

ВСЕМИРНО ИЗВЕСТНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

DUNGEONS & DRAGONS®



ПОГРАНИЧЬЕ:
ПРОБЛЕМА С ГОБЛИНАМИ

ПОГРАНИЧЬЕ: ПРОБЛЕМА С ГОБЛИНАМИ

Короткое приключение для четырёх-шести персонажей 1-го уровня

«Пограничье: проблема с гоблинами» — это приключение для Dungeons & Dragons, которое познакомит от четырёх до шести новых игроков с игрой и научит вас, Мастера Подземелий, как провести его.

Это короткое приключение рассчитано на 1–2 часа игры.

АВТОРЫ

Разработчики: Шон Мервин

Помощник автора текста: Крис Тулач

Редактор: Сэйди Лоури

Иллюстрация на обложке: Робсон Мишель

Карты: Дайсон Логос

Иллюстрации: Джон Грелло, Алехандро Пачеко,
Тарас Сусак, Матиас Тапиа

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Перевод: Алекс Спирит

Редактура: Илья Болясов

Вёрстка: Анастасия Новосадова,
Никита Мариносян



Подписывайтесь на нас!

[Telegram](#) • [VK](#) • [Boosty](#) • [Discord](#) • [Youtube](#)





Художник: Джон Грелло

В некоторых местах под текстом приключения вы будете встречать врезки (например, как под этим текстом), в которых содержится полезная информация, советы по проведению приключения и правила.

Основы

Dungeons & Dragons (D&D) — это совместная повествовательная ролевая игра. Каждый игрок берёт на себя роль искателя приключений: героя, чьи навыки, знания, а иногда и магия, помогают преодолевать препятствия и достигать выдающихся результатов! Один из участников игры берёт на себя роль Мастера Подземелий (Мастера). Он выступает главным рассказчиком, хранителем тайн и арбитром. Этот документ содержит всё необходимые знания, которые помогут вам стать Мастером.

Правила. Dungeons & Dragons — это особый вид игры, известный как настольная ролевая игра (НРИ). В D&D правила помогают определить, преуспеют ли персонажи в испытаниях или столкнутся с трудностями в своих приключениях. Также они помогают игрокам рассказывать увлекательную, захватывающую и запоминающуюся историю. Правила описываются по мере их появления в тексте, в правой колонке этого приключения.

Инструменты. Для этой игры вам понадобятся данное приключение и кости d20, d12, d10, d8, d6 и d4. Если у вас нет костей, вы можете использовать цифровые онлайн инструменты для броска костей. У каждого игрока также должна быть возможность делать заметки и отслеживать изменения в своём бланке персонажа по ходу игры.

Подготовка

Перед проведением приключения вам необходимо подготовиться к нему.

Шаг 1. Полностью прочтите это приключение.

Шаг 2. Познакомьтесь с персонажами. Мы рекомендуем вам использовать заранее созданных на D&D Beyond персонажей (см. список ниже).

Шаг 3. Подготовьте информацию о чудовищах (откройте разделы чудовищ или сделайте закладки

в книгах). Все они представлены в «Энциклопедии чудовищ» 2024 года или в «Основных правилах D&D» (бесплатно доступны на D&D Beyond).

Вот список блоков параметров, которые потребуются для проведения приключения:

- **Бандит**
- **Гигантская многоножка**
- **Гоблин-воитель**

Вот список предварительно созданных персонажей, которых вы можете использовать в приключении:

- **Шила** (Человек, Плут)
- **Престо** (Человек, Волшебник)
- **Нико** (Человек, Жрец)
- **Хэнк** (Человек, Следопыт)
- **Эрик** (Человек, Воин)
- **Диана** (Человек, Монах)
- **Бобби** (Человек, Варвар)

КАК ВЕСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Чтобы провести это приключение, вам нужны «Основные правила D&D» на D&D Beyond или три основные книги пятой редакции 2024 года: «Книга игрока», «Руководство Мастера Подземелий» и «Энциклопедия чудовищ».

Текст, выделенный таким особым фоном, нужно читать вслух или пересказывать игрокам, когда их персонажи впервые попадают в это место или в определённых обстоятельствах, описанных в тексте.

Текст для чтения вслух

Текст, выделенный таким особым фоном как выше, предназначен для чтения вслух игрокам. Если вам будет удобно, вы можете кратко изложить или пересказать его. Всегда упоминайте важную информацию — особенно при описании окружения, в котором находятся персонажи. Трудно погрузиться в мир и сюжет, если не знать, как с ними можно взаимодействовать!

ЗНАКОМСТВО С ПЕРСОНАЖАМИ

Чтобы начать это приключение, для начала предоставьте игрокам бланки персонажей и зачитайте следующий текст, описывающий основные элементы этих бланков.

Персонажи

Персонажи — это герои, с помощью которых игроки погружаются в мир и сюжет, которые создаёт Мастер. Позвольте игрокам ознакомиться с их персонажами, а затем предложите им представить их. Это отличный способ разрядить обстановку, но порой начинающие игроки могут чувствовать себя неуверенно и предпочитают сразу перейти к игре. Для более короткого знакомства позвольте таким игрокам назвать лишь имена своих персонажей, а также их класс и вид.

Действия персонажей. Действия персонажа могут привести как к успеху, так и к провалу. Сможете ли вы попасть по чудовищу? Удержаться на узком выступе, поднимаясь в гору? Уговорить дракона не есть вас? Ответы на эти вопросы вы получите во время игры, пройдя Тест D20!

Мы предлагаем вам использовать указанные выше бланки персонажей на D&D Beyond. Их можно получить, перейдя в раздел «Предварительно созданные персонажи». Объясните игрокам, как найти эти бланки персонажей в их профиле на

D&D Beyond (Коллекции → Мои персонажи → Создать персонажа → Предварительно созданные персонажи).

Если вы опытный Мастер Подземелий, вы можете создать другую группу персонажей 1-го уровня для ваших игроков на D&D Beyond.

Эти персонажи — герои, за которых вы можете сыграть в этом приключении. Слова и числа на бланке описывают их сущность, сильные стороны и другую важную информацию. Выберите героя, за которого хотите сыграть. В ходе этого приключения мы подробно поговорим о том, что означают эти слова и числа. Давайте сначала разберёмся с основными понятиями.

Имя. В верхней части вашего листа персонажа есть поле, где вы можете написать имя своего персонажа.

Вид, Происхождение и Класс. У каждого персонажа в D&D есть вид, происхождение и класс, которые определяют, кто такой персонаж и что у него получается лучше всего. Остальная информация на бланке персонажа основана на этих трёх элементах.

Характеристики и значения характеристик. У всех существ (включая ваших персонажей) есть шесть характеристик: Сила, Ловкость, Выносливость, Интеллект, Мудрость и Харизма. Каждое значение характеристики отвечает за определённые показатели. Сила — физическая мощь; Ловкость — проворность, рефлексы и равновесие; Выносливость — здоровье и стойкость; Интеллект — ум и память; Мудрость — восприимчивость и ментальная стойкость; Харизма — уверенность, самообладание и привлекательность.

Каждая характеристика может принимать значение от 1 до 20, хотя ваши персонажи имеют значения от 8 (слабее среднего человека) до 16 или больше (сильный потенциал). Рядом с каждым из этих значений указан модификатор характеристики. Каждый раз, когда вы проходите Тест D20 (бросок d20, которые определяет успех или провал) для конкретной характеристики, вы изменяете результат на соответствующее число.

Инициатива. У каждого персонажа есть модификатор Инициативы. Когда мы дойдём до момента в приключении, где нужно действовать по очереди — особенно в бою — я скажу вам: «Бросайте Инициативу». Затем вы должны бросить d20 и добавить к результату модификатор Инициативы вашего персонажа.

