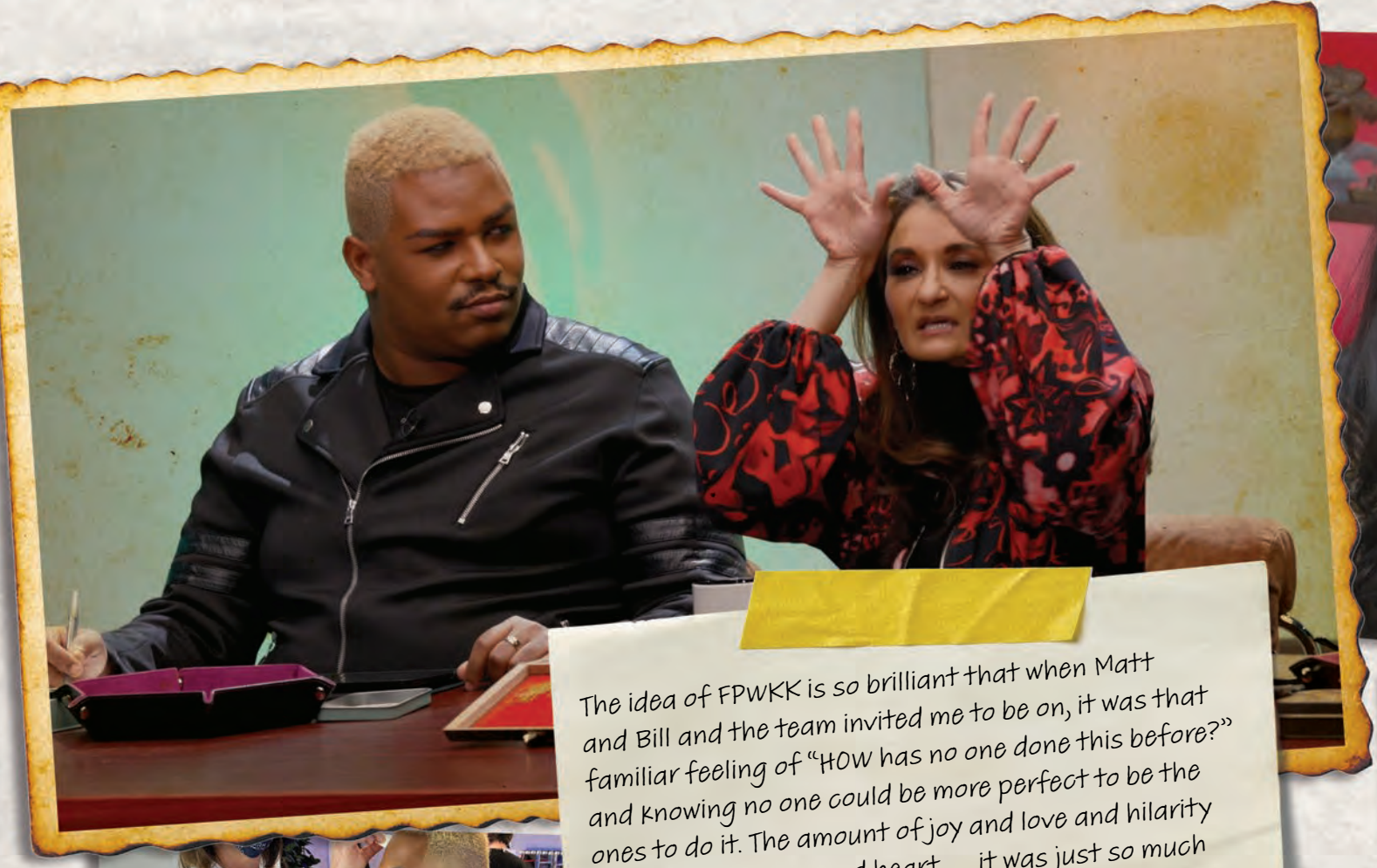
DM: Charlie Rehor

Abraham Benrubi as Samulan Freewalk
Anjali Bhimani as Finley Fardwoggin
Matthew Lillard as Simeon "The Loose" Freewalk
Deborah Ann Woll as Franklin

Host: Bill Rehor

Musician: Scott Passarella

Shoot date: May 4, 2023



The idea of FPWKK is so brilliant that when Matt and Bill and the team invited me to be on, it was that familiar feeling of "HOW has no one done this before?" and knowing no one could be more perfect to be the ones to do it. The amount of joy and love and hilarity and ridiculousness and heart … it was just so much fun each time. Never thought I'd be eager to play a game again that was a guaranteed TPK but these fellas proved me wrong. Now any chance I get to be a part of it, I am THERE.

—ANJALI BHIMANI

PURPLE WORM KILL! KILL! FASTER, PURPLE WORM KILL! K

BEADLE & GRIMM'S

BEST PRACTICES

- ❑ The show works best when the DM commits fully to the high stakes of the story, given circumstances, and the party's goals.
- ❑ Do everything you can to make the Players the stars of the show. Actively look for opportunities to give them the spotlight. Stay open to Player choices, even if it might alter what you had planned. DMing with a "Yes and.." mentality keeps the action moving forward and keeps the players engaged.
- ❑ Avoid NPC or story choices that ridicule, or erode at, the stakes of the story.
- ❑ A well-placed anachronism is great. Too many can derail the tone and story.
- ❑ The final combat is an excellent way to extend an episode that's running short, or to quickly end one that's running over. Since you control the epic monster's actions, there are lots of ways to adjust the episode's running time. Does the Ancient Red Dragon breathe fiery death on the entire group in one fell swoop? Or does she toy with them a bit first?
- ❑ Have fun!

FASTER, PURPLE WORM KILL! KILL! FASTER, PURPLE WORM KILL! KILL! FASTER, PURPLE WORM

Everybody Dies in a Den of Snakes
Season 1, Episode 6 (shot as episode #112)

DM: Jasmine Bhullar

Anjali Bhimani as Syzzmshzz
Michael Irby as Merric Thorngage
Omega Jones as Rattle
Matthew Lillard as Ren "Stick" Casawary

Host: Bill Rehor

Musician: Scott Passarella

Shoot date: May 9, 2023

I remember when we were in preproduction for Faster, Purple Worm! Kill! Kill! and the idea was pitched for me to DM one of the games. My first instinct was to run as fast as I could in the opposite direction. I've DM'd plenty of home games, sure, but doing it in front of an "all-star cast" with the entire world watching? That was straight-up terrifying.

