



ЛОКАТЫ. ПРОРЫВ.

Extra Life 2019

от Кристофера Линсдей



НЕОБЫЧНОЕ приключение, ПРАВДА больше про ДРУЗЕЙ,
которых ты заводишь в течение игры, чем про тех
монстров, которых ты убиваешь, пока ИГРАЕШЬ!

Приключение по пятой редакции D&D для персонажей-Локат 9-го уровня.
Правила создания персонажей-Локат представлены в данном руководстве.



Вступление

Море Упавших Звезд соединяет восточную и западную часть Фазруна. Многие страны, чьи береговые линии тянутся вдоль его обширных просторов, имеют крупные военно-морские силы и торговый флот. В нём обитает множество существ и гуманоидных рас, обычно встречающихся в морских глубинах, включая сахуагинов, морских эльфов, мерфолков и локат.

Это история о том, что происходит, когда обычно мирный вид оказывается на грани открытого конфликта. Когда стихийные силы угрожают безопасности близлежащих общин локат, в их рядах находятся свои герои и наносят ответный удар защищая свои дома.

"Локаты. Прорыв." - приключение DUNGEONS & DRAGONS, предназначенное для 3-6 персонажей 9-го уровня. В зависимости от вашего стиля игры, оно может занять несколько игровых сессий, но к его завершению персонажи должны достигнуть 10-го уровня.

Запуск Приключения

Для проведения приключения вам понадобятся основные книги пятой редакции D&D правил: *Книга Игрока*, *Руководство Мастера* и *Бестиарий*. Книга *Путеводитель по Побережью Мечей* полезна, но не обязательна. В приложении А представлены блоки характеристик для практически всех существ в приключении. В том случае, если выделенное **жирным** шрифтом в тексте приключения существо не представлено в приложении А, его блок характеристик находится в *Бестиарии*.

Упомянутые в приключении заклинания и снаряжение представлены в *Книге Игрока*. Описания магических предметов находятся в *Руководстве Мастера*.

В различных местах описания приключения встречается текст, который должен быть прочитан или перефразирован вслух для игроков. Оформленный таким образом текст чаще всего используется для представления области или запланированного согласно сценарию диалога.

Настройка Случайных Встреч

В приключении содержатся советы по корректировке случайных встреч в зависимости от количества персонажей в партии. По мере необходимости вы можете изменять количество врагов в столкновении и их очки здоровья. Если требуется скорректировать сложность встречи во время боя, вы можете без уведомления игроков изменять очки здоровья заставляя противников персонажей отступить или наоборот усилиться.

Начало Приключения

Всё начинается с того, что героев, сплоченный отряд локат, отправляют узнать, что послужило причиной взбушевавшегося ветра и волн невдалеке от их поселения.

В итоге они обнаруживают, что причиной является недавно возникший и пульсирующий узел стихийного зла, наполненный мощью вторгнувшегося на чужие территории обитателя поверхности Гара Килелома (Gar Shatterkeel), ставшего пророком Амберли, Королевы Глубин.

И обычным представителям рыболодов предстоит запечатать открытый Гаром разлом, через который он черпает энергию непосредственно с Элементального Плана Воды, тем самым положив конец его козням.

Предыстория Приключения

Несколько лет назад четверо пророков стихий, каждый со своим культом, объединились в усилия обрушить небывалые разрушения на Побережье Мечей.

Одним из этих пророков и был Гар Килелом. Суровый и мрачный, Гар стал пророком Ольгидры, элементальной Принцессы Злой Воды и лидером культа Сокрушительной Волны. Он был озлоблен своей жизнью, полной страданий от рук других: ещё когда он был юн морские дьяволы убили всех его родных и ему пришлось пойти на службу на торговую галеру, затем другая пиратская банда захватив корабль оставила его одного умирать в открытом море, где он потерял полруки в акулиных зубах. Изначальная мощь водной стихии оказалась единственным, что имело ценность в жизни Гара и он собирал вокруг себя тех, кто чувствовал то же самое.

Гар владел Топителем, магическим трезубцем, наполненным могущественной стихийной силой, его откушенная акулой кисть была заменена на протез в виде крабьей клешни. Являясь лидером культа Ольгидры, он мог пользоваться ее врожденной магией, внушая благоговейный трепет и страх остальным членам культа Сокрушительной Волны.

К счастью для обитателей Побережья Мечей, герои выявили заговор объединившихся элементальных пророков и положили конец их козням, победив по очереди каждого из них и отправив пророков обратно к Элементальному Злу, которому они поклонялись и служили.

Оказавшись на Элементарном Плате Воды, Гар впал в отчаяние. Его Топитель был сломан, культ Сокрушительной Волны разбит, Ольгида высказала ему своё негодование и Гар ожидал что будет уничтожен ее гневом. Поэтому, когда он очнулся через несколько лет плавающим у берегов Турмиша в Море Упавших Звезд, то был очень удивлён. В одной руке он по-прежнему сжимал трезубец, но это был уже не его любимый Топитель.

Открыв, что древнее оружие было подарено ему морской богиней Амберли, которая вместе с Ольгидой сумела вернуть пророку силы, еще более грозные, чем он обладал ранее, Гар понял, что бушующие в море шторма теперь повинуются его приказам. Свободный от первоначального договора, заключенного с другими пророками и не обремененный никакими прошлыми обязательствами, он теперь мог добиться успеха в своих начинаниях

Разглядывая трезубец, Гар выискивал в нём признаки бурлившей внутри силы и был потрясен, когда трезубец заговорил с ним: "Я - ВОЛНА, Мы - ЕДИНЫ!"

Став обладателем Волны, Гар Килелом обнаружил и вскрыл узел стихийных сил глубоко под волнами моря, прямо под судоходными путями, проходящими через Море Упавших Звезд. Используя мощь стихийных сил через открывшийся разлом, Гар создал место, где корабли будут терпеть кораблекрушения, утаскивая их на дно моря.

Покорившиеся ветру и волнам корабли, затонули в непосредственной близости от области, где Гар поспособствовал сверхъестественному росту кораллов и других морских атрибутов при создании своего нового логова. В своём подводном убежище Гар Килелом вынашивает планы по розыску и уничтожению всех, осмелевших пересечь эти воды, не заплатив должной дани Амберли и Ольгиде.

К сожалению для Гара, его новоприобретенная сила привлекла внимание магов Турмиша и Тэя. Однако к счастью, эти две великие нации настолько погрязли в собственных конфликтах друг с другом, что ни у одной из них нет свободных ресурсов для исследования недавно появившейся на картах опасной для мореплавателей зоны. Вместо этого их корабли предпочитают идти кружным курсом, не заходя в настоящее время в близлежащие к логову воды.

Кто сможет противостоять могуществу пророка стихии? Возможно, новые герои поднимутся на поверхность и отыщут источник этих бедствий. Локаты, спокойная раса рыболодов, очень встревожены происходящему среди волн так близко от их дома. Прямо сейчас, они выбирают среди себя защитников, способных найти ответы по решению проблемы и сделать Море Упавших Звезд снова безопасным для своего народа.

В качестве игровых персонажей в приключении для использования представлена новая раса - локаты.