После того как мы определим Инициативу каждого участника, я расположу их в порядке, начиная от персонажа с наивысшим результатом броска Инициативы. Далее вы действуете в нисходящем порядке. После того как все участники совершат свои действия, раунд завершается. Порядок Инициативы остаётся неизменным от раунда к раунду на протяжении всего боя. В случае ничьей, я решаю, какой персонаж или существо будет ходить первым.

Атаки. Каждый персонаж может совершать атаки оружием и заклинаниями ближнего боя или дистанционным оружием и заклинаниями. «Ближний бой» — это атака, которая используется, когда персонаж находится вплотную к противнику. «Дистанционная» — это атака, которая используется, когда противник находится на расстоянии. Описание дистанционных атак включают в себя дистанцию, в пределах которой вы должны находиться, чтобы попасть в противника.

Число, указанное после названия атаки в вашем бланке персонажа, добавляется к броску d20 (бросок 20-гранной кости), который вы совершаете, когда ваш персонаж атакует. Чем больше это число, тем с большей вероятностью атака будет успешной.

Класс брони и Пункты здоровья. У каждого персонажа есть *Класс брони* (КБ) и *Пункты здоровья* (ПЗ). Класс брони персонажа зависит от его скорости, доспехов и других факторов. Он определяет, насколько сложно попасть по персонажу броском атаки. Чем выше КБ, тем сложнее по вам попасть. Пункты здоровья определяют, сколько урона может выдержать персонаж. Когда ваш персонаж получает урон, вы вычитаете его из ваших Пунктов Здоровья. Если Пункты здоровья персонажа достигают 0, он **теряет сознание**. Вы узнаете, как восстанавливать Пункты здоровья позже во время игры.

Навыки. Каждый персонаж может использовать навыки, перечисленные на его бланке персонажа. Число, указанное после названия навыка, показывает, что игрок добавляет к броску d20. Чем больше число, тем лучше персонаж владеет этим навыком. Если персонаж хочет использовать навык, не указанный в бланке персонажа, игрок бросает 20-гранную кость и добавляет модификатор характеристики, если Мастер решит, что она применима.

Снаряжение. У персонажа есть снаряжение, которое он использует, чтобы преодолеть опасности. Он также может найти дополнительное снаряжение во время своего приключения.

Заклинания или другие способности. У каждого персонажа есть заклинания, классовые или другие способности. Вы сами решаете, когда ваш персонаж использует свои заклинания или особые способности. Однако, каждый персонаж может использовать свои заклинания и особые способности либо ограниченное количество раз, либо только при особых обстоятельствах. Если напротив названия заклинания или умения находится квадратное поле, это значит, что вы можете использовать их только ограниченное количество раз. Поставьте отметку внутри поля, чтобы отслеживать количество оставшихся использований.

Позвольте игрокам задать вам любые вопросы о бланке персонажа. Когда вы увидите, что они готовы начать приключение, зачитайте текст ниже.

Вот несколько советов, которые помогут вам стать хорошими игроками:

Будьте командным игроком. D&D — это командная игра, в которой все участники должны действовать сообща, чтобы весело провести время.

Размышляйте о действиях вашего персонажа. D&D — это повествовательная игра, в которой ваш персонаж может действовать так, как захочет, в рамках сцены. Но это не значит, что он должен делать *всё*. Ваш персонаж отлично справляется с одними задачами, а персонажи других игроков — с другими. Позвольте всем участникам сцены внести свой вклад в происходящее — каждый из них пришёл сюда играть.

Поддерживайте других. Обсуждайте ваши планы со мной и другими игроками, а также старайтесь помогать другим людям в их действиях. Подбадривайте других игроков во время их хода и давайте советы, когда вас попросят об этом. Будьте вежливы с другими игроками, даже если они принимают решения, которые не соответствуют вашим ожиданиям.

ПОДРОБНЕЕ О ПРАВИЛАХ

Тесты D20. 20-гранная игровая кость (d20) — самая часто используемая кость в D&D. Её бросают каждый раз, когда персонаж или существо пытается сделать что-то важное. Список того, что может попытаться сделать персонаж, находится в разделе «Атаки» и «Навыки» на бланке персонажа. Когда персонажа атакуют или он подвергается действию физического или ментального эффекта, ему, возможно, потребуется пройти «Испытание».

Напротив названия атаки, навыков и испытаний указаны числа, например «+5». Игрок добавляет это число к броску своей кости, когда его персонаж совершает атаку, проходит испытание или использует навык. Например, на бланке персонажа Бобби Варвара в разделе «Атаки» напротив названия «Двуручный топор» записано «+5», так что если он захочет ударить чудовище своим Двуручным топором, игрок бросает d20 и добавляет свой бонус +5. Если на кости выпало 10, добавляется бонус +5, и итоговая сумма броска атаки станет равна 15.

Каким образом игрок узнает результат своего броска — успех или провал? Это зависит от Класса брони или Сложности, описание которых приводится ниже.

Класс брони. Класс брони (КБ) — это число, которое персонаж пытается получить или превзойти при броске атаки. Чем выше Класс брони существа, тем труднее по нему попасть. В предыдущем примере бросок атаки Варвара Двуручным топором попадёт по существу с КБ 15 или ниже.

Урон. При попадании бросок атаки наносит урон. Бросок урона указан после названия атаки на бланке персонажа. Если указано, что Двуручный топор наносит «1d12 + 3 Режущего урона», игрок должен бросить один 12-гранный кубик (d12) и добавить 3 к броску. Мастер вычитает получившуюся сумму из Пунктов здоровья существа.

Пункты здоровья. У каждого существа в D&D есть определённое количество Пунктов здоровья. Это число отражает урон, который существо может получить, прежде чем потеряет сознание или будет побеждено. Когда персонаж или существо получает урон от атаки, ловушки или природной опасности в игре, количество нанесённого урона вычитается из Пунктов здоровья персонажа или существа.

Если Пункты здоровья существа достигают 0, оно побеждено. Игроки сами решают, мертво ли существо или потеряло сознание.

Если Пункты здоровья персонажа достигают 0, он теряет сознание. В этом приключении персонаж с 0 Пунктов здоровья остаётся без сознания, пока он не восстановит Пункты здоровья с помощью исцеления, либо пока он автоматически не восстановит 1 Пункт здоровья по завершении сцены. В приключении также описаны другие способы восстановления Пунктов здоровья.

Сложность. Если Класс брони определяет успех или провал броска атаки, то Сложность (СЛ) определяет успех или провал проверки характеристики и испытания. СЛ проверки характеристики или испытания — это число, которое персонаж пытается получить или превзойти при своём броске.

Например, если Варвар хочет сдвинуть тяжёлый валун, преграждающий вход в пещеру, ему потребуется навык Атлетика. На бланке персонажа Варвара в разделе «Навыки» напротив названия «Атлетика» указано «+5», поэтому игрок за Варвара бросает 20-гранную кость и добавляет свой бонус +5 к числу на кости.

Если Сложность для перемещения валуна равна 12, игрок должен выбросить 7 или больше, чтобы Варвар сдвинул камень. В описании приключений указывается Сложность для различных действий персонажа. Обычно Сложность 10 (СЛ 10) представляет собой лёгкую задачу, в то время как 15 (СЛ 15) — более сложную. Мастер может менять СЛ, когда обстоятельства упрощают или усложняют действие.

ЗНАКОМСТВО С ИГРОЙ

После того как игроки освоятся со своими персонажами, вы можете начать знакомство с игрой.

Теперь, когда вы познакомились с персонажами и основными правилами, мы сыграем короткое приключение, чтобы познакомить вас с Dungeons & Dragons. Я — ваш Мастер. Я рассказываю о том, что происходит в мире вокруг вас, и использую правила и броски костей, чтобы определить, как развивается история. Однако, самый важный аспект в игре — ваши решения. Вы помогаете мне рассказывать историю о приключениях ваших персонажей.