Like most things that make me nervous, I procrastinated AS LONG AS I COULD! That said, no matter how busy I was with prepping the series, I was constantly thinking about my own adventure. For me, the thrill of D&D is creating a framework where the players can have fun and find creative freedom, but also keeping enough structure so the story moves forward. The constant in my games is that they should be played with incredibly high stakes, and through the players' commitment to these edicts, the game grows in depth, richness, and, most of all, hilarious moments. I told my players upfront: this is how I approach the game ... and did one of them listen? HELL NO! But that's the thing about D&D—especially when you've got a table full of creative, charismatic, chaotic people—it never goes the way you think it will. NEVER!

Seth Green played an adorable harengon who was also a psychopathic assassin. We had a water genasi with a lateral lisp, a total dork barbarian who thought he was a "ladies' man," and to top it all off, a wise-cracking warlock with pink hair. I was hysterically laughing at their introductions, and silly was the tone from there on out.

When it came time to actually shoot the episode, I was tragically nervous. So before we started I did something I learned back in acting school: I took a moment to clear the space and acknowledge the nerves I was feeling. I wanted to share with the audience—especially those who might be nervous about DMing themselves—that all you really need to do is sit down and play, and the game will take care of itself.

Take care of itself it did. The players all had fantastic moments, and even some of my improv bits, like the sweet & innocent gazer sentry, landed well. (Those long-ago improv classes paid off!) At the end of the day, Faster Purple Worm! Kill! Kill! is a perfect example of what makes Dungeons & Dragons so magical. You come in with expectations, but the game always surprises you. The mix of structure and chaos, story and dice—it wins every time. And for me, this gleeful combination is the reason it's the best way to spend a lifetime: sitting around the table with your dear friends, telling the most amazing stories.

—Matthew Lillard

Everybody Dies in the Eye of the Beholder
(Aired as: "Everyone Dies Stealing a Pickle")
Season 1, Episode 7 (shot as episode #114)

DM: Matthew Lillard

Michelle Nguyen Bradley as Dewy
Seth Green as Atticus MacMurder
Noura Ibrahim as Maxine "Max" Damage
Freddie Wong as Pelvis Crusher

Host: Bill Rehor

Musician: Scott Passarella

Shoot date: May 10, 2023

There are very rare moments in life when you get a front row seat to watch a dream become a reality every step of the way. I remember getting the phone call from Matthew about FPWKK and if I'd be interested in their first trial run at Guildhall. After hearing the concept of the show, I knew two things were certain: that this was the most hilariously chaotic idea completely antithetical to every experience I've ever had playing Dungeons & Dragons, and that I absolutely wanted in. And eventually, when I was asked to be Gameplay Coordinator for the show, well that was an immediate yes.

The most memorable thing I can say working on FPWKK was catching the moments when the concept of the game "clicked" for players. It was like watching people fall in love with Dungeons & Dragons all over again. From watching players come in excitedly nervous, not really knowing what to expect, to ending the game wanting to play again. There was this incredible energy in the room each time between the players and the audience, heightened by the improvised epic soundtrack of our impending demise played by Scott Passerella. You never expected to grow attached so quickly to your level one character you knew for certain would not survive by the end of the hour, but it happened every time. The only thing we knew for certain was death, but anything and everything could happen in the time between, and it was nothing short of magical.

I'm incredibly proud to have worked on this show with the Beadle & Grimm's team and have the fondest memories from the episodes I've been in, the live shows we've performed, and behind the scenes. I couldn't be more excited that the love of playing Faster, Purple Worm! Kill! Kill! can now be shared in living rooms and gaming spaces.

—Noura Ibrahim

Episode #	101
Title	Everyone Dies at the Skyship Costume Ball
Segment Producer	Paul Shapiro
DM	Jon Ciccolini
Players	Matt Lillard, Noura Ibrahim, David Dastmalchian, Steve Agee
	?, Epiphany Spontenea, Bigum
Host	Bill Rehor

Cold Open	
Host	TONIGHT - Four undercover agents must unmask the traitor in their midst. Can they discover the truth before a greater evil destroys them all? No. Because this is Faster, Purple Worm! Kill! Kill!
DM intro	You know, I believe it was American author Hilary Hinton Ziglar who said, "To be a winner, you must plan to win, prepare to win, and expect to win." And no one expects to win more than the monster cooked up by tonight's DM, Jon Ciccolini!

Act I	
Action	Heroes are invited to a **costume** gala by House Lyrandar on their massive sky ship <name from audience> above Sharn to uncover the spy in their council. They introduce themselves and pick costumes.
Location	EXT. DAY: AIRSHIP PLATFORM at the top of Sharn
Additional performers	None
Audience interactions	Name the Sky Ship (shouted from audience)
Props	Wheel of Costumes for fourth player: Jared Leto's Cat Suit, Ham Sandwich, Centaur, Swarm of Rats, Mindflayer, Audience Choice!
Sound	Wind
Lighting	

Act II	
Action	Players must perform a scene to board the skyship and join the costume ball, then question the three council members to determine which is the spy.
Location	EXT. DAY: AIRSHIP PLATFORM / INT. AIRSHIP BALLROOM
Additional performers	None
Audience interactions	Name the play the characters must act out (shouted from audience)
Props	
Sound	Elegant ball music
Lighting	Bright/festive

Act III	
Action	Players descend into the ship's hold to confront villain. Drynn and barrels discovered. Final combat.
Location	INT. AIRSHIP HOLD
The Big Bad	Dyrrn (mind flayers)
Additional performers	None
Audience interactions	None
Props	None
Sound	Potential for a massive explosion.
Lighting	Dark and spooky. See sound.