Ольгида и Амберли

Известно, что Ольгида полное зла существо, а Амберли, хотя и крайне опасна, не всегда представляется истинным злом, но для целей этого приключения характер Амберли был смещен в сторону ее более злого природного аспекта из-за ее Избранного - Гара Килелома.

Гар безусловно является злом, и в его планах другие существа и НИПы выступают в качестве жертв, даже несмотря на то, что они тоже преданы злу. Из-за этого НИПы, осознающие исходящую от Гара угрозу своим интересам, видят в персонажах возможность нанести ответный удар по их дьявольскому хозяину и будут сотрудничать с героями по мере своих возможностей.

Затемнение

Начиная приключение опишите происходящее, зачитав вслух следующий текст:

Последние несколько лунных циклов над волнами происходят боевые действия между находящимися в состоянии войны Турмишем и Тэем. Этот конфликт стал настолько неистовым, что даже распространился под волны. Для исполнения своих распоряжений тэйцы призвали мерзкую нежить и даже предприняли штурм города морских эльфов - Миф Нантара! Возмутительно!

Во время текущего конфликта каждый из вас помогал Турмишу в изгнании гнусной нежити, и вам пришлось пережить как славные успехи, так и горькие неудачи.

В последнее время воды в близлежащей к вашему поселению области стали беспокойны и яростны, а небо над головой утратило свою голубизну. Многие корабли с поверхности затонули в этом "затемнении", и их обломки поглотил неестественно быстро разросшийся коралл.

Старейшины племени обеспокоены тем, что источник затемнения остается неизвестным. Турмиш и Тэй слишком увлечены своим вооруженным конфликтом и им некогда разбираться с этой проблемой. Поэтому вам, храбрым героям, предстоит отправиться во тьму и узнать, что за зло поселилось так близко от ваших отелей.

Независимо от того, играете ли вы заранее созданными персонажами или ваши игроки создали своих собственных героев-локат (см. "приложение В: Персонажи-локаты"), этот момент прекрасно подходит для того, чтобы игроки представили своих персонажей в партии. После ознакомления с ними, прочитайте или перефразируйте следующий текст:



Проплыв полдня, вы замечаете начинающее впереди "затемнение". В его пределах трудно что-либо чётко рассмотреть, лишь видны смутно различимые очертания лежащих на морском дне множества затонувших кораблей, заросших кораллами. В темноте не видно никаких других существ и царящая здесь тишина нарушается только плеском неистово бурлящих волн.

Внешние Особенности

Присутствие Гара Килелома и открытого им разлома (Пасть Амберли), привело к созданию в океане области, функционирующей словно маяк для сильных, непостоянных течений и плохой погоды. Под водой эффект проявляется в виде общей темноты в странном образом сформированной области, окружающей коралловую гору с множеством затонувших кораблей, потерпевших здесь кораблекрушение.

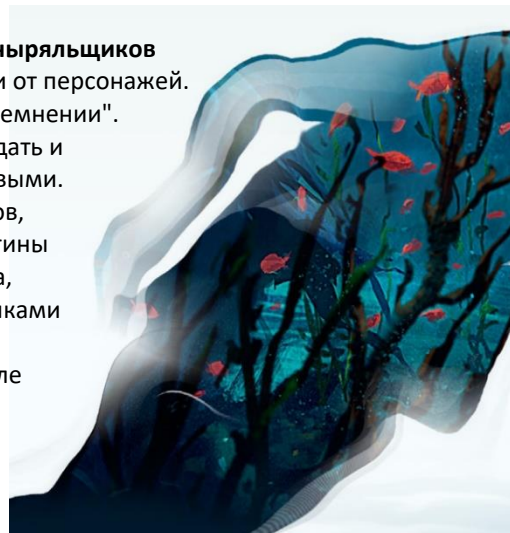
Течение. Сильное и постоянно меняется, что делает местность вокруг коралловой горы труднопроходимой, даже для существ со скоростью плавания.

Освещение. Здесь почти нет света, местность слегка затемнена. Без какого-либо источника света или темного зрения все проверки Мудрости (Восприятие) зависящие от зрения имеют помеху, и расстояние, с которого персонажи могут узнать о предстоящем возможном столкновении сокращается до 10 футов (см. "Необычное Окружение" в гл 5 *Руководства Мастера*). В том случае, если у игроков есть персонажи-локаты, им придётся использовать какую-то магию, чтобы видеть внутри области "затемнения".

Группа, состоящая из двух **сахуагинов-мастеров клинка**, двух **сахуагинов-ныряльщиков** (см. приложение А) и **гигантской акулы**, кружит над областью держась вдали от персонажей. Существа обладают темным зрением и могут довольно хорошо видеть в "затемнении". Их барон приказал им исследовать местность, и они не против чтобы подождать и посмотреть, что же произойдет, если персонажи попытаются войти туда первыми.

Когда персонажам удастся каким-либо образом заметить группу сахуагинов, которая старается держаться от них на расстоянии не менее ста футов, сахуагины немедленно атакуют. В противном случае, они следят и наблюдают издалека, позволяя персонажам разбираться самим с любыми потенциальными ловушками или опасностями.

В конце концов сахуагины, скорее всего, нападут на персонажей сразу после того, как партия вступит в бой с нежитью в зоне 2.



Подводное сражение

- При совершении атаки рукопашным оружием существо, у которого нет скорости плавания (врождённой или дарованной магией) совершает броски атаки с помехой, кроме случаев, когда в качестве оружия используется кинжал, копьё, короткий меч, метательное копьё или трезубец.
- Атаки дальнобойным оружием автоматически промахиваются по целям, находящимся за пределами нормальной дистанции оружия. Но даже по целям в пределах нормальной дистанции броски атаки совершаются с помехой, кроме случаев, когда используется арбалет, сеть или метательное оружие, такое как метательное копьё (включает копьё, трезубец и дротик).
- Существа и предметы, полностью погруженные в воду, получают сопротивление к урону огнём.

Пасть Амберли

Коралловую гору, состоящую из недавно затонувших заросших ракушками кораблей, Гар Килелом назвал Пастью Амберли. Обычно в таких местах должны находиться и его последователи, но в данный момент они состоят из пары морских львов, которых привлекла его божественная сила и нежить - останки тех, кто погиб во время кораблекрушения.

Единственный способ попасть в Пасть Амберли - через зону 1. Другими способами в коралловую гору не пробраться.

1. Полувросшая Каравелла

Самое последнее затонувшее судно перед тем, как Гар заставил коралл обрастать вокруг массы затонувших кораблей. Поэтому полубак каравеллы ещё торчит из зарослей кораллов, создавая проход внутрь и наружу из Пасти Амберли.

Выступающая из горы верхняя палуба корабля подвержена разрушительному воздействию открытого моря, она наклонена под опасным углом в сорок пять градусов и ближе к корме погружается в окружающие кораллы. Корабельные мачты отсутствуют.

Есть три способа проникновения с верхней палубы каравеллы внутрь кораллового образования. В носовой части корпуса зияет дыра, ведущая прямо на нижнюю палубу, а уже оттуда - в Пасть Амберли.

Можно пройти через двери, которые когда-то вели в каюту капитана на корме, и обнаружить, что пол в ней обрушился и спустившись по обломкам трапа к зияющему отверстию проплыть через него на нижнюю палубу.