Сейчас я опишу сцену, в которой находятся ваши персонажи, а вы расскажите мне, что ваш персонаж будет делать. Он может попробовать сделать всё, что угодно, но у каждого есть свои сильные стороны и навыки. Подумайте, в чём ваш персонаж может достичь большего успеха. Ваши навыки перечислены и описаны на бланке вашего персонажа.

Если ваш персонаж совершает действие, которое может привести к успеху или провалу, я попрошу вас бросить 20-гранную кость и добавить к ней число. Это называется Тест D20, а число, которое вы добавляете, показывает насколько хорошо или плохо ваш персонаж справляется с тем, что пытается сделать. Результат покажет мне, добьётся ли ваш персонаж успеха или же потерпит неудачу. Затем я опишу последствия, и наша история продолжит развиваться. Давайте же начнём это приключение! Оно называется «Пограничье: проблема с гоблинами»

СОВЕТЫ МАСТЕРАМ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Главное правило. Главное правило D&D очень простое: веселитесь! Любые правила можно изменить, если игроки согласны с этим и это сделает игру более увлекательной для всех.

Поддерживайте других. Игроки и Мастер играют за одну команду. Мастер не играет против персонажей. Мастер «побеждает», когда его игрокам весело, а история захватывает дух и запоминается надолго.

Пользуйтесь принципами «Да, и...» или «Нет, но...». Позвольте игрокам как можно чаще достигать успеха и принимать участие в истории. Если они хотят попробовать что-то неожиданное, постарайтесь не отказывать им и воплести их идеи в историю. Если вы не можете позволить им совершить задуманное, предложите варианты, которые могут работать.

Используйте ваше воображение. Приключения служат лишь основой для вашей игры. Меняйте, добавляйте или расширяйте приключение, чтобы сделать игру веселее. Как пахнет чудовище? Придумайте сами или спросите ваших игроков!

ПМ — ваш голос в игре. Пока игроки решают, что делают их персонажи, Мастер управляет другими персонажами в игре. Персонажи мастера (ПМ) — это отличный инструмент, который помогает игрокам разобраться в игре и сюжете, а также аккуратно воплести информацию в канву истории.

Допускайте различные подходы к решению задач. D&D — это игра в жанре фэнтези, где герои используют свою смекалку, навыки и решимость, чтобы преодолевать трудности. Иногда эти препятствия можно преодолеть с помощью оружия и заклинаний, но персонажи могут добиться успеха и другими способами. Общение с чудовищами, их обман или запугивание, а также хитрые способы избежать боя могут доставить не меньше веселья.

Прислушивайтесь к вашим игрокам. Поощряйте своих игроков обращаться к вам — публично или в частном порядке, — если что-то в игре расстраивает их. После этого отреагируйте соответствующим образом. Например, вы можете опустить неприятные темы, быстро описав развязку сцены, а затем оперативно перейти к следующей части истории.



Художник: Алехандро Пачеко

Ещё несколько советов для Мастера

Продолжительность игры. Чтобы научиться регулировать темп приключения и укладывать его в заданные временные рамки, требуется практика, но вот несколько советов, которые могут помочь вам:

- Дайте всем игрокам возможность комментировать и обсуждать игру в процессе. После того как каждый поделится своими идеями, задаст вопросы и обсудит игровую ситуацию, подтолкните игроков к принятию решения и продолжите игру.
- Для этого обобщите ситуацию с их точки зрения, а затем спросите: «Что вы будете делать?»

Организация сцен. Это приключение разделено на «сцены», как в фильмах или шоу. В каждой сцене присутствуют конкретные опасности. После того как игроки преодолеют все опасности, переходите к следующей сцене. Ниже описывается, как проходит игровой процесс.

Ход игры. Игровая встреча в D&D проходит в виде разговора между Мастером и другими игроками. Мастер описывает ситуацию, в которой оказались персонажи. Игроки могут задавать вопросы о деталях ситуации, а Мастер отвечает на них, чтобы лучше раскрыть происходящее. Затем Мастер задаёт самый важный вопрос из своего арсенала:

«Что вы будете делать?»

В этот момент игроки описывают то, что делают их персонажи. (Если задуманное ими невозможно, сообщите об этом и предложите выбрать другое действие. Например, персонаж не может пройти сквозь стену, если он не обладает какой-то особой способностью или магией, которая позволяет это сделать.)

Если действие возможно совершить и его очень легко выполнить, персонаж автоматически добивается успеха. Открытие незапертой двери или поднятие лёгкого объекта не требует героических усилий, поэтому бросок d20 не нужен.

Когда сложность действия находится где-то между лёгким и невозможным, попытка его выполнить может привести к успеху или провалу. В этом случае Мастер требует совершить бросок d20. (См. раздел «Тесты D20» ранее в этом документе.) Результат этого броска вместе со всеми его модификаторами определяет, добьётся ли персонаж успеха или потерпит провал. Что значит для приключения успех или провал Теста D20? Именно в такие моменты вы и игроки вместе создаёте историю!

Описание успехов и провалов. Мастер и игроки могут сделать провал или успех броска d20 частью текущей истории. Как выглядит победа над чудовищем? Что скажет гном-варвар, который не смог сдвинуть тяжёлый валун, преграждающий вход в пещеру? Такие игровые моменты могут стать отличной основой для захватывающей истории и ролевого отыгрыша.

Не забывайте, что Мастер обязан следить за поддержанием динамики и развитием сюжета. Если вам наскучит описывать каждый бросок атаки в длительном бою, просто озвучьте количество урона и переходите к следующему интересному моменту.

Начало приключения

После того как игроки выберут и ознакомятся со своими персонажами, вы можете начать приключение.

Вас нанял смотритель Крепости Пограничья, чтобы отыскать воров, укравших Чашу изобилия. Эту большую чашу подарили крепости, сообщив, что она приносит удачу вкусившим из неё. Диаметр сосуда — 1 фут, а вес — 10 фунтов. По пути в крепость чаша была повреждена и нуждалась в реставрации, но предыдущим вечером подарок украли воры.

Договорившись о вознаграждении в 20 золотых монет каждому из вас, вы отправились по следу воров. После того как вы допросили видевших грабителей путников, отряд покинул деревню и направился к холмам, где находятся так называемые Пещеры Хаоса. Последний из свидетелей видел, как группа гоблинов — небольших существ, олицетворяющих безрассудство и разрушение, — унесла чашу в пещеру.

В данный момент вы стоите у входа в эту пещеру. Отпечатки маленьких ног указывают, что совсем недавно через него входили и выходили гоблины. Ваша погода подошла к концу.

Что вы будете делать?