Epilogue	
Action	
Additional notes	

DnD Beyond Link: https://ddb.ac/campaigns/join/36822503080087244

Everybody Dies at a Costume Ball
Season 1, Episode 9 (shot as episode #101)

DM: Jon Ciccolini

Steve Agee as Ivan the Invincible
David Dastmalchian as Bigum Battleaxe
Noura Ibrahim as Epiphany Spontaneya
Matthew Lillard as Bixby Silver

Host: Bill Rehor

Musician: Scott Passarella

Shoot date: May 4, 2023

Having played in many FPW games, I can say every game is a unique experience. What I find consistently rewarding is being able to dive into a level one character's big dreams of who they hoped they would become, and watching that dream get squeezed into one do or die moment for that character. I recently played a Peace Domain Cleric whose do or die moment involved casting "create water" to melt a wicked witch. Immediately following that he was ripped to shreds by her minions, but his effort helped return peace to an afflicted realm. In his epitaph, which is the moment a player gets to sum up the character's life and significance, I was able to play through how he was still able to realize his purpose and at least fulfill it in some way. The epitaphs are what keeps me coming back for more. To take a character's ancestry and class and imagine who they're striving to become, play through their demise, then honor them with some final words is quite an experience.

—LUIS CARAZO

There's something so special about a whole table of people trusting you with their death. It gives us all such freedom to make big beautiful choices and surprise each other. Or betray each other. Somehow, both my episodes had these incredible 11th hour heel turns from a party member (Shoutout to Guy and Alison) that none of us saw coming! And also some truly heartwarming found-family moments that felt like they were years in the making, and we only had an hour to play them out.

That combination of freedom and incredibly high stakes gives this feeling of condensed, concentrated D&D, and that's the unique magic of FPWKK! It was my north star as I prepared the adventures to run live, and even more of an important guide as I adapted them for the book. I wanted to make sure players at home got a taste of the high octane chaos that made those games so special. I wanted to give them all the tools to think big, fail big, and go out in a blaze of glory. There's nothing quite like it.

P.S. You're welcome, universe, for Sparkle Fairy Matthew Lillard.

—KAILEY BRAY

Everybody Dies as a Surprise
Season 1, Episode 10 (shot as episode #104)

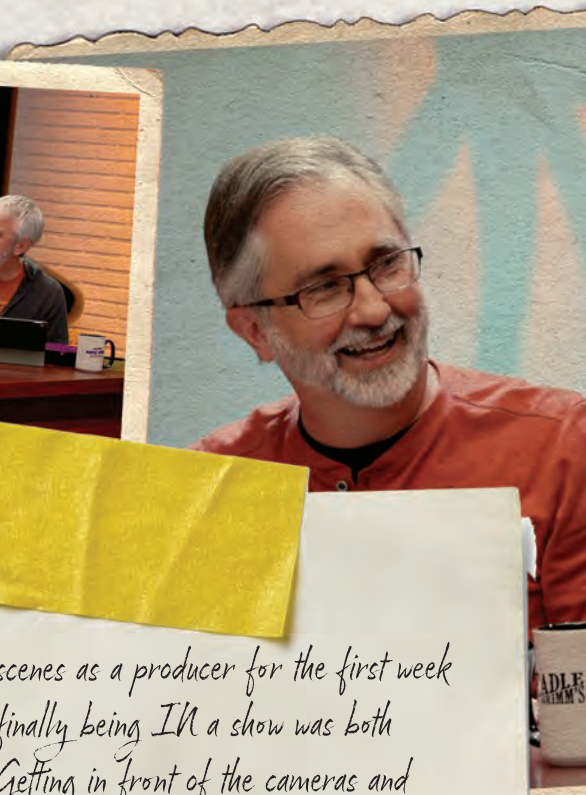
DM: Kailey Bray

Guy Branum as U'Lat
Luis Carazo as Pips
Xander Jeanneret as Kettle
Todd Stashwick as Pox Finrey Lemplemp

Host: Bill Rehor

Musician: Scott Passarella

Shoot date: May 5, 2023



SCHEDULE

TIME	AGENDA
8:30a:	CALL; Production, CCO, HMU
9:00a:	CALL; General
9:00a - 9:45a:	COVID TESTS; as needed Crew/Ep.10
9:30a:	CALL; Cast - Ep.10
9:30a - 10:25a:	ESU/Walk-Thru Meeting/HMU if needed
10:00a:	CALL; Audience - Group A
10:00a - 10:30a:	COVID TESTS; Audience - Group A
10:25a - 10:30a:	***ALL HANDS SAFETY MTG ON STAGE***
10:30a - 11:00a:	Block/Rehearsal - Ep.10
11:00a - 1:00p:	**VTR; Ep.10**
12:30p:	LUNCH; HMU/ CCO
1:00p:	CALL; Cast - Ep.11
1:00p - 1:30p:	COVID TESTS; Ep.11
1:00p - 1:45p:	LUNCH; Crew 30-min (Last Man)
1:30p:	CALL; Audience - Group B
1:30p - 2:00p:	COVID TESTS; Audience - Group B
1:45a - 2:15p:	Block/Rehearsal - Ep.11
2:15a - 4:15p:	**VTR; Ep.11**
3:00p:	CALL; Cast - Ep.12
3:00p - 3:30p:	COVID TESTS; Ep.12
4:00p:	CALL; Audience - Group C
4:00p - 4:30p:	COVID TESTS; Audience - Group C
4:15p - 4:30p:	Release Ep.11 / Load-In Ep.12
4:30p - 5:00p:	Block/Rehearsal - Ep.12
5:00p - 7:00p:	**VTR; Ep.12**
7:00p - 7:30p:	WRAP
7:45p:	Tail Lights

After working behind the scenes as a producer for the first week of production, the idea of finally being IN a show was both thrilling and intimidating. Getting in front of the cameras and a live studio audience with nothing more than an idea of a character, and somehow creating an hour-long show with a group of people I had only just met (except for Charlie), was nothing short of terrifying. But I had also just watched a week of shows like this come together in strange and magical ways to create funny, touching, and completely entertaining adventures. And I knew we had Ross Bryant in our party. So no matter what we did, he'd figure out a way to make it work. Sitting next to Ross in this show was like sitting a little too close to the sun—I was simultaneously energized and overwhelmed by his brilliance. He both brought his own hysterical ideas to the table ("the Ladder of Entertainment") and took on whatever ridiculous notions we all threw at him (monologuing chihuahuas) with equal dexterity. Knowing he was a member of our heroic little party gave us all the confidence to venture forth and do our utmost in a dying cause.