Ну и наконец можно попытаться взломать металлическую решетку, прикрепленную к полу верхней палубы (КД 19, 27 очков прочности и иммунитет к яду и психическому урону) под которой и проходит нижняя палуба. Каравелла лежит здесь на дне недолго, и решетка только начала ржаветь.

Решетка заперта на четыре висячих замка. Для вскрытия каждого требуется успешная проверка Сл 15 Ловкости и воровские инструменты. Нужно вскрыть как минимум три замка из четырех, чтобы приподнять решетку достаточно широко, чтобы можно было пролезть.

Решетку также можно попытаться открыть ломиком с успешной проверкой Сл 20 Силы (Атлетика). Если ломиков у персонажей несколько, и они будут делать это вместе, то можно сделать проверку одним из персонажей получая при этом преимущество, представляющее их объединенные усилия.

2. То, что Умерло, Может и не Умереть

Когда персонажи спустятся на нижнюю палубу корабля, прочитайте или перефразируйте следующий текст:

Когда вы спускаетесь на нижнюю палубу, плыть становится намного легче, обшивка корпуса защищает от сильного наружного течения. Здесь много неповрежденных ящиков и бочек, лишь в несколько из них проникла вода, уничтожив содержимое.

Каравелла была посыльным судном, доставляя припасы для ремонта других военных кораблей, а также продовольствие, эль, медикаменты и боеприпасы.

Такие продукты питания как фрукты, овощи, хлеб и галеты, были



уничтожены морской водой. Хорошо просоленное вяленое мясо испортиться не успело, как и эль в покрытых водонепроницаемым толстым слоем смолы бочках. Кроме того, в запечатанных воском небольших железных ящиках хранятся двадцать наборов целителя, 200 арбалетных болтов для баллист, 1000 ярдов парусины, 500 футов неповрванной шелковой веревки и четыре кега смолы.

Незванных гостей в кормовой части корабля на нижней палубе каравеллы поджидают два **утопленника-мечника** и два **аскета-утопленника** (см. приложение А). Как только кто-либо из персонажей пробирается в трюм, нежить делает попытку напасть на всю партию из своей засады.

Если персонажи ещё не столкнулись со следящими за коралловым образованием сахуагинами, то они воспользуются моментом, присоединяясь к бою в конце второго раунда в надежде нанести отряду авантюристов поражение. Гигантская акула слишком велика, чтобы попасть на нижнюю палубу, и поэтому она исключается из боя, если вся партия искателей приключений находится в трюме.

Внутренние Особенности

Находящаяся внутри кораллового образования область имеет следующие особенности.

Течение. Воды становятся спокойными, медленно просачиваясь сквозь окружающие область кораллы.

Освещение. Света нет; местность считается сильно затемненной. Без какого-либо магического источника света или темного зрения персонажи считаются слепыми и расстояние, с которого они могут узнать о предстоящем возможном столкновении сокращается до 10 футов (см. "Необычное Окружение" в гл 5 *Руководства Мастера*). Для персонажей с магическим источником света или темным зрением вода считается прозрачной.

Дно. Морское дно представляет собой хорошо уплотненный песок с несколькими небольшими каменными обнажениями, но ни одно из них не настолько велико, чтобы на нём можно было встать.

Потолок. Высота до потолка коралловой горы примерно 50 футов от песчаного дна моря. Внутри кораблей, также являющихся частью коралловой горы, высота потолков в 8 футов.

3. Кладбище

Когда персонажи появятся здесь, прочитайте или перефразируйте следующий текст:

Область простирается далеко за пределы вашего зрения, погружаясь в темноту. Тысячи гуманоидных трупов (людей, эльфов, дварфов, полуросликов, гномов и даже полуорков) аккуратно уложены рядами на морском дне под потолком коралловой горы, в каком-то жутком подводном морге. Большинство из них одеты в форму, обычную для путешественников по морю жителей поверхности.

По большей части на трупах нет никаких повреждений. У некоторых видны последствия удара, синяки или порезы, но достаточно очевидно, что не они являлись причиной их гибели. Успешная проверка Сл 12 Мудрости (Медицина) позволит персонажу понять, что причина гибели моряков - утопление.

Развитие

Гар Килелом разложил трупы аккуратными рядами для их подготовки к превращению в живых мертвецов. Ранее он уже провёл подобный ритуал с использованием только небольшого количества крови кракена, для оживления нескольких существ.

После этого ему удалось обманом заставить двух жрецов кракена привести молодого кракена в коралловую гору, где они смогут "пестовать его до зрелости в относительном уединении". Конечной целью Гара является использование крови молодого существа в гораздо более масштабном ритуале для оживления своей ужасающей армии нежити, чтобы напасть на побережье Моря Упавших Звезд.

Сокровище. Если тщательно обыскать все трупы, то с них можно собрать в общем количестве 250 зм и 500 см. Кроме того можно найти 1к10 жемчужин (стоимостью 25 зм каждая), вставленных в серьги, ожерелья или в качестве пирсинга для пупка.

4. Тортиллианец в Спячке

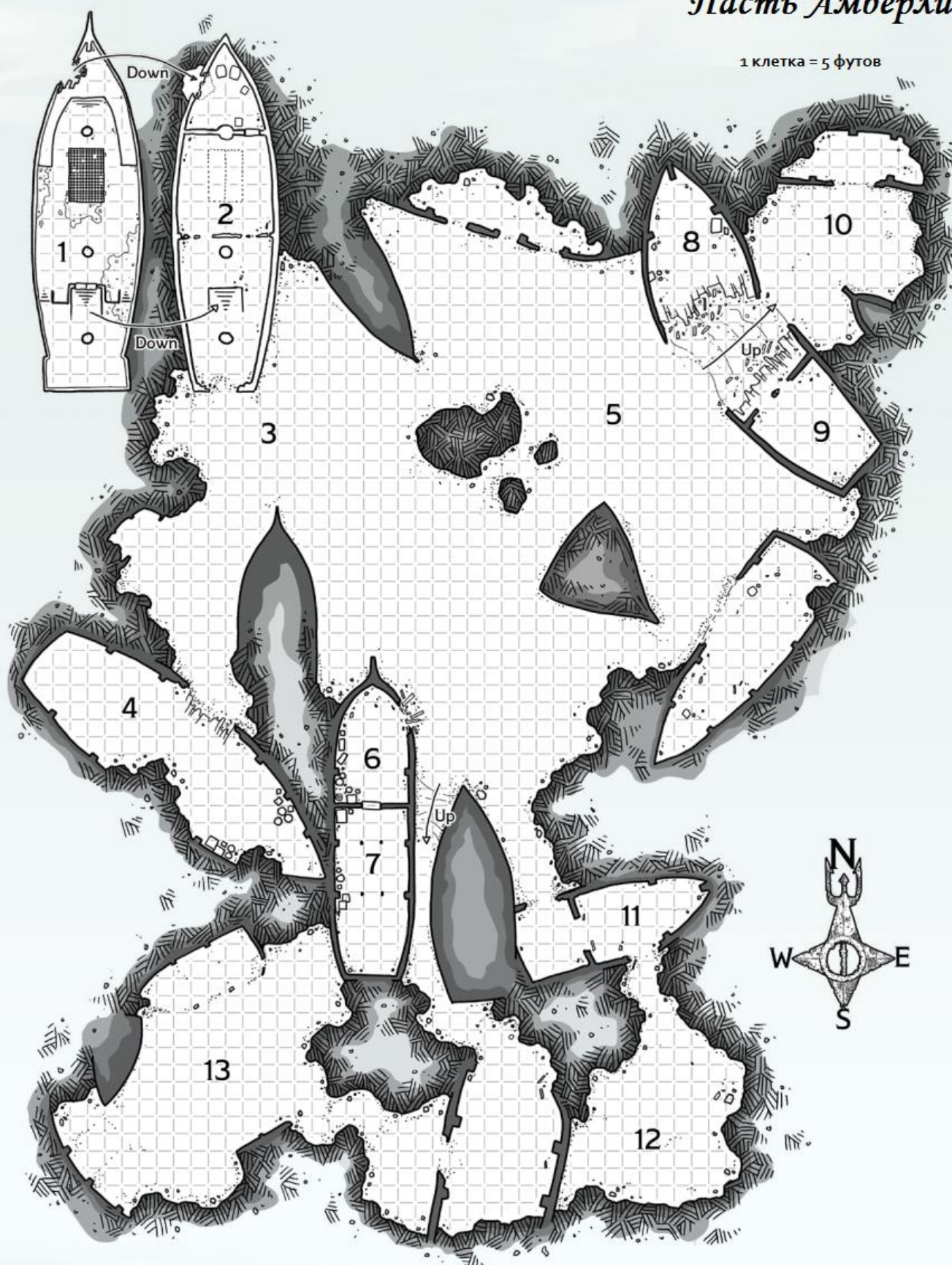
Когда персонажи приблизятся к этому кораблю, прочтите или перефразируйте следующий текст:

Среди кораллов виден проход, ведущий к затонувшему кораблю, практически полностью вросшим в коралловые заросли. Примерно в пяти футах от песчаного морского дна в его корпусе зияет огромная пробоина, около пятнадцати футов в диаметре. Слабый зеленый свет исходит откуда-то из трюма.

Область внутри зеленого свечения кишит жизнью. По мере приближения персонажей к пробоине прочтите или перефразируйте следующий текст:

Пастъ Амберли

1 клетка = 5 футов



В пределах освещенной области жизнь бьёт ключом. Повсюду на кораллах, внутри корпуса корабля и на самой пробойне колыхаются морские звезды всевозможных расцветок. Сверкая чешуёй, носятся косяки зеленоватых крошечных рыбок, освещаемые мягким зеленым свечением, в изобилии растут разнообразнейшие морские водоросли и другие подводные растения.

Если кто-либо из персонажей заглянет в пробойну, прочитайте или перефразируйте следующий текст:

Источником зеленого свечения является плавающая примерно в десяти футах от кормы трюма в центре кормовой каюты большая черепаха с вытянутыми вперед головой и конечностями. Зеленый свет исходит прямо из её панциря.

Это **Амбл Иноходец** (см приложение А), друид-тортиллианец, находившийся на борту корабля, когда он затонул. Прознав о войне с Тэем, Амбл путешествовал в Турмиш по Морю Упавших Звезд. Ненавидящий нежить и некромантию, Амбл хотел помочь в борьбе с Тэйцами всеми ему доступными способами.

Из-за своей чрезвычайно сильной связи со Страной Фей (Feywild), во время кораблекрушения Амбл смог войти в состояние надежно защищенного анабиоза и не утонуть.

Отталкиваемая силой, исходящей от Амбла, нежить предпочитает не приближаться к этому кораблю. Гар же еще не исследовал ведущий к нему проход внутри коралловой горы.

В текущий момент Амбл ожидает, что кто-нибудь выведет его из "спячки". Любой дотронувшийся до тортиллианца персонаж с добрым мировоззрением его разбудит. Когда это произойдёт, Амбл на мгновение выглядит растерянным, но затем, сообразив, где он находится, колдует на себя *подводное дыхание* [water breathing]

Предполагая, что персонажи ему не враждебны, Амбл очень заинтересован в том, чтобы узнать их планы. Амбл может стать могущественным союзником для партии, хотя клятва его расы никогда не причинять вред гуманоидам не подлежит обсуждению. Он не рассчитывает, что другие будут поступать точно также, но тем не менее будет поощрять их следовать тем же путём.

Отыгрыш Амбла Иноходца

Неспешно говорящий Амбл тщательно проговаривает каждый слог. Когда он взволнован или хочет что-то сообщить он начинает медленно вращать своей головой. У него спокойный нрав и он любит узнавать про малознакомые ему мирные культуры. Являясь друидом, Амбл почитает Селунэ и Эльдата, а также питает явную симпатию к Селдарину. Важно отметить, что Амбл не считает себя ни мужчиной, ни женщиной, так как является членом Круга Снов и уже отложил несколько кладок яиц во время своего путешествия по Стране Фей.

Принципы Амбла. Тортиллианец никогда не нападает на зверя или гуманоида с намерением причинить ему вред. Если такое существо враждебно, Амбл использует свою магию для его сдерживания и ему известно множество заклинаний, при помощи которых он может это сделать. У Амбла нет подобных ограничений в отношении к враждебным существам других типов (нежити, демонов, конструктов, чудовищ, аберраций и т. д.), и он предпримет все усилия к их уничтожению.

5. Ненасытное Отребье

Когда персонажи смогут увидеть это место, прочтите или перефразируйте следующий текст:

Здесь кораллы светятся своим собственным светом. Растущие широкими полосами по стенам и потолку они испускают практически все оттенки цветового спектра - красный, оранжевый, желтый, зеленый, синий, индиго и фиолетовый.

От входа на юго-западе (где вы находитесь) до противоположного края пещеры в поперечнике примерно 50 футов. В северо-восточной части виднеются обломки крупного корабля, расколовшегося надвое, когда его затащило под волны.

В противоположном направлении пещера в два раза длиннее, в стенах на северо-западе и юго-востоке находятся расселины ведущие в соседствующие пещеры.

В трещинах среди кораллов по всей пещере резвятся четыре **вылупившихся роя мальков сахуагинов** (см. приложение А). Персонажи с показателем пассивной Мудрости (Восприятие) 15 и выше замечают плавающих мальков, скрывающихся в тени у стен.

Более того, персонажи, преуспевшие в проверке Сл 15 Мудрости (Восприятие) при входе также заметят движущихся мальков. Не просите игроков проходить эту проверку, позвольте им сделать её по своему желанию.

В остальных случаях, персонажи будут захвачены врасплох, когда при проходе этого места они будут атакованы роями мальков сахуагинов.

6. Ожидающие Приказов Повелителей

Если кто-либо из персонажей заглядывает внутрь через пробоину в корпусе этого корабля, прочитайте или перефразируйте следующий текст:

Внутри каюта с койками в виде гамаков, прикрепленных к внутренней обшивке судна. Гамаки представляют собой перекрученную сеть из веревок и узлов и выстланы парусиной. Рядом несколько разбитых сундуков, их содержимое разбросано по полу.