Повод для приключения

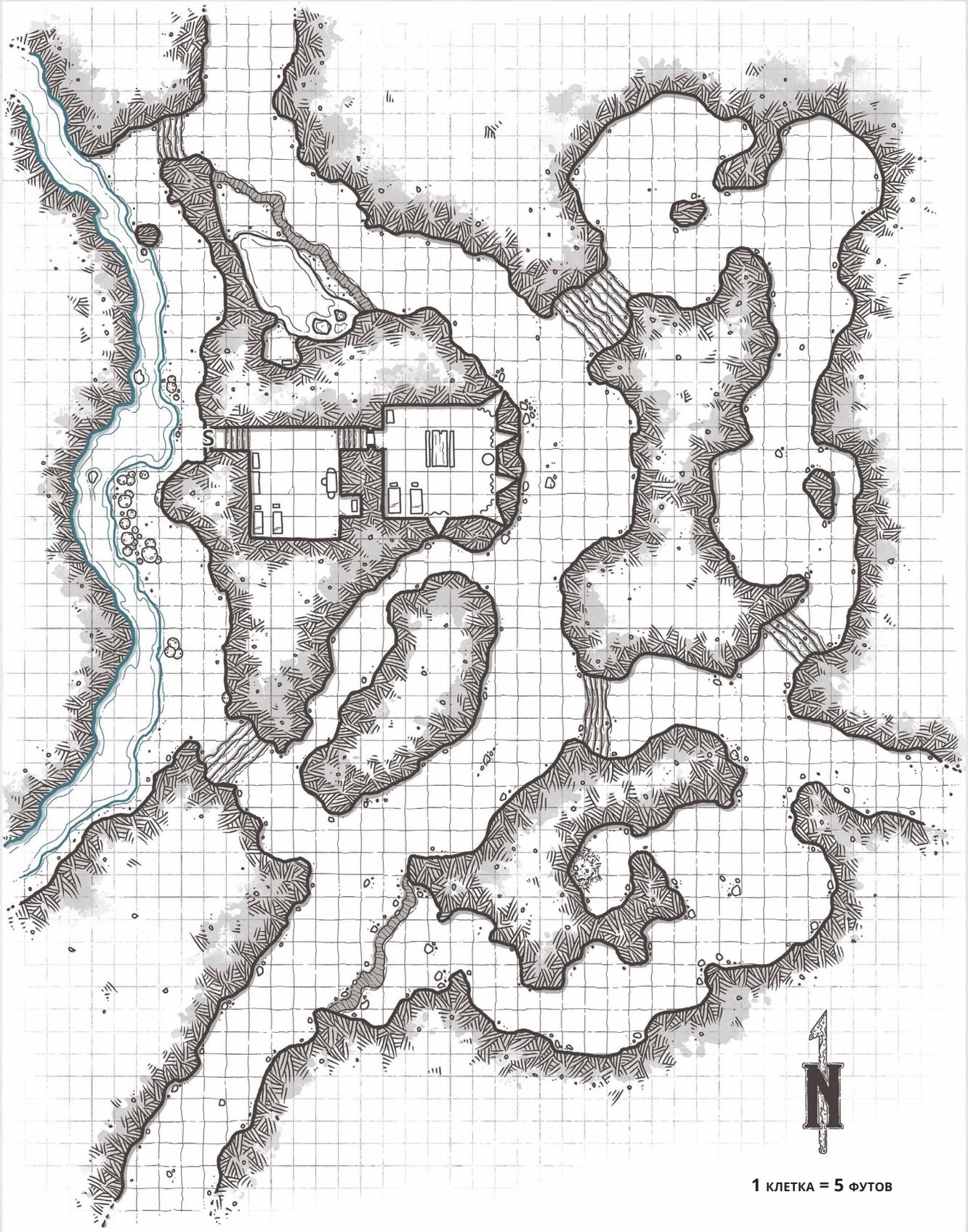
Повод для приключения — это вызов, возможность, ситуация или конфликт, которые «цепляют» игроков и мотивируют их отправиться в приключение. Он вводит персонажей в курс дела: что происходит, где они находятся, какие у них цели и так далее.

Этот повод для приключения начинается с того момента, когда персонажи уже проделали часть работы по поиску чаши и готовы приступить к основной части приключения. Когда вы начинаете приключение таким образом, игроки, как правило, быстрее втягиваются в его события, однако это может вызвать у них ряд вопросов.

Иногда в описании приключения находятся ответы на эти вопросы, а иногда нет — текст просто не может содержать ответы на все возможные вопросы игроков. Одна из трудностей и радостей работы Мастера Подземелий — это возможность вплести в историю плоды своего воображения.

Карта пещеры

Для изображения пещеры используется карта «Норы Подземья», которую также можно найти в «Руководстве Мастера Подземелий» 2024 года. В каждом из разделов ниже упоминается, где на карте происходят различные сцены. Другие зоны на карте не упоминаются и не используются в этом приключении.



КАРТА: НОРЫ

ВХОД В ПЕЩЕРУ

Персонажи входят в пещеру с восточного края карты. Возможно, они захотят перед этим провести разведку.

БУДЬТЕ ГЛАЗАМИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Мастер выступает в роли восприятия персонажей — они не могут узнать что-то о мире или ситуации, пока вы не расскажете об этом. Не забывайте время от времени спрашивать у игроков, понимают ли они, что воспринимают их персонажи. Описывайте игрокам все ощущения, которые испытывают их персонажи.

Взгляд в пещеру. Осветив факелом вход в пещеру или заглянув внутрь, персонажи увидят туннель, уходящий вглубь склона и изгибающийся вниз, скрываясь из поля зрения. В непосредственной близости от входа никого нет.

Изучение зоны. Нет нужды проходить Тест D20, чтобы понять — это часто используемый вход, и совсем свежие следы гоблинов ведут внутрь. Если персонаж успешно пройдёт проверку Мудрости (Внимание или Выживание) со СЛ 15, он также обнаружит две пары следов от ботинок человеческого размера, ведущих в пещеру. По ним можно понять, что за последний час в пещеру крадучись вошли два человека.

ВЛИЯНИЕ НА РЕШЕНИЯ ИГРОКА

Далее в приключение приводится совет о том, как реагировать на две вероятных ситуации, которые могут создать персонажи у входа в пещеру. Как и в том случае, когда игроки задают вопросы при знакомстве с поводом для приключения, они ведут себя по-разному в различных ситуациях — невозможно учесть всё в тексте приключения.

В данном случае у персонажей мало вариантов действий, влияющих на развитие сюжета приключения. Если вам покажется, что персонажи планируют ждать снаружи, пока что-то произойдёт, или потратить время на другие занятия вместо входа в пещеру, намекните, что из этих пещер могут быть и другие выходы. Если они будут медлить, чаша ускользнёт от них. Мастер Подземелий управляет сюжетом и может менять мир вокруг персонажей, чтобы побудить их к действию.

МЁРТВЫЕ ПАУКИ

Когда персонажи войдут в пещеру, они увидят проход, ведущий вглубь подземных недр.

От входа в пещеру начинается проход, который ведёт дальше под холм и постепенно спускается вниз. Вы спускаетесь несколько минут, прежде чем туннель поворачивает на север и приводит вас к природной каменной лестнице, поднимающейся наверх.

Перед вами простирается сеть пещер. Их потолок полностью затянута паутиной, а следы ведут вглубь подземного комплекса. На полу посреди первой пещеры лежит ботинок человеческого размера.

Высота потолка — 15 футов, а паутина натянута в пяти футах под ним и покрывает всю его площадь в этой области. Она легко воспламеняется, и если поджечь её, то тела мёртвых пауков, запутавшихся в паутине, упадут на пол.

Запутавшиеся пауки. Персонажи, осматривающие потолок, могут пройти проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 12. При успехе они заметят тела двух пауков Среднего размера, запутавшихся в паутине. Если персонажи осмотрят тела, они обнаружат несколько арбалетных болтов, застрявших в пауках.

Сокровища. Если персонажи тщательно обыщут пещеру, они найдут мумифицированные останки искателя приключений, съеденного пауками. Рядом с телом лежит порванный рюкзак, внутри которого находятся 30 ЗМ, 50 футов верёвки, пять факелов и *Зелье исцеления*.

Зелье исцеления. *Зелье исцеления* — это маленький пузырёк с мерцающей красной волшебной жидкостью внутри. Если персонаж выпьет жидкость, он восстанавливает 2d4 + 2 Пункта здоровья. Эти Пункты здоровья добавляются к текущим Пунктам здоровья персонажа. Количество Пунктов здоровья персонажа не может превышать их максимум Пунктов здоровья.

ПРЕИМУЩЕСТВО И ПОМЕХА

Некоторые обстоятельства могут сделать прохождение Тестов D20 проще или сложнее. Именно это отражают Преимущество и Помеха.