—Paul Shapiro

Everybody Dies at the Circus
Season 1, Episode 13 (shot as episode #110)

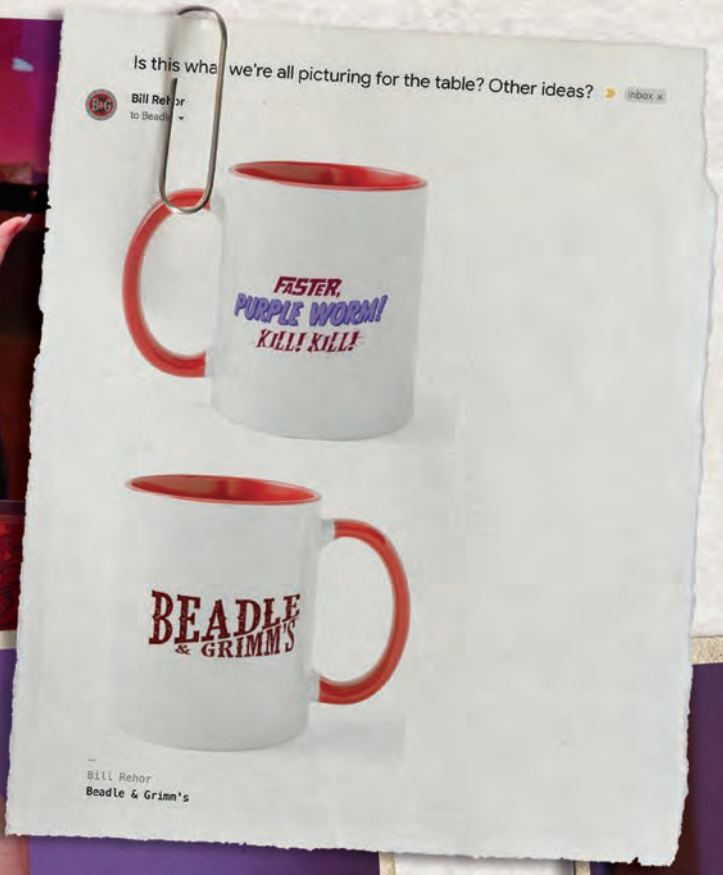
DM: Kailey Bray

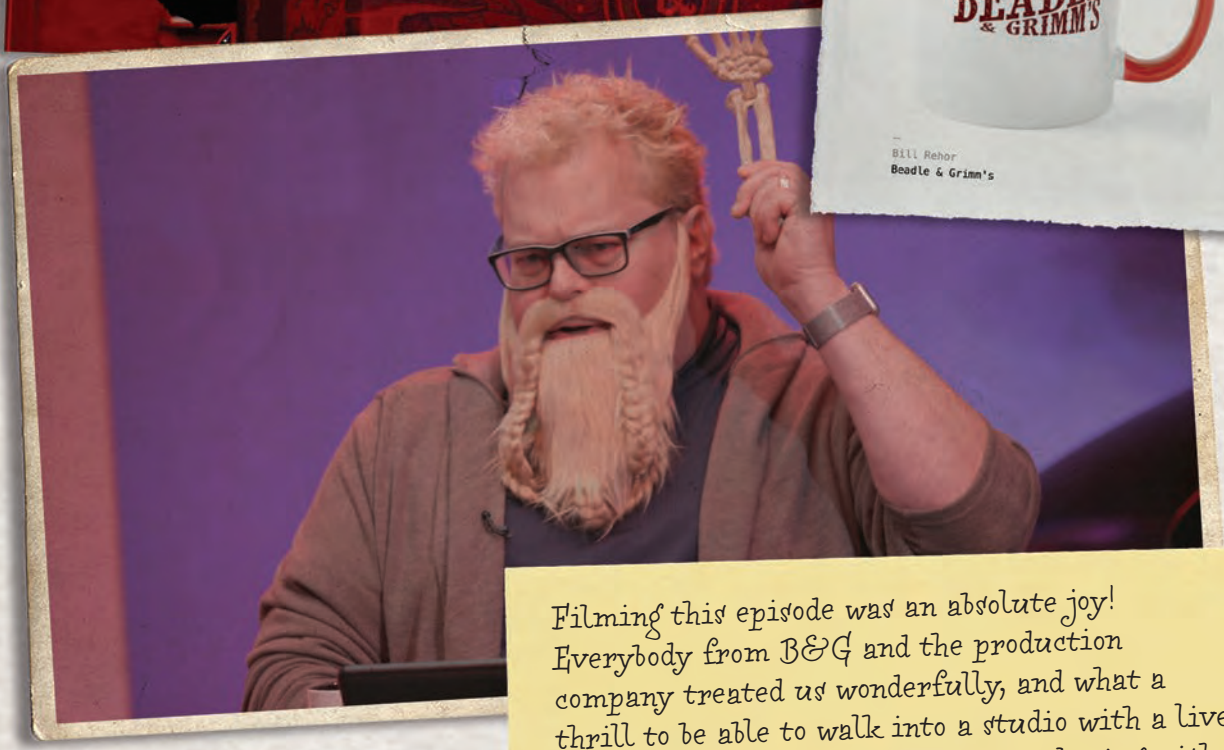
Ross Bryant as Theodoric Claarwine
Alison Haislip as Emra Emerald
Charlie Rehor as Ferret Farreach
Paul Shapiro as Garnoll Mountainheart

Host: Bill Rehor

Musician: Scott Passarella

Shoot date: May 9, 2023





Filming this episode was an absolute joy! Everybody from B&G and the production company treated us wonderfully, and what a thrill to be able to walk into a studio with a live audience and spend a couple hours playing with such incredible talent. Kelly Bashar is one of the funniest people on the planet, Kate Micucci is brilliant, Matt's got enough energy for nine players, and Kate Welch completely knocked this one out of the park! Also, that beard may be the best character I've ever played, tbh.

The pinnacle, though: getting bitch slapped to death by Count Strahd von Zarovich is easily the greatest death any of my characters will ever have. And I got to do it with a live audience!

—David Epley

Hi All,

I wanna say; this was a fantastic 1st "week" of filming, so *good work all around*!

Monday, 05.08.2023, will be our 3rd Day of Filming here on:
Purple Worm!

FASTER, PURPLE WORM! KILL! KILL!