Здесь находятся три **аскета-утопленника** (см. приложение А). Поскольку им нечего делать, пока они не получают приказ от утопленника-капитана или непосредственно от Гара Килелома, они все неподвижно лежат на койках, накрытые кучей одеял — из-за оставшейся привычки до того, как они стали нежитью.

Расположившихся в каюте существ заметно не сразу. Их обнаружит любой из персонажей с показателем пассивной Мудрости (Восприятие) 15 и выше, или персонаж, преуспевший на входе в проверку Сл 15 Мудрости (Восприятие). В противном случае персонажи могут не заметить угрозу, пока не потревожат существ издавая шум или откидывая одеяла, под которыми они лежат.

Заметившие нежить персонажи, или если они предпочитают оставаться незамеченными, должны при входе в каюту преуспеть в проверке Сл 13 Ловкости (Скрытность) для того, чтобы избежать "пробуждения" аскетов-утопленников. Если существа будут потревожены, они немедленно атакуют. В противном случае персонажи могут пробраться сквозь каюту без боя, если, конечно, они не обшаривают койки и не трогают одеяла.

При жизни существа были моряками, поэтому они одеты в форму, принятую моряками на флоте Турмиша. Так как они утонули достаточно недавно, их одежда лишь слегка изношена от воздействия соленой воды.

Любой произошедший здесь конфликт привлечет внимание утопленников-нежити из зоны 7, которая присоединится к бою в конце второго раунда.

7. Капитан

Если только персонажи не пробьют дыру в корпусе корабля (что возможно, но маловероятно), единственный путь сюда - через дверь в зоне 6. Когда персонажи смогут увидеть это место, прочтите или перефразируйте следующий текст:

Трюм корабля был превращен в боевую рубку. Водостойкие морские карты, сделанные из обработанной кожи какого-то водного существа и детализирующие участки береговой линии в Море Упавших Звезд, прикреплены к одной из стен. В вертикальном положении, пристально вглядываясь в карты, плавают два существа. Хотя оба они похожи на гуманоидов, одно из них полностью покрыто ракушками, а ноги другого существа представляют собой темные щупальца и оно излучает угрожающую черную ауру.

Это **утопленник-убийца** и **утопленник-капитан** (см. приложение А). Общааясь друг с другом без слов при помощи созданной утопленником-капитаном связи, они планируют своё отбытие из Пасти Амберли, как только будет создано достаточное количество утопленников для представления серьезной угрозы поселениям на побережье. Пока же они находятся в ожидании приказов своего повелителя — Гара Килелома. Капитан-утопленник держит в руке короткую тонкую металлическую палочку делая ей пометки на картах.

Вход в зону сразу же привлекает внимание обоих существ, и они немедленно атакуют. Если персонажам удалось пройти через зону 6, не потревожив в ней аскетов-утопленников, любой происходящий здесь конфликт их "разбудит". Они присоединяются к схватке после того, как закончатся два раунда боя.

Развитие

Любой персонаж, потративший минуту и более на изучение висящих на стене карт, и преуспевший в проверке Сл 13 Интеллекта (Расследование), определит, что на них нанесены подробные планы массированного нападения на ключевые места побережья Турмиша. При превышении проверки на 5 и более, персонаж сможет понять по странным знакам и заметкам по краям карт, что кто-то намеревается использовать кровь кракена, чтобы оживить легион трупов внутри коралловой горы.

8. Корм для Кракена

Носовая часть расколовшегося надвое судна легкодоступна, поэтому персонажи могут увидеть, что здесь находится по мере своего приближения. Когда персонажи приблизятся на расстояние, с которого они смогут рассмотреть это место, прочтите или перефразируйте следующий текст:



В эту половину расколовшегося корабля проникнуть легко. Внутри, сверху вниз от пола до потолка, натянуты закрепленные с обоих концов веревки с большими крючьями, с насаженными на них крупными мертвыми рыбинами.

Ближе к носу разбитого корабля, живущие поблизости жрецы кракена, запасают еду и припасы и для себя, и для опекаемого ими молодого кракена. Придерживаясь своего долга, они работают над тем, чтобы прорубить проход сквозь кораллы, что оказалось сложнее, чем предполагалось изначально. Проход нужен для того, чтобы у молодого кракена был доступ в Пасть Амберли и он мог входить и выходить из своей пещеры когда захочет, чего он не может сделать в данный момент, так как существо выросло намного больше, чем размеры доступного в настоящее время прохода.

Та часть плана Гара, о которой жрецам кракена неизвестно, состоит в том, чтобы держать их подопечного взаперти, пока Гар не будет готов провести свой великий ритуал и принести кракена в жертву для оживления его армии нежити.

Ловушка. В задней части, за висящей на крюках рыбой спрятаны две баллисты. По территории установлены тонкие растяжки, всё это сделано с целью защиты припасов от шляющейся поблизости нежити, которую изредка привлекает свежепойманная рыба. Любой персонаж с показателем пассивной Мудрости (Восприятие) не менее 15 при входе в зону заметит растяжки и сможет их не потревожить, точно также, как и персонаж, преуспевший при входе в проверку Сл 15 Интеллекта (Расследование). При провале проверки ловушка будет активирована.

Ловушка активируется не только растяжками, у жрецов кракена обитающих в кормовой части (зона 9) также есть возможность активации, позволяющая им выстрелить из обеих баллист сразу, при этом не покидая своего местонахождения.

Баллиста

Простая ловушка (уровень 5-10, опасный урон)

Активация. Зацепившее растяжку проплывающее или проходящее мимо существо, вызывает срабатывание ловушки.

Эффект. Ловушка делает две атаки, одну против активировавшего её существа, и одну против другого существа в пределах десяти футов от существа-активатора.

Баллиста. Дальнебойная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 120/480 фт. одна или две цели. **Попадание:** колющий урон 16 (3к10) плюс 9 (2к8) урона ядом, и цель должна преуспеть в спасброске Сл 12 Телосложения или будет заражена Синей Гнилью (см. врезку "Синяя Гниль"). При данной атаке не бывает преимуществ или помех.

9. Каюты Жрецов Кракена

Два **жреца кракена** (см. приложение А) - Фанимор и Уимзи старательно работают, возвращая молодого кракена.

Бывшие тэйские рабыни, эти две крепкие как гвозди женщины сбежали из Тэя после того, как узнали, что их должны казнить и потом превратить в воинов-нежить для ужасной армии Тэя. По пути из Тэя им пришлось, ища укрытие отплыть от берега на полуразбитом ялике, который унесло течением далеко в Море Упавших Звезд. Фанимор и Уимзи предпочли выбрать смерть, чем стать бессмертной нежитью, прислуживающей своим злым владыкам.

В последние их утомительные мгновения жизни неподалеку от ялика всплыл старый кракен и при помощи телепатии поведал им, что находится в своем последнем плавании: группа могущественных авантюристов погналась за его сокровищами, и хотя им не удалось убить кракена, он был так сильно ранен в бою, что другие морские обитатели начали нападать на него, пользуясь его сильно ослабленным состоянием.

И перед своей смертью он решил превратить Фанимор и Уимзи в жрецов кракена, чтобы те смогли защитить его единственного отпрыска. Благодарные за еще один шанс хоть на какую-то жизнь, новоявленные жрицы с большим энтузиазмом взялись за вверенную им миссию и провели последние десять лет в поисках места, где они могли бы защищать от опасностей мира молодого титана, и он мог бы набраться сил.