При Преимуществе игрок или Мастер бросают d20 для Теста D20 дважды вместо одного броска и используют больший результат. При Помехе игрок или Мастер бросают d20 для Теста D20 дважды вместо одного броска и используют меньший результат.

Мастер решает, когда существо находится в ситуации, которая даёт Преимущество или Помеху. Некоторые места в тексте или на бланке персонажа могут указывать на случаи, когда применяется Преимущество или Помеха.

ПОХИТИТЕЛИ ЧАШИ

Проход тянется дальше и ведёт персонажей сначала на север, а затем вновь поворачивает на юг. Здешние пещеры пусты: в них нет ничего кроме старой паутины на потолках.

В конце концов персонажи оказываются у юго-восточной границы карты, рядом с каменной лестницей, которая ведёт в пещеру с подземным ручьём. Здесь спрятались два **бандита**, укравшие чашу из крепости.

В этой пещере высокая влажность из-за текущего неподалёку ручья, а стены покрыты каплями воды. Зачитайте или перескажите следующий текст, когда персонажи приблизятся к повороту прохода, но до того, как они достигнут лестницы, ведущей в пещеру.

Проход приводит вас к каменной лестнице, поднимающейся наверх. Из пещеры впереди доносится тихий шёпот неразборчивых голосов, который эхом отражается от камней. Вы можете попробовать подойти ближе, если хотите чётко услышать и разобрать слова. Но если вы подойдёте слишком близко и не будете вести себя тихо, говорящие могут услышать вас. Что вы будете делать?

Подготовка к бою

В этой сцене персонажи встречаются двух персонажей мастера (ПМ), которые могут вступить с ними в бой. Вам необходимо подготовиться к сражению между ними и персонажами.

Бой. Если персонажи захотят сразиться с бандитами, начнётся бой! Следуйте плану, описанному ниже:

Опишите сцену. Определите, где находится каждый участник боя в момент его начала. Опишите любые другие важные детали сцены.

Бросьте Инициативу. Каждый игрок бросает d20 и добавляет свой модификатор Инициативы. Персонаж с самым высоким результатом ходит первым, а остальные действуют в нисходящем порядке. Бандиты действуют при значении Инициативы 11.

Ходите по очереди. В каждый свой ход персонажи и бандиты могут переместиться на расстояние вплоть до значения их Скорости. До, после ил во время любого перемещения, персонажи или бандиты могут использовать своё действие, чтобы совершить Атаку, выполнить другое действие или снова переместиться на расстояние вплоть до значения их Скорости.



Художник: Матиас Тапия

Впереди в пещере находятся два **бандита**: Воннет (женщина, орк) и Дилли (женщина, человек), которые продали чашу гоблинам, а затем тайно проследовали за ними до их логова. Они хотят украсть чашу у гоблинов и вернуть её в крепость, чтобы получить награду и заработать дважды.

Подкрадывание. Поворот прохода и лестница не позволяют персонажам увидеть бандитов, а бандитам — персонажей. Любой из персонажей, который желает приблизиться, чтобы услышать

бандитов, должен совершить действие Засада и успешно пройти проверку Ловкости (Скрытность) со СЛ 10. Преуспевшие в проверке могут подкрасться к основанию лестницы и спокойно подслушать бандитов. Если персонаж провалит проверку, бандиты услышат, как он приближается.

Подслушивание. Персонажи могут разобрать слова в тихом разговоре, не приближаясь к бандитам, совершив действие Поиск и успешно пройдя проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 15. При успехе персонаж узнаёт информацию из раздела «Планы бандита» ниже. При провале он не сможет разобрать слова в разговоре.

Групповая проверка

Иногда несколько персонажей могут попытаться пройти одну и ту же проверку. Это называется «групповая проверка» — проверка, в которой могут участвовать все персонажи. Вся группа успешно проходит проверку, если хотя бы половина её участников проходит проверку.

Однако в данных случаях такая проверка не применяется. Если хотя бы один персонаж провалит проверку Скрытности, бандиты услышат его и будут на чеку. Напротив, если хотя бы один персонаж успешно пройдёт проверку Внимания, чтобы разобрать голоса, то он добивается успеха, даже если остальные персонажи потерпят провал.

Пещера

Когда персонажи заглянут в помещение, зачитайте или перескажите следующий текст.

Одетые в лёгкую броню человек и орк прячутся в нише стены этой пещеры. Проход ведёт дальше на север, а вдоль его западной стены стремительный ручей течёт в южном направлении. У одного из гуманоидов — невысокого человека — нет одного из ботинок, и он старается не наступать на забинтованную ногу.

Застигнутые врасплох

Если начало боя станет неожиданностью для бандитов, они будут застигнуты врасплох. Это значит, что они получают Помеху к своим броскам Инициативы — они бросают d20 дважды и должны использовать меньший результат.

Планы бандитов

Если персонажи смогут разобрать шёпот бандитов, они узнают первый пункт из списка плана бандитов, описанного ниже. Они также могут узнать остальное, поговорив с ними.

- Воннет и Дилли пытаются набраться храбрости, чтобы заглянуть за угол и узнать, чем заняты **гоблины**. Они рассчитывают свои шансы уцелеть в драке, если их заметят.
- У Дилли нет одного ботинка, а на ноге — рана от укуса, которую она получила в последнем бою с пауками. Они одолели их, расстреляв из арбалетов. У Дилли не хватает 4 Пунктов здоровья.

- Они видели только троих гоблинов, когда продали чашу за 50 ЗМ, но сейчас их, возможно, стало больше.

Подсказки по ролевому отыгрышу

Дилли была ранена гигантскими пауками-волками, и, возможно, игроки нашли её ботинок. Когда вы будете описывать сцену игрокам, обязательно подчеркните хромоту и ранение Дилли. Подобная деталь может подтолкнуть игроков вернуть ей ботинок и даже использовать магию, чтобы излечить её. Вероятно, после этого Дилли не захочет обманывать персонажей и сбежать с чашей позднее.

СРАЖЕНИЕ ИЛИ ДИАЛОГ?

Воннет и Дилли не нападут на игроков, если те не нападут на них первыми. Когда любой из бандитов получит урон, они побегут к выходу из пещер.

Если персонажи вступят в диалог с Воннет и Дилли, те предложат объединить силы для возвращения чаши и разделить награду. Также они предложат разделить награду. Персонаж, который успешно пройдет проверку Мудрости (Проницательность) со СЛ 15, поймёт, что, несмотря на кажущуюся искренность этой пары, они не заслуживают доверия.

Сокровища. Если персонажи сразятся и победят двух бандитов, они обнаружат 60 ЗМ у каждого из них.

Ролевой отыгрыш бандитов

Воннет и Дилли — парочка воров, которых волнуют только деньги. Принятые ими решения или, точнее, ваши решения, принятые за них, должны учитывать их цели. Но как же они выглядят и действуют?

Решайте на своё усмотрение! Похожи ли они друг на друга или совершенно разные? Кто из них лидер, а кто ведомый? Нравятся ли они друг другу или между ними зреет неприязнь? Только от вас зависит, насколько большую роль они сыграют в этой истории.

Ранее из выделенного текста вы узнали, что Дилли — женщина, человек и маленького роста, а Воннет — женщина и орк. Только эта информация является важной, в остальном вы можете описать их, как пожелаете.

Иногда самым лучшим вариантом будет посмотреть, как персонажи взаимодействуют с ними. Это позволит скорректировать характеры и образ действия бандитов, чтобы создать увлекательную историю. Например, если один из игроков хочет попытаться манипулировать ими, вы можете заметить, что между бандитами назревает враждебность, которой персонаж может воспользоваться в своих целях. Может быть, одна из них — давняя знакомая одного из персонажей! Если вы потратите немного времени на раскрытие связи бандитов с одним или несколькими персонажами, то это может стать незабываемым моментом игры.