GENERAL CREW CALL:

9:00AM (PDT)

(Double check the callsheet for specific calltimes)

LOCATION

XRM Media
2525 N Naomi St.
Burbank, CA 91504

PARKING

There is to be **NO Crew Parking** in the Studio Lot.
We will only have enough parking for Talent ONLY.

- **CREW**
  - Street Parking around the Studio
  - (PLEASE OBEY STREET SIGNS)
- **TALENT**
  - Assigned Parking Spaces in the Lot

SIGN-IN

Enter through the FRONT DOOR and sign-in with the FRONT DESK.
Do NOT enter from the Parking Lot side doors.

Everybody Dies in Barovia
Season 1, Episode 14 (shot as episode #108)

DM: Kate Welch

Kelly Holden Bashar as Charna Thunderforged
David Epley as Hjulmek Boldgrip
Matthew Lillard as Tollen Loch
Kate Micucci as Marnia

Host: Bill Rehor

Musician: Scott Passarella

Shoot date: May 8, 2023

Begin forwarded message:

From: Eric Liebman <[redacted]>
Subject: Fwd: Thank you!
Date: May 15, 2023 at 12:28:45 PM PDT
To: John Platt <[redacted]>

Dear Mr. Liebman,

On behalf of myself, Mr. Alex Holmes, Mr. James Spellman, and the students of SMPrep, we would just like to say THANK YOU for the wonderful, one of a kind experience you, and the team of Purple Worm, have graciously shared with us.

As the D&D teacher, it brought me such great joy to showcase high level D&D in action, to both the students who are avid players and to those who knew little to nothing about this amazing game. The return trip home was filled with conversations about how to play/where to start as a beginner, ideas about our next campaign, and even when we might be able to come back! Mr. Holmes and our students who are interested in film production also expressed what a joy it was to be on a professional set! If there are any more opportunities like this, in the future, we would love to continue to be a part of it!

Once again, thank you so much to you, XRM studios, and Beadle and Grimm's!

Blessings to you and yours,
Mr. Carlo Forteza

Everybody Dies in Wildspace
Season 1, Episode 18 (shot as episode #119)

DM: Jon Ciccolini

Noura Ibrahim as Joey Jeff Jimmy
Matthew Lillard as Delaware Jones
Ify Nwadiwe as Daldagga
Lou Wilson as Fildelin Sploo

Host: Bill Rehor

Musician: Scott Passarella

Shoot date: May 12, 2023

Thank you for joining us as a player on *Faster, Purple Worm, Kill! Kill!*

This show is a 1-hour streaming Dungeons & Dragons game / improv comedy sh
fun is a result of a combination of role-players committed to their characters and
the story, paired with unexpected in- and out-of-game twists and turns, all leadin
inevitable conclusion of the epic monster wiping out the ill-fated heroes.

Here are some things we'd like you to keep in mind as you prepare for the show.

Character creation:

- Your DM or a Producer will reach out to you with details on what 1st-level
prepare, as well as a D&D Beyond link where your character sheet shoul
with the DM.
- Your DM or a Producer will communicate with you on things like adventur
character background, and starting equipment.
- Give thought to your character's personality, ideals, and flaws. Lean into
plans, hopes, and dreams. Here are four character concepts we recomm
some forethought to:
  - How would you describe your hopes and dreams?
  - How would you motivate a group of people to defend their town?
  - How would you intimidate a powerful foe?
  - What would you want said at your funeral?

Show Structure:

- You will be 1 of 4 players. There will be a DM, but also a show Host. The
game and tell the story, while the Host will open and close the show, as w
comments and questions throughout the show.
- There will be <2> breaks. There may be suggestions/direction offered for
episode by the Producer and/or Host.
- There will be a live musician providing background music and the occasic
effect.

Best practices on FPWKK:

- The show will work best when the players commit fully to the high stakes
given circumstances, and their character's goals. The best choices lean i
character being a hero destined for greatness.
- Your character's goals should always have room for the other characters'
should never negate or disallow other player choices; playing with a "Yes and..
mentality keeps the action moving forward, keeps all the other players engaged, and
allows the entire party to work together to build an exciting and fun story.
- Avoid character choices that ridicule, or erode at, the stakes of the story.
- A well-placed anachronism is great. Too many can derail the tone and story.
- While the speaking order will be loose and free-flowing, avoid stepping on someone
else's dialogue/moment.

This was the final episode of Season 1. It was extremely stressful because we had a hard stop time that we HAD to meet. Thankfully, we hit the deadline and had a blast doing it. There was a perfect example of the unpredictability of players in this episode: when Jonah Ray decided to shoot his new flute out of his crossbow and put Kit Hoppington on the flute for good measure. In a moment like that the DM must decide, "Am I going to say no? Or am I going to 'Yes and ... ' that moment?" Either choice is valid, really, depending on your players and the tone of the game. This time, I went with the latter and just kept the combat rolling. Because the result of the combat was never in doubt, I had the freedom to allow the players to try almost anything.

—Jon Ciccolini

Everybody Dies Eating Mushroom Soufflé
Season 1, Episode 20 (shot as episode #120)