Фанимор - высокая, долговязая женщина-человек с длинным как у акулы ртом, полным острых зубов. Чтобы приспособиться к жизни под водой, руки и ноги Фанимор стали перепончатыми и, как и у акулы, у нее угловатый спинной плавник, выступающий примерно в середины спины.

Уимзи - невысокая, широкоплечая женщина-человек. Ее ноги стали щупальцами, а верхняя часть тела покрылась какой-то жесткой конической оболочкой в виде панциря. И к примеру, испугавшись, она может спрятать голову и щупальца в панцирь, наподобие краба-отшельника.

Когда персонажи заглянут в это место, прочитайте или перефразируйте следующий текст:

За плотным занавесом из морских раковин, подвешенных так, чтобы создавать дверной проем, видны изменения для обеспечения комфортных условий проживания.

Два натянутых поперек кормовой части корабля гамака служат подводными кроватями, в стены вбито множество крючков, на которых растянуты сети, выполняющие роль стеллажей.

Всевозможные полезные мелочи, найденные на близлежащих затонувших кораблях, висят запутанные в сетях этих "полок". Воспользуйтесь достаточным количеством раз бросков по таблице Безделушек в *Книге Игрока* для того, чтобы заполнить "полки" двумя-тремя десятками безделушек или прописать их в соответствии с вашей собственной кампанией.

Если персонажи не нашли способ бесшумно расправиться с роями вылупившихся мальков сахуагинов, Фанимор и Уимзи знают о присутствии отряда и приготовились застать их врасплох. Пока авантюристы были заняты в бою, они отступили в зону 10 и прячутся за коралловым выступом.

10. Кракен

Когда персонажи приблизятся к этому месту, прочитайте или перефразируйте следующий текст:

Находящиеся здесь кораллы столь же красивы, как и виденные вами ранее в других местах. Открытое пространство пещеры уходит ввысь примерно на сто футов до своего кораллового потолка. На дне повсюду разбросаны обломки кораллов, по всей видимости отколовшихся от окружающих стен и потолка.

Учитывая, что Фанимор и Уимзи были предупреждены о присутствии персонажей, они обе находятся в этой пещере. Когда персонажи оказываются в пространстве между зонами 8 и 9, Фанимор обращается к ним, призывая их остановиться и вернуться назад. Под водой ее голос звучит отчётливо и громко.

Если их не переубедить, Фанимор и Уимзи делают все возможное, чтобы оставаться неувиденными и продолжать защищать эту область. В том случае, когда персонажи хотят пройти в зону 10, не разгневав жрецов кракена, им нужно преуспеть в проверке Сл 15 Харизмы (Убеждение) пообещав не причинять вреда Фанимор и Уимзи и любому другому существу, находящемуся под их опекой.



Отыгрыш Фанимор и Уимзи

Когда персонажи останавливаются для переговоров, Фанимор и Уимзи уклоняясь от прямых вопросов расскажут персонажам, что они только недавно здесь обосновались после того, как заметили эту гору кораллов. Если на них надавить, они предупредят персонажей о более могущественной нежити находящейся на дальнем конце горы, и сообщат им, что владыка горы также находится там. Также они расскажут, что его зовут Гар Килелом, и что он очень могущественный житель океана вооруженный волшебным трезубцем. Это почти все, что они о нём знают, и он был странно приветлив к ним, но они не захотели подвергать сомнениям улыбнувшуюся им удачу.

В противном случае, когда персонажи проходят между (или в) зонами 8 и 9, одна из жриц кракена активирует баллисты-ловушку, одновременно стреляя из обеих орудий, в то время как другая колдует *Эвардовы чёрные щупальца* [Evard's black tentacles], эффективно блокируя вход в зону 10. В следующем раунде уже другая жрица кракена колдует *Эвардовы чёрные щупальца* [Evard's black tentacles], и далее вместе они будут делать все возможное (например, колдуя *приказ* [command]), чтобы удерживать персонажей в области применения заклинания.

Как только персонажам удастся вырваться из области действия эффекта заклинания, или они смогут полностью снять его эффекты, жрицы кракена колдуют *молнию* [lightning bolt], и после, так как у них уже нет выбора, атакуют в ближнем бою касанием грома.

Когда очки здоровья у обеих жриц кракена будут уменьшены до половины, они призывают атаковать персонажей **молодого кракена** (см. приложение А). Также существо вылезет из своего укрытия в задней части пещеры и нападёт на отряд если в бою падёт одна или обе жрицы.

Сокровище. Остатки богатства прародителя кракена свалены в кучу в дальнем углу пещеры. Ценности наполняют и даже вываливаются из двух открытых больших сундуков для того, чтобы молодой кракен мог использовать их по своей прихоти.

В общей сложности здесь находится монет - 50 пм, 1000 зм, 1200 см и 1800 мм. А также лежат десять крупных жемчужин (стоимостью 50 зм каждая) и пара платиновых кубков с затейливо вырезанными на них изображениями маленьких рыбок, плавающих посреди морских водорослей (стоимостью 500 зм за набор).

Остальные ценности - это *медальон затягивающихся ран* (periapt of wound closure) и *камень зрения* (gem of seeing).



11. Шлюз Ольгидры

Когда персонажи заглянут в обломки этого маленького корабля, прочитайте или перефразируйте следующий текст:

Пологий длинный песчаный "язык" поднимается вверх прямо к большой пробоине в борту затонувшего судна. С другого борта еще один такой же песчаный язык, тянущийся вдоль усыпанных ракушками стен, продолжает отлого подниматься вверх и исчезает из вида.

В отличие от других затонувших кораблей, обросших поблизости кораллами, судно полностью очищено от обломков кораблекрушения, представляя, казалось бы, легкий через себя проход. К сожалению, это ловушка. Нет никаких внешних признаков, которые подсказали бы об этом персонажам и лишь заклинание *обнаружение магии* [detect magic] покажет, что в области присутствуют сильные ауры магии ограждения и магии воплощения.

Ловушка. Когда персонаж пересекает порог в переборке между задней и передней частью корабля ловушка активируется. Когда это произойдет, обратитесь к врезке "Уловка Ольгидры". Заклинание *развеять магию* [dispel magic], сколдованное, используя ячейку 6 уровня, отключает ловушку на 1 минуту.

Уловка Ольгидры

От корпуса корабля к персонажам устремляются водные завихрения и пытаются опутать нарушителей. Любое существо внутри корабля должно преуспеть в спасброске Сл 15 Силы или будет схвачено и притянуто к ближайшему борту судна и станет опутанным.

- Опутанные персонажи могут в свой ход действием провести проверку Сл 15 Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) для того, чтобы вырваться из захвата.
- Не опутанные персонажи в этом месте должны повторять спасбросок в начале каждого своего хода.

Как только персонажи становятся схваченными, внутреннее помещение корабля начинает заполнять леденящий туман. Существа и предметы внутри или за пределами тумана считаются сильно затемненными. Существо, попадающее в леденящее облако впервые во время своего хода или начинающее в нём свой ход получает 10 (3к6) урона холодом и его скорость уменьшается на 10 футов.