ЛОВУШКА

Гоблины установили ловушку для защиты своего логова.

Ловушка в сцене

Вы должны решить, предоставите ли вы персонажам информацию или позволите им самим пройти проверку для обнаружения ловушки. Стоит ли намекнуть персонажам о наличии растяжки? Или дать им возможность пройти проверку до того, как они заденут её?

Это скорее искусство, чем наука. Если игрок говорит, что его персонаж быстро пересекает зону или делает это невнимательно, например во время боя, ловушка срабатывает, так как персонаж не проявил должную осторожность. Если игрок говорит, что внимательно осматривает стену, пытаясь обнаружить что-то необычное, позвольте ему пройти соответствующую проверку, чтобы найти следы ловушки.

Ловушка с камнями. Если потревожить растяжку, натянутую через грибную поляну возле ручья, на любого проходящего через эту область обрушится град из тяжёлых камней.

Поиск и Изучение

В арсенале персонажей есть два действия: Поиск и Изучение. Поиск — это попытка обнаружить что-то, например что-нибудь важное в захлавленной комнате. Изучение, как правило, подразумевает использование знаний или логики, чтобы вспомнить или понять информацию. Чтобы заметить растяжку, необходимо выполнить действие Поиск, а чтобы понять, что её натяжение вызовет камнепад, — действие Изучение. В данном случае вам не стоит требовать два этих действия для получения полной картины. Как правило, любое из них поможет обнаружить как растяжку, так и раскрыть принцип действия ловушки.

Обнаружение ловушки. Если персонажи совершают действие Поиск или Изучение, чтобы осмотреть валуны в этой зоне, и успешно проходят проверку Мудрости (Внимание) или Интеллекта (Расследование) со СЛ 15, они заметят растяжку. Заметивший ловушку персонаж может легко переступить через растяжку.

Срабатывание ловушки. Если кто-то заденет растяжку, слабо закреплённые камни в стене к востоку от грибной поляны обрушатся на эту область. При срабатывании ловушки каждый персонаж в этой зоне проходит испытание Ловкости со СЛ 12, получая 1d6 Дробящего урона от ваала камней при провале или половину этого урона при успехе.

При срабатывании ловушки или любом другом громком шуме гоблины, находящиеся в соседнем помещении, узнают о вторжении, и их не получится застигнуть врасплох.

Если персонажи вели себя тихо и избежали ловушки, гоблины будут застигнуты врасплох, когда группа откроет дверь.

ИСПЫТАНИЯ И УРОН ОТ ЛОВУШКИ

Находящиеся в области камнепада персонажи должны пройти испытание. В случае с этой ловушкой они бросают d20 и добавляют число, указанное после названия «Ловкость» в разделе «Испытания». Сравните результаты игроков со СЛ 12.

Бросьте d6. Любой, кто получил в сумме 11 или меньше в своём испытании, теряет количество Пунктов здоровья, равных результату броска кубика. Любой, кто получил в сумме 12 или больше, получает половину этого урона, округлённую в меньшую сторону. Таким образом, если вы выбрасываете 5 на d6, персонажи, которые провалили испытание, получают 5 Дробящего урона, а персонажи, которые успешно прошли испытание, получают 2 Дробящего урона.

ПОТАЙНАЯ ДВЕРЬ

В восточной стене пещеры есть потайная дверь, ведущая в последнюю зону этого приключения — логово гоблинов. Она сделана таким образом, чтобы быть незаметной на фоне каменной стены. Если персонаж совершает действие Изучение, чтобы обследовать стены, он обнаружит потайную дверь, успешно пройдя проверку Интеллекта (Расследование) со СЛ 10.

После срабатывания ловушки потайная дверь приоткроется из-за вибрации в помещении. В этом случае персонажи заметят её без прохождения каких-либо проверок.

Потайная дверь не заперта, легко открывается, и на ней нет ловушек. По другую сторону двери находится логово гоблинов, где они восхищаются своим недавним приобретением — Чашей изобилия.

ПРИЗ

Когда персонажи входят в комнату, измените текст ниже в зависимости от того, застигнуты ли гоблины врасплох. Если гоблины застигнуты врасплох, они стоят вокруг чаши и не наблюдают за входом. Вы можете зачитать выделенный текст без изменений. В противном случае, гоблины занимают оборонительную позицию с оружием наготове, а сороконожка находится в авангарде их строя. Вы можете изменить последние предложения первого и второго абзацев таким образом, чтобы указать на готовность **гоблинов** к бою.

Открытая дверь соединяет две смежные комнаты, а у задней стены дальнего помещения стоит самодельный кузнечный горн. Он раскалён добела, а на его огне покоится серебряная чаша диаметром около фута. В комнате находятся четыре гоблина, которые наблюдают за ней.

Один из них носит украшение с топазом и держит на поводке гигантскую многоножку. Когда вы входите он кричит: «Убейте незваных гостей!», а затем спускает насекомое с поводка.

Среди всех чудовищ в этой комнате выделяется одна особенно живучая и хитрая гоблинша по имени Сприка. Она приручила и выдрессировала **гигантскую многоножку**, которая теперь служит

ей телохранителем. В руках Сприка держит сучковатый посох, который светится бледно-зелёным светом. Гоблинша называет этот посох «магопалкой». Сприка обманула остальных гоблинов, убедив их, что она заклинатель, однако у светящегося посоха нет никаких волшебных свойств, а источник его свечения — сотворённое на нём заклинание *Вечный свет*. Во время боя Сприка продолжает кричать. Она приказывает гоблинам не подпускать персонажей к чаше, ведь это подарок для могущественного «хозяина Пещер Хаоса».

Тактика. В свой первый ход гоблины, кроме Сприки, выпускают стрелы из своих Коротких луков, а затем вступают в ближний бой. Гоблинша предпочитает командовать своим отрядом за их спинами. Она отложит в сторону «магопалку» и будет стрелять из своего Короткого лука, пока ей не навяжут ближний бой. Гигантская многоножка перемещается к ближайшему персонажу и нападает на него.

Сприка отказывается сдаваться в плен. Если она будет убита, остальные гоблины убегут в пещеры. В отличие от них многоножка сражается насмерть.

Воннет и Дилли. Если персонажи заключили сделку с двумя бандитами, они сделают вид, что вступают в бой, но не станут нападать на гоблинов. Вместо этого они держатся позади, пока не появится возможность добраться до чаши. К несчастью для них, она слишком горячая, чтобы взять её в руки. Как только бандиты поймут это, они просто попытаются сбежать.

Кузнечный горн. Самодельный кузнечный горн в зоне 4а расположен у дальней стены второй комнаты. Каждый раз, когда существо входит в пространство горна или начинает свой ход в нём, оно получает 2d6 урона Огнём. Гоблины и многоножки не используют это знание в бою.

Сокровища. «Магопалка» Сприки светится бледно-зелёным светом от наложенного на неё заклинания *Вечный свет*. Её украшение с топазом можно продать за 50 ЗМ.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СЦЕНЫ

Это приключение рассчитано на группу от четырёх до шести игроков, каждый из которых играет за подготовленного для этой игры персонажа. Если у вас меньше четырёх или больше шести игроков, эта боевая сцена может стать слишком сложной или лёгкой. В этом случае внесите в сцену следующие изменения:

- Если в приключении участвуют меньше четырёх персонажей, удалите одного **гоблина-воителя** и **гигантскую многоножку**.
- Если в приключении участвуют больше шести персонажей, добавьте одного **гоблина-воителя** и одну **гигантскую многоножку**.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Персонажи могут забрать Чашу изобилия после победы над гоблинами и их питомцем. Но для начала они должны вытащить её из огня и дать ей остыть в течение нескольких минут.

Однако, когда Чаша изобилия остынет, их ожидает последний сюрприз.