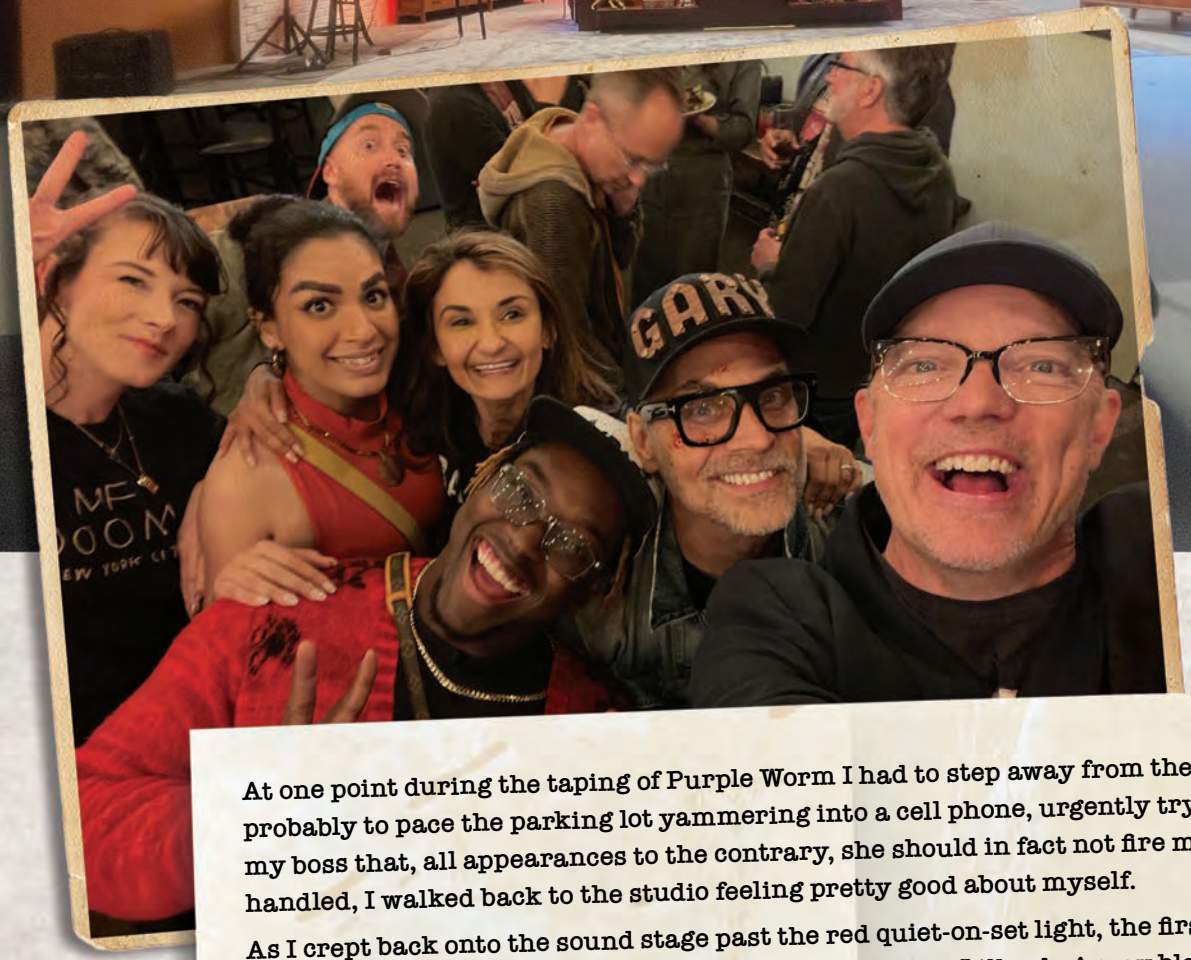
DM: Jon Ciccolini

Aabria Iyengar as Inis
Patton Oswalt as Westleigh Fezzeroth
Jonah Ray as Baroth Kruuncith
Lou Wilson as Gelbin Rakankrak

Host: Bill Rehor

Musician: Scott Passarella

Shoot date: May 12, 2023



At one point during the taping of Purple Worm I had to step away from the sound stage, probably to pace the parking lot yammering into a cell phone, urgently trying to convince my boss that, all appearances to the contrary, she should in fact not fire me this week. That handled, I walked back to the studio feeling pretty good about myself.

As I crept back onto the sound stage past the red quiet-on-set light, the first thing I saw was a grown man crying. Worse still, that man was Matthew Lillard. As my blood pressure spiked I immediately sought out our showrunner, John Platt. John was also crying. Well, crap. None of this is what you typically hope to see while taping a comedy show. So much for keeping my job. But, then.

Then, I realized that it wasn't just Matt and John who were crying. It was camera operators, prop people, and audience members too. I learned an important showbiz lesson that day: when the star and showrunner are in tears it can only mean disaster ... but when the whole studio is bawling? Well then, something truly special has just happened—something that we were all lucky to be a part of.

I won't spoil the moment for anyone who hasn't seen FPWKK Episode 19, but what happened on set that day was something that more than a few of us really needed, myself included. And the power of this game that we all love has never been clearer to me, or anyone else on stage. Anything is possible when this selfless, silly, and generous community of creators comes together to play. Sometimes you get dick jokes. Sometimes you get adventures. Sometimes you get moments of breathtaking vulnerability that can inspire and heal.

Often followed by more dick jokes.

FPWKK had all of those things. Working with this brilliant and inspiring team was one of the great joys of my career.

—TOM DANON

XRM
MEDIA
XRM
MEDIA

Special Thanks to Our Intrepid Playtesters

Groups are listed below in no particular order

John Hurst
Jack Guritza
Marcus Leatherberry
Joe (Just Joe) Leatherberry
Gregory "Beans" Schumacher

Ryan Huston
Kat Huston
Daisy Huston
Ian Huston
Ayden Huston
Kevin Houchin

Sonja Kivela
Alex Cunningham
Butterside
Hannah Jenkins
Zander Herrick

"The 2 players at the end died by their own *Fireball*."

Daniel Shone
Maggie Hissam
Mikail Smith
Binary
Cedric Sterling
Zaraeea
Micheal John Geatches
Liam Ross
Shaun Corry

Liam Sullivan
Marie Sullivan
Emma Myhre
Kaitlyn Ruzicka
Sage Howell
Madison James
Isaac Toledano
Jack Hardwick

Joshua Porterfield
Elizabeth Young
Lumpie
Bill Billingsley
Dr. Bonny Danny

Xander Steffek
Charles Conley
Katie Paris
Kai Krause
Peyton Holland

Richard Darrington
Cheryl DeWitt Darrington
Miilgm Ts'amtii
Austin Williams
Shaun Dunkin

Russell Wethington III
Megan Wethington
DJ Lewis
Emily Latham
Shannon Baker
Kiefer Shuler
Lauryn Stokely
Michael Stokely
Patrick Brannock

Heather Przystas
Adam Przystas
Stephen Brewer
Suzanne Brewer
Tim Ryan

Zach Wall the DM Returned
Dr. Johnson
Prof Burns
Master Abi
Dr. Blomstrom the Dowager DM

STFUDonny
Trepando Rolando
J.F. Zeepher
Grande Skimple
Lefty the Chiromancer
Barry the Worst MailGnome

DM Dale
Geraldine Glowmingo Vanessa
Dr Walter Ash
Baph Gabby
Patrick Star Izzy
B1 Zach
B2 Connor

"I had a magnificent final scene where a player was running along the dock (which I made too long lol) as the elder brain dragon was climbing out of a sinking ship (thanks to an exploded gunpowder barrel), threw 2 daggers at the bell, 1st missed, 2nd hit alerted the City Watch, just before the dragon landed on her. Was a glorious death."