И последнее что важно - пробоины в бортах с обоих концов корабля покрываются ледяной коркой, которую нужно сначала разбить, прежде чем персонажи смогут войти или выйти отсюда. Оба ледяных барьера имеют каждый КД 12 и 30 очков прочности, уязвимость к урону огнём и иммунитет к урону ядом и психическому урону.

12. Храм Ольгидры

Когда персонажи входят или рассматривают это место, прочитайте или перефразируйте следующий текст:

Мерцающие своим собственным светом растущие по стенам пещеры кораллы, подрезаны так, чтобы их вид напоминал бушующее открытое море во время сильного шторма, полное водоворотов, высоко вздымающихся волн и впадин между ними.

Прямо напротив входа, у дальней стены, находится вырубленный из кораллов алтарь, выглядящий так, как будто он вырос естественным образом. Также естественно выглядит странный вертикальный крестообразный символ на лицевой поверхности алтаря, соединяющийся нижним концом с дном. На алтаре лежит пара богато украшенных шлемов.

Перед алтарем гуманоид мужчина с кожей цвета морской волны, большими черными глазами и в почти прозрачной мантии. Он гневно потрясает кулаками, очевидно, с кем-то споря, глядя прямо на один из шлемов, лежащих на алтаре.

Это **Шоалар Квадерил** (см. приложение А), реинкарнированный Гаром для прислуживания ему в его новой миссии.

Когда-то веселый и часто улыбающийся, Шоалар стал тихим, озлобленным и настороженным. Он не понимает, как можно одновременно усердно служить и Ольгидре и Амберли, и вследствие этого у него развилось крайнее недоверие к своему угрюмому покровителю. Поэтому не потребуются больших усилий, чтобы уговорить Шоалара не нападать.

Любой преуспевший в проверке Сл 13 Харизмы (Запугивание) персонаж, может заставить Шоалара не сразу атаковать партию. Более того успешная проверка Сл 15 Харизмы (Убеждение) побудит водного генази рассказать персонажам, что он недавно вернулся к жизни по воле своего господина - Гара Килелома. Шоалар может поведать персонажам следующее:

- Когда-то Гар служил стихийным пророком древнего элементаля, известного как Ольгидра.
- В те времена Гар нанял Шоалара, чтобы тот помог ему построить храм и вербовать других членов культа.
- Искатели приключений отыскиали их, уничтожили святилище и убили обоих. Шоалар не понимает как Гар вернулся из мёртвых, но Шоалар благодарен ему за второй шанс.
- Шоалару известно, что Гар планирует использовать кровь кракена для создания армии нежити.

- С того момента, как Шоалар вернулся к жизни ему стало ясно, что почитание Гаром Амберли мешает ему в истинном служении Ольгидре. Это вызвало разногласия между ними.
- Шоалар искренне уверен, что его миссия - помешать планам Гара, но осознаёт, что ему не хватит сил, чтобы сделать это самостоятельно.

Если персонажи не враждебны по отношению к Шоалару и выражают желание помочь в его миссии, то последователь Ольгидры с радостью присоединяется к ним.

В том случае, если персонажи атакуют Шоалара или скажут что-то, что заставит его поверить, что искатели приключений не могут быть его союзниками, то он нападет на них. Когда это произойдет, то два лежащих на алтаре шлема воскресают в виде пары **водных элементарей-мирмидонов** [см. приложение А] и помогают Шоалару в битве с персонажами.

Когда появляются персонажи Шоалар уже находится под эффектом заклинания *доспех мага* [*mage armor*]. Он начинает сражение заклинанием *молния* [*lightning bolt*], стараясь задеть как можно больше персонажей. Следующим шагом, скорее всего, он использует *водную сферу* [*watery sphere*], чтобы опутать тех, кто является большей угрозой для того, чтобы мирмидоны смогли атаковать опутанных персонажей.

Сокровище. Шоалар владеет *чашей командования водными элементами* [*bowl of commanding water elementals*]. Если персонажи побеждают Шоалара, то они находят её у него. Если Шоалар становится союзником искателей приключений, то он предлагает им её в качестве помощи в предстоящем бою.

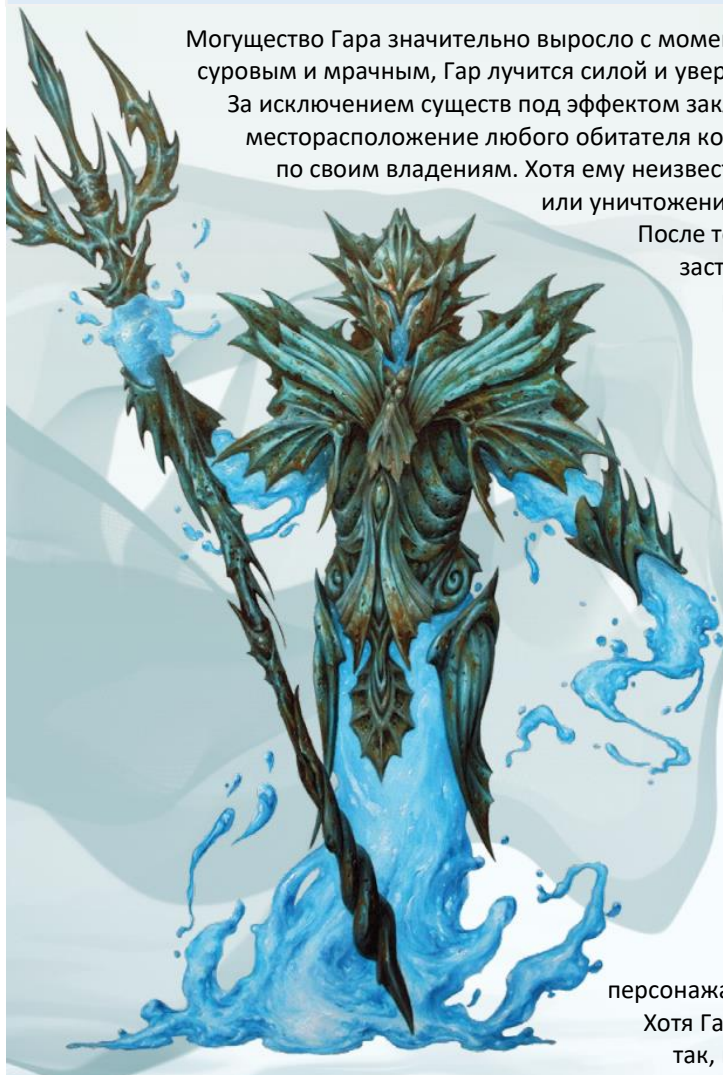
13. Избранный Амберли

В этой подводной пещере, находясь в компании двух **морских львов** [см. приложение А] (монстры), которых он держит в качестве животных, Гар Килелом размышляет о своём следующем шаге и общается с Амберли.

Когда персонажи попадают в пещеру, прочитайте или перефразируйте следующий текст:

На грубом троне, выполненном из причудливо расположенных кораллов, костей и ракушек, восседает мужчина, его правая рука представляет собой большую металлическую клешню, похожую на крабью.

Тело покрыто гроздьями ракушек, левая рука расслаблено сжимает древко изысканного трезубца, покрытого изображениями волн, моллюсков и прочих морских созданий. По обе стороны от трона лежат двое рычащих в унисон массивных существа - странного гибрида льва и рыбы.