Художник: ТАРАС СУСАК

КАК ОСТУДИТЬ ЧАШУ?

Если персонажи спросят, как достать чашу из огня, предложите им проверить своё снаряжение или осмотреть комнату в поисках подходящих инструментов. Чтобы быстро остудить чашу, они могут вылить на неё воду из своих **бурдюков** или поместить её в ручей неподалёку. Если персонажи обыщут комнату, сообщите, что в помещении есть длинный металлический шест, с помощью которого можно достать серебряную чашу из горна. Вы сами решаете, нужно ли проходить Тесты D20 для этих действий, но если провал не влечёт за собой последствий, обычно нет нужды заставлять игроков проходить проверку.

СЕРЕБРЯНЫЙ ДУХ ИЗОБИЛИЯ

Лишь немногим известно, что Чаша изобилия — не просто красивое украшение: внутри неё живёт настоящий дух. Механические повреждения сосуда и жар гоблинского горна причинили вред Серебряному Духу и вынудили его покинуть чашу.

Когда персонажам удастся достать Чашу изобилия из горна, она начнёт остывать, но всё ещё останется помятой. Пока чаша остывает, зачитайте следующий текст:

Снятая с огня Чаша изобилия начинает остывать. В какой-то момент из неё появляется тонкий бесплотный силуэт, похожий на болезненного и бледного пикси. Его крылья поникли, а тело сотрясают приступы кашля.

«Я — Серебряный Дух чаши. После того как чашу повредили, я заболел. Если её не починить, я, вероятно, погибну. Вы можете починить чашу, чтобы я мог вернуться внутрь и восстановить силы?»

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЧАШИ

У Серебряного Духа чаши 4 Пункта здоровья, и он теряет 1 ПЗ за каждый раунд, пока находится вне Чаши изобилия. Он не может вселиться в чашу, пока её не починят.

Поддержание жизни Духа. Персонажи могут использовать магию исцеления, чтобы дать Духу больше Пунктов здоровья, но его максимум Пунктов здоровья равен 10, и он продолжит терять 1 ПЗ каждый раунд, если чашу не починить.

Воннет и Дилли. Если пара бандитов всё ещё находится рядом с группой, они вновь попытаются украсть чашу, не переживая о судьбе Серебряного Духа. Возможно, персонажам придётся сразиться с ними во время починки чаши.

Починка чаши. Персонаж может починить чашу в свой ход, используя действие, чтобы восстановить её тем или иным образом. У некоторых из персонажей могут быть при себе особые инструменты. Персонаж, который пытается восстановить чашу, должен успешно пройти проверку со СЛ 10. Для этого случая хорошо подойдут проверки Силы, Ловкости или Интеллекта. Персонажи, умелые в обращении с Инструментами плотника, Инструментами кузнеца или Инструментами механика, смогут эффективно использовать их.

Персонажи должны успешно пройти три проверки характеристик, чтобы восстановить чашу. Если персонажу известно заклинание *Починка*, он может сотворить его только один раз. *Починка* может восстанавливать только немагические объекты, а чаша вновь станет магической, если использовать на ней это заклинание. После того как персонаж сотворит заклинание *Починка*, для восста

новления чаши остальным необходимо успешно пройти всего две проверки характеристик.

Если персонажи провалят пять проверок характеристик, прежде чем преуспеют в трёх, они случайно сломают чашу. Они всё ещё могут вернуть её назад в крепость, однако Серебряный Дух чаши растворится в небытие.

Преодоление небоевых трудностей

В некоторые моменты игры в D&D вы можете столкнуться с испытанием, которое может стать не менее напряженным и захватывающим, чем бой. В нашем случае персонажам необходимо быстро восстановить серебряную чашу, прежде чем обитающий в ней волшебный дух погибнет.

Персонажи могут придумать уникальные способы восстановления чаши. Попробуйте использовать эти идеи, чтобы создать историю о спасении духа. Пока игроки проводят мозговую штурм, принимайте участие в их беседе. Если идея нелепа, например ударить чашу об пол, чтобы починить её, вы можете сообщить, что она не сработает. Однако, вы можете обсудить эту идею с игроками и предложить им похожее действие, которое может сработать. Например, вместо удара чаши об пол, персонаж может использовать свою Силу, чтобы вправить ударом вмятину в сосуде. Эта идея похожа на предыдущую, но приведёт к лучшему исходу.

Разборка с бандитами. Один из способов сделать сцену запоминающейся — разнообразить происходящее в ней. Например, в сценах может одновременно происходить ролевой отыгрыш, бой и проверки характеристик. Данная сцена предоставляет такую возможность. Пока персонажи чинят чашу и спасают её Духа, Воннет и Дилли могут попытаться схватить сосуд и сбежать. Вероятно, некоторым персонажам придётся сразиться с бандитами, чтобы вернуть чашу вовремя и позволить другим восстановиться её.

Починка чаши. Поскольку на починку чаши отводится определённое время, вы можете использовать бросок Инициативы, чтобы отслеживать происходящее, очерёдность хода и темп развития событий. В конце каждого раунда Дух чаши теряет один Пункт здоровья, если он не находится в восстановленной чаше.

Если у персонажа есть инструмент, указанный в бланке персонажа в разделе «Снаряжение», он также умел в обращении с ним. Вы можете добавить свой **Бонус умения** к любой проверке характеристики, которую он совершает с использованием инструмента. Если он также умел в навыке, который он использует для этой проверки, то он также получает Преимущество на неё.

Помощь. Персонажи, которые не совершают проверку характеристики для починки чаши, могут использовать действие Помощь во время своих ходов, чтобы помочь другим, кто занят ремонтом. Для этого персонаж выбирает того, кому собирается помочь. Этот персонаж получает Преимущество на свою проверку для восстановления чаши.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Победив врагов, персонажи возвращают Чашу изобилия в Крепость Пограничья. Вернувшихся персонажей встречают как героев и выплачивают каждому обещанные 20 ЗМ. Каждый персонаж получит дополнительно 20 ЗМ, если Серебряный Дух пребывает в безопасности внутри восстановленной чаши.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ИСТОРИИ

Если игроков интересуют другие приключения, они смогут продолжить историю в «*Стартовом наборе D&D: Герои Пограничья*», который выйдет в сентябре 2025 года. Этот набор содержит больше информации о Пограничье и массу возможностей для новых приключений!

Также игроки смогут создать более индивидуальные версии своих или совершенно новых персонажей с помощью D&D Beyond.

БЛАГОДАРИМ ВСЕХ, КТО ПОДДЕРЖИВАЕТ НАШ ПРОЕКТ!

ЭТОТ ПЕРЕВОД ВЫШЕЛ БЛАГОДАРЯ...