Jason Mong
Kile Salmon
Joey Tutolo
Peter Evans
Oliver Mong

Travellers Notch Tavern:
Christopher L Stanley II
Angie R. Culbertson
Samm Jackson
Joshua R. Cook
Mark Alexander Foster
Zach "Chief" Morris

Dan Alt
Mitchell Stokes
Susie Caldwell
Alex Trias
Benji Horne
Erin Sickrey

Keeping It Spontaneous

"Two of our characters attempted to romance the Demogorgon but I don't think that element is a 'must have' for the final text ;)."

Sebastian Gridley
Blaine Bucknall
Jordan Stewart
Nick Cooley
Cameron Lowther
Bryce Barr

Mitch Miller
Sofia Mack
Kyle Lutz
Spencer Rajabzadeh
Connor Fredericks
Ryan Reynolds
Ken Reynolds

Jonathan Anderson
Kalea Anderson
Leslie Trickey
Steven Shockley
Clinton Chapman

David Lancaster
Roy Brown
Anyse Laliberté
The Crestwood Intermediate D&D Club of 2023-24

Charles E Stoeckle
M Setzer
K. Sands
Alex Curtis
Erin R Stoeckle

The Gentlemen of Tomfoolery:
Chris Fry
Matthew Gonzalez
James Gould
Dustin Grovemiller
Robert Trupp

Michael Jakubowski
Dennis Stokley
Joel Artis
Key'won Johnson
Mikaela Jakubowski

Mark Cinquegrani
Chelsea Helion
Drew Kerwood
David Lydon-Staley
Daniel Traicoff

Caleb Bailey
Stacy Nichols
Tyler Welch
Dakotah Welch
Lori Bailey

Tyler Bruce Dale
Katie K Robinson
Aaron Hawkins
Zach Bohannon
Michael Griffin
Alejandro Ramirez
Virginia Elliott

Roy Hatcher
James Maltby
Bob Quin
Daniel Quin
Arden Stjerna
Taylor Stjerna

Matthew "Cthulhu42" Jensen
Archdruid Tyler Bishop "Ty1243"
Cameron Bailey
Richard "The ItchyBearCub" Cisneros
Michael "mikeneto" Moore

"They never got the clue about the water weird so it took them some time to figure out it wasn't trying to hurt them. I can see where this could be a potential longer roadblock, but they heard the choices for knowledge and chose not to listen to that one so it is kind of on them too, lol."

Jeff Small
Jack Barger
Nathan Paul
Jason Ball
Todd Stansbury
Erik Hart

John Potter
Kevin Meagher
Steve Gonzales
Seth Wagner
James Shelnutt
Jordan Potter

Matthew Martsolf
Heidi Martsolf
Marshall Fletcher
Ian Fletcher
Arielle Cuebas

David Epley
Dan Morris
Louie Skaradek
Ben Howard
Shawn Belyea
Brian David Simmons

Jonathan Engebretsen
Philip Jamison
John Maguire
Duncan Overby
Kevin Turner

Keeping It Spontaneous

"One of my players was a druid and he used *Speak With Animals* with the turtle. That was a nightmare. Thankfully he failed his Persuasion check."

Stephen Gagne
Adam Focareto
Christyn Gagne
Christopher Speeg
Cole Rourke

Donivan "The PugLord" Jordan
Tory "Va'anrax Weechfyre" Jordan
Kristopher Jordan
Denise "Oliv" Jordan
StrangerDawn

Christian Schell
Merissa Jagucki
Luke Stone
Ryan Spoon
Seth Johnson

Axelrod Cleeman
Ozothoth
The Nightpanda
Gengisjon
Markabok

Eric Donarski
Silas Byrne
Margaret Byrne
Jacob Beckham
Jacob St. Martin
Ekim Koca
Allyson Grant

Herman Riese
Jason Rathbun
Pam Rathbun
Gunnar Jaeck
Matt Edmister

Matt Balogh
Declan Deely
Donald Mirsberger
Molly Verrastro
Biff Biffton

The Melted Maul:
Walt Winfrey
Rob Smith
Vanessa Coraline Brooks
Mary "The Tooth Fairy" Bryant
TheBentrick

"My players *loved* the beholder, Mr. Bargomosh—being able to befriend a horrible aberration was a thrill."

Lila Mensher
Moses Mensher
Heath Mensher

Sierra M. Malo
(Queen of the Dirty20)
Jon-Alexander Genson
KT
Josue "Hollywood" Campos
Yousif Nash

Josh Peaslee
Jade Peaslee
Jemma Peaslee
Jasmine Peaslee
Britanie Peaslee
George Peaslee

David Grimes
Gordon Craig
Connor McGill
Angela Harkness Robertson
Rob Wallis
James Bradley-Beck
Gordon Houston
Kieran Morris
Matthew Tomlinson

Logan Clark (Forever DM)
Jackie "Muppet" Clark
Riley "Big Mama" Thomson
Kyra (Thompson) Schuhmacher
Max Schuhmacher

Aklas Cheema
Alberto Heras
Harrison Goscenski
Donovan Straka
Kenneth Straka

Rowen Suarez
Angela Goodman
Jesse Piper
DeAnna Molina
Wilson Sommer
Tim Armstrong
Nate Rettig

Carl Peebles
Victor Herrmann
Gabriel Van
Chris Harrington
Janus Grivins

Steve "Jaspor" Orr
C. Petermann
Bill Putrino
Daniel Otero

Map 4.1: Long Rest

Alex Cardinale
Matt Hersee
Josh Jordan
Megan Leslie
Dave Sherman
Shane Sullivan
Damon Tyler

Joshua Lindahl
Raventhewolf9
Rottedlungz
Chris Snell
Alyssa Lindahl
David Hollis

Jenna George (TheClockHitZero)
Tomboslice
Chami
ShawDeep
Becafern

David (Of the Motley Few) Hall Jr.
Connor Trunk
Jaden Boles
Finn "proximuh" Myron
David "The Chudmeister" Levinsohn
Wyck "perma dm" Hall

Horatio Hoffenfeffer *(see Map 4.1)*
Chani Orr
Jay Schryer
Meagan Brady
Joey Catrett
Clint Bellanger

Jocolba
Matthew Gargani
Matthew McCormack
Austin Murray
Jordan "Hooo" Schulman

Ryan Scott
Kate Neal
Brittany Neal
Deonte Hale
Eve Neal-Chatterton

Jay C Pevey
Brandon Mizera
Rachael Mizera
Joshua Hagemeyer
James Pevey
Andrew Halliday
Caitlin Halliday

Roleplaying Krag

"We changed "son of a bitch killed the water weirds" to "son of a succubus" (too many young ears were close and we try not to swear). It got a huge laugh from the group."