AMV, Accelerator Silver-scins, Acklay Vers, Alatriel Grinhild, Aleksey Chubarin, Alex Maragondi, Alex Phenomen, Alex S, Alexander Brykov, Alexander Istomin, Alexander Marinin, Alexander Timashev, Alexey Drobyazko, Almaz Gpt, Anonimus Farken, Anton Sizov, Ap5enT, Arbulis, Armen Allakhverdyan, Artem Nikulin, Babushkabetmen, BenedictOgurets, Biba, Blizardo, Cataphract "Maroder", Daddymoroz, De Haull, Dekster, Dexter Donigan, DragOn Master, Drew, Droid216, EVEO, Echo, Edward, Ekaterina Zhigacheva, Elfrey, Elimes, Elizaveta Karasova, Eremes Guile, Erza Endless, Fedor Sizov, Gatrix, Geron, Gleann Gloine, Gray X, Gregor_SDR, GreyHunter, Grigorii Buznitckii, Harex300, Houmlen, Houston_TheProblem, Huxtun, Ilona Los, ImMushroom, Inot, Ivan Nikov, James, Jao Yao, Jelly_Kumi, Jonh, Keep rollin rollin rollin, Ksen Ksen, Kyrouki No-Neko, Laina, Legion, Lin4_1789, Little_Desperair, LoneW, MR. NEGATIVE, Mad Lord, Maghpela, Makivay, Marcusfam, Maxxie Neff, Mazuta Alekseevna, Meyron Sin, MiOOti, Mikairis, Mikhail Kobik, Mister 20, Moon_Shadow_13, Moric, Mr4rtcher, My_Mordheim, NOTLex, NameOrNickname, Narmodan Genide, Natiel Santi, Ndst, Neliz, NextBattle, Nick6288, Nickolay Solodar Bugaga59, Nikita.Che, Noks, Nor Way, Oleg Ashchepkov, Oleg Mironov, Oleg Prozherin, Olenushek, Oorphen, Orgazm Nastradamusa, Оху949 Константин Кустов, Popolzen__, Pushok, Putkey, Qimmass, ROCKY IV, Raizern Fraiz, Raum, ReddoMag, Redrick Deckard, Remaron, Riverdens, Roman Grand, Ryble_Tryble, Saeros Odeyalo, Sanzhar Imankarim, Scrysan, Shidyk Zyz, Sidoge, Sleppen, So So, Soul Diffuser, Star play Tatiugreatking, Starplace, StimDesu, Stroyshard, Synth Wave, Taraks, Tatyana Komova, Tetragramaton, TheCouch, Thomas Anderson, Tobi Is Not Dobby, Tom Sullenly, Toranch Toranch, Traitoris, Vadym Seferovic, Valartir, Valentin Budaev, Vedmich, Vetlait, Vezdenet, Vladimir Dronin, Vladislav Kulkov, Woorie, Yevgeny Pohilyuk, Your Favorite Enemy, ackepo, azhar-pozharr, baters, bondiano, bub4z0r, deaDleSs baLloon, elcaircut, ierog1if, kitsury, martinez, mrsalvadorrrrr, muromind, nnn ppp, qktsk, reed, svifty7, taifeit, techno dwarf, xr0mi, Александр, Александр Баранов, Александр Владимирович, Александр Долхов, Александр Сыщиков, Алексей Барсук, Алексей Савин, Алексей Салопаев, Алексей Шамро, Алина Лекарева, Альберт Рыженков, Андрей,

Андрей Березовский, Андрей Дрозд, Андрей Заморин, Андрей Осокин, Андрей Федяев, Антон Великолепный, Антон Старыгин, Антон Шрёдингер, Антон Юханов, Аня Пастухова, Аркадий Вялов, Арсений Власов, Арсений Галимов, Арсений Малков, Артур Петров, Артём Семигласов, Валерий Евдокимов, Ваня Данилович, Василий Салов, Велеслав Калинин, Викек, Виталий, Влад Винник Frost4598, Владимир Дёмин, Владислав Белоглазов, Владислав Елисеев, Владислав Соколов, Всеволод Важов, Вячеслав Бабкин, Газинур Галимзянов, Георгий Амирян, Георгий Ириняков, Гест Днд, Горящий Гробовщик, Гоша Горшков, Григорий Кондратьев, Григорий Шульга, Даниил D, Даниил Писной, Даниил Фокин, Данил Белецкий, Данила Емельянцева, Дания Каин, Дед, Дейсвинг, Денис Дворецкий, Денис Каюда, Денис Мильчаков, Дима Вершинин, Дмитрий Гладких, Дмитрий Гусарев, Дмитрий Ежов, Дмитрий Козлов, Дмитрий Луканин, Дмитрий Малёванный, Дмитрий Таракчев, Дмитрий Трохименко, Дмитрий Федоров, Дмитрий Черныш, Евгений Бобрович, Евгений Зайцев, Евгений Пирогов, Евгений Рыбочкин, Егор Григорьев, Егор Орлов, Иван Булыгин, Иван Дьяченко, Иван Жовтый, Иван Канаев, Иван Малий, Иван Милованов, Игорь Сафонов, Илья Радченко, Ильяс Панков, Кирилл Бобков, Кирилл Киселёв, Кирилл Колясников, Константин Книжник, Константин Пальцев, Лев Володарский, Лич, Макс Данцевич, Максим Касьянов, Максим Наумов, Марго Sladkij_Dostor, Мария Ковалёва, Мастер Андрей, Мастер Сергей, Матвей Федотов, Милин, Мирас Молдахмет, Миха Гудков, Михаил Галанов, Морж TV, Мурзик, Никита Заикин, Никита Ковалевский, Никита Косарев, Никита Лесняков, Никита Синчура, Олег Пичугин, Омакесу, Петя Панда, Пудов Игорь, Роман Сокол, Роман Филиппов, Роммель где топливо, Руслан Геркулесов, Руслан Хай, Сабина Сабина, Савелий Иванов, Самопал, Сергей Малин, Сергей Моисеев, Сергей Румянцев, Сергей Рыбалко, Слава Казаков, Солар, Степан соdysrb, Татьяна Кожанова, Тот Самый, Фаустина Еремина, Филиппий Анясимов-Строганов, Фредди, Хитоми Мичиру, Чопорсон, Энтони Брель, Юлия Малахова, Юлия Щурик, Юрий Ахметьев, Янский, кирилл лаптев, привет.



ИМЯ ПЕРСОНАЖА _____	 УРОВЕНЬ _____ ОПЫТ _____	КЛАСС БРОНИ _____ ЩИТ _____	ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ _____ ТЕКУЩИЕ _____ МАКСИМУМ	КОСТИ ЗДОРОВЬЯ _____ ПОТРАЧЕНО _____ МАКСИМУМ	ИСПЫТ. ПРОТИВ СМЕРТИ _____ УСПЕХИ _____ ПРОВАЛЫ _____
ПРЕДЫСТОРИЯ _____	КЛАСС _____		ВРЕМЕННЫЕ _____	МАКСИМУМ _____	
ВИД _____	ПОДКЛАСС _____				

DUNGEONS & DRAGONS

БОНУС УМЕНИЯ	ИНТЕЛЛЕКТ	ИНИЦИАТИВА	СКОРОСТЬ	РАЗМЕР	ПАСС. ВНИМАНИЕ
---------------------	------------------	-------------------	-----------------	---------------	-----------------------

СИЛА

ЗНАЧЕНИЕ
 МОДИФИКАТОР

Испытание

Атлетика

ИНТЕЛЛЕКТ

ЗНАЧЕНИЕ
 МОДИФИКАТОР

Испытание

История

Магия

Природа

Расследование

Религия

ЛОВКОСТЬ

ЗНАЧЕНИЕ
 МОДИФИКАТОР

Испытание

Акробатика

Ловкость рук

Скрытность

МУДРОСТЬ

ЗНАЧЕНИЕ
 МОДИФИКАТОР

Испытание

Внимание

Выживание

Дрессировка

Медицина

Проницательность

ВЫНОСЛИВОСТЬ

ЗНАЧЕНИЕ
 МОДИФИКАТОР

Испытание

ХАРИЗМА

ЗНАЧЕНИЕ
 МОДИФИКАТОР

Испытание

Запугивание

Исполнение

Обман

Убеждение

**ГЕРОИЧЕСКОЕ
ВДОХНОВЕНИЕ**

ОРУЖИЕ И НАНОСЯЩИЕ УРОН ФОКУСЫ			
Название	Бонус атк. / СЛ	Урон и тип	Примечания

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

УМЕНИЯ В ОБРАЩЕНИИ СО СНАРЯЖЕНИЕМ

БРОНЯ Лёгкая Средняя Тяжёлая Щиты

ОРУЖИЕ

ИНСТРУМЕНТЫ

ОСОБЕННОСТИ ВИДА

ЧЕРТЫ