Bryan Reyna
Liberty Reyna
Gabriel Reyna
Devon Hadley
Brendon Morales

Anthony Petti
Asta Elriz the Hopeless Romantic
Bink
Cinder Gildedwyrm

Levi Gibson
Alex Carls
Kara Carls
Lainey Gibson
Dana Rogers
Hannah Shaffer

Christopher Sweat
The Mighty Joe Dagger
Craig Hicks
Jarred Merriam
C. Martin Gonzo Beck

"One character died by disintegration which was great. This character also bought a Yawning Portal souvenir glass, and one of the other characters picked up the glass and filled it with the player's ashes. It was awesome."

Melody the Pink Bardess
Samantha Lindemann
Sean Lindemann
Chris Thomson
Ryne DeCamp

Auri
Fin
Rain
Tomas
Frances
Trev

Geoffrey Ford

Jason W. Hall
Christopher Ruffcorn
Chris Ruffcorn
Rochelle Ruffcorn

Brian Lee
Mary Lee
Milo Lee
Nate Lee
Zach Lee

Jackson Brady
Keani Alvarez
Maxwell Brady
Nicodemus Harrison
Seferino Harrison

Alexa Millett
CJ Clark
Hayley Bagg
Isabella Cancelliere
James Clumpus
Kaitie Rae
Kyrii Wyatt
Maya Blair
Qais Khan

Hayden Proctor
Ryan Proctor
Jason Proctor
Dalton Brown
Joel Vissers
Abe Vissers
Phineas E Kelly
Bryan Robinson
Brandon Robinson
Steph and Jeremiah Artl
Luke and Lizzie Justice

Keeping It Spontaneous

"The DM reanimated the fallen players as wights and had them continue as part of the bad guy team. They enjoyed it since they were out earlier than the rest."

DMK
Character Name
WhitneyP
RChan
ATurns

Game Masters for Hire:
Michael Scarpelli
Jason Badower
Chris Romano
Pete Binswanger
Paul Hemingway

Tom Collins III
Jennifer Collins
Josh Hanson
Timothy Collins
Steven Collins

Michael Perkins
Chris Thomas
Tyler Day
Justin Brown
Bo Lillegard
Mark Baglien

Brian Kloetzel
Chelsea Sparta
Christopher Parks
cw5h2o
Drazardin
Ormogoden, The Eternal Fire Beast
Sprightly

Krissy Bornstein
Steve Bornstein
Jared J. Catapano
D. Ricky Fosterino
Matt Mutch
Dan O'Keefe
Ed Przebieglec (in absentia)

Chris "Shireling" Driscoll
Alexander A. Fox
Kat Fox
Martina N. Johnson
Kim Alford
Kiryu the Wizard

Hayden H
Michael F
Edward B
Dylan D
Callum R
Derek F

Stephen Mrozik
Daniel Glantz
Bob Lovizio Jr.
Alexander Gambino
John Stevens

"One character hid in a barrel on the ship right before the dragon turtle smashed it in two and almost evaded detection! Unfortunately, the dragon turtle rolled really high and was able to smell the blood in the water! The others were all boiled alive with the dragon turtle's steam breath!"

Meredith Bradford
Christopher Biggs
H Carlson
Kris Bendrick
Jacob Asperger

Band of Badgers:
David Cresswell
Steve Thrussell
Mike Ballesteros
Stephanie Randlesome
Scorch Ford
Nicky Power

Tison Hiland
Cody Sprague
Tyler Sprague
Jessica Peterson
Eric Peterson
Shannon Kane
Patrick Baker
Jeff Steuber

You're Saying There's a Chance?

"One character managed to run away using *Sanctuary*, Dodge, Disengage, and Dash to get out as quickly as possible. I had Princess Rusa leap out of the top window to catch up, but after the character got past the bridge, I felt it was a bit excessive to keep going after him. Instead, I worked into the epilogue that in addition to the new missing posters for the princess, there was a new wanted poster for the character that got away, and the party agreed that if he tried to spread the word about a princess changing into a demon tiger, people would just consider him crazy."

Death

CERTIFICATE

Your Name _____

Your Occupation _____

Date & Time of Death _____

Cause of Death _____

_____

_____

Your Favorite Weapon Was _____

Share Your Belongings with _____

Quest Accomplishments
(despite obviously terrible odds) _____

_____

_____

_____

_____

How You Would Love
to be Remembered _____

_____

_____

How You Will Probably
be Remembered _____

_____

_____

Not All Heroic Tales End Heroically

Every new group of 1st level adventurers dreams of a long adventuring career, full of daring victories and noble glory. But what about the ones that don't make it? For every lucky hero there are a dozen unfortunate ones who open the wrong door, take on the wrong quest, or challenge an epic monster far beyond their abilities. *Everybody Dies, Vol. 1* is your chance to live those courageously tragic lives... for an hour or two. Each of the fifteen stories inside this book features a group of novice adventurers who, through a series of unfortunate events, end up facing a legendary creature from the history of Dungeons & Dragons®. The dire but often hilarious tales that result contain the fun, drama and camaraderie of a classic D&D adventure, but all contained in a single game night.

Based on the TV show *Faster, Purple Worm! Kill! Kill!* on the D&D Adventures channel, each of these thrilling one-shot adventures is designed to give your players a wild ride on the way towards their inevitable demise. Like the rest of us, these characters are doomed to die - but that doesn't mean they can't have some fun along the way.

BEADLE & GRIMM'S

BeadleAndGrimms.com

DUNGEONS & DRAGONS ADVENTURES

FASTER, PURPLE WORM! KILL! KILL!