Могущество Гара значительно выросло с момента его последней встречи с авантюристами. Оставаясь суровым и мрачным, Гар лучится силой и уверенностью в себе.

За исключением существ под эффектом заклинания *необнаружимость* [*nondetection*], Гару известно месторасположение любого обитателя коралловой горы, и он отслеживал продвижение персонажей по своим владениям. Хотя ему неизвестно о целях персонажей, кроме совершенных ими убийств или уничтожения существ горы, Гар готов к их прибытию.

После того, как все войдут в пещеру, Гар скрытно (но быстро) заставит вырасти коралл, блокируя выход. Если кто-либо не решается войти, он приглашает персонажей подойти, предлагая побеседовать с ним, ведя себя царственно, но любезно и не враждебно.

"Пожалуйста. Подойдите, чтобы мы могли поговорить в более тесном дружественном кругу."

С этими словами мужчина делает жест левой рукой, и из дна вырастают кораллы в виде кресел для каждого из вас, чтобы вы могли устроиться в них, если того пожелаете.

"Прошло очень много времени с тех пор, когда у меня были приятные собеседники. Хотя ваш приход и неожидан, лишними вы не будете. Чем я могу помочь?"

Если миролюбиво настроенные персонажи начинают общение с Гаром, он внимательно и с удовольствием их выслушает, не защищаясь и не выказывая раскаяния на любые предъявленные ему обвинения. Также Гар не собирается приносить извинений и возмещать последствия нанесенного им ущерба.

Выслушав их, Гар объяснит персонажам свою недавно обретенную преданность Амберли, своим "воскрешением" и недавно открытой для него цели. Он даже расскажет персонажам, что он планирует делать и как он планирует это сделать. Хотя Гар не злорадствует, он будет говорить о своих намерениях так, как будто его успех неизбежен.

- Как только Гар заканчивает описывать свои планы, он благодарит персонажей за то, что они выслушали его и исчезает.
- Если персонажи в какой-то момент начинают вести себя неподобающим для мирного разговора образом (используют заклинание, атакуют, пытаются окружить его с флангов или со спины, и т.д.), Гар хмыкнув вздыхает и исчезает.

В обоих случаях Гар телепортируется, используя коралл для передвижения аналогично тому, как представлено в заклинании *древесный путь* [tree stride]. При этом он не нуждается в колдовстве и *контрзаклинание* [counterspell] не сможет помешать его исчезновению.

Подготовка к Финалу

В этот момент крайне важно, чтобы вы следили за тем, сколько раундов потребуется персонажам для завершения боя и выхода из пещеры. Пока они сражаются здесь, Гар приступил к последнему столкновению, которое начинается с его нападения на жрицу кракена. Более подробную информацию смотрите ниже.

Когда Гар покидает эту область, **морские львы (чудовища)** атакуют персонажей, а пещера наполняется магией, действующей как заклинание *опутывание* [entangle] с увеличенной областью действия.

Каждый раунд вокруг находящихся в пещере персонажей прорастает коралл, заставляя их делать спасбросок Сл 18 Силы или быть удержанными им. Персонаж, опутанный кораллом, может действием сделать проверку Сл 18 Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) для своего освобождения. Морские львы невосприимчивы к этому эффекту.

Успешное применение заклинания *развеять магию* [dispel magic] против заклинания 6-го уровня, подавляет этот эффект на 1 минуту.

Чтобы покинуть пещеру, персонажам придется прорубить себе путь наружу пройдя сквозь блокирующий выход коралл. У коралла КД 15, 40 очков прочности, иммунитет к яду и психическому урону, а также устойчивость к колющему и рубящему урону.

Можно попытаться пролезть сквозь стебли коралла, но для этого требуется успешный спасбросок Сл 18 Ловкости. Провалившее спасбросок существо, получает 7к8 рубящего урона или вдвое меньше при успехе. Стена имеет толщину 5 футов, и каждый фут стоит 5 футов движения. Застрававшие в стене персонажи, считаются удерживаемыми до тех пор, пока они не вырвутся, и от них требуется делать вышеупомянутый спасбросок Ловкости в свой ход каждый раунд.

Подготовка к Финалу

Теперь настало время для персонажей и любых их союзников сразиться с Гаром Килеломом и его приспешниками-утопленниками. Время имеет важное значение и события развиваются в то время, пока персонажи пытаются освободиться из зоны 13, поэтому лучше всего следить за количеством раундов, необходимых персонажам, чтобы прорваться сквозь коралл и вернуться обратно в зону 5, чтобы противостоять Гару. Возможно, им потребуется несколько раундов, чтобы выяснить, где он находится, поскольку он не оставил никаких указаний о том, куда направлялся, когда исчез.

Амбл Иноходец

Если Амбл присоединился к персонажам, то тортиллианец остается верным союзником в грядущей битве. Амбл сосредоточит свои атаки на утопленниках, оставив Гара на попечение персонажей. Если дела пойдут плохо, Амбл может также выступить в качестве резервного целителя для партии. Обратите внимание, что нанесение урона Гару не нарушает кодекса Амбла, поскольку тортиллианец считает Гара каким-то необычным существом и не будет вмешиваться, когда персонажи его атакуют.

Фанимор и Уимзи

Хотя для них выбрана роль - "*скорее всего умрут до того, как появятся персонажи*", вариант их гибели может зависеть от того, удалось ли персонажам подружиться с ними. Ниже приведены возможные варианты развития.

Не Союзники. Возможно, персонажи убили Фанимор и Уимзи, не будучи съеденными молодым кракеном, или персонажи не смогли с ними договориться и были изгнаны ими, или персонажи просто никогда не посещали ту область коралловой горы.

Этот сценарий также действует, даже если персонажи действительно подружились со жрицами кракена, но не узнали о плане Гара использовать кровь кракена - или если они узнали план, но не обсуждали его с Фанимор и Уимзи.

Независимо от причины, жрицы кракена не встревожены и не насторожены, когда к ним заявляется Гар Килелом. В этом случае планы Гара разворачиваются согласно врезке "Убийство Фанимор и Уимзи".

Убийство Фанимор и Уимзи

Раунд 1. Не подозревая о предательстве, жрицы кракена не готовы к тому, когда Гар колдует на них *очарование личности* [*charm person*] заклинанием 2-го уровня, очаровывая их обоих.

Раунд 2. Гар и жрицы плывут к зоне 6, выходя из зоны действия телепатии молодого кракена.

Раунд 3 (и 4). Если утопленники-аскеты все еще находятся в зоне 6, они нападают на жриц кракена. Если персонажи уничтожили утопленников-аскетов, Гару потребуется дополнительный раунд, чтобы убить обоих жриц в ближнем бою, используя свою клешню и Волну.

Раунд 4. Гар плывет обратно.

Раунд 5. Вернувшись к молодому кракену, Гар колдует на него *очарование монстра* [*charm monster*]. Кракен проваливает свой спасбросок и начинает считать Гара своим другом.

Раунд 6. Гар застает кракена врасплох и прежде, чем существо сможет отреагировать, дважды наносит ему удары Волной и оба раза достигаются критические удары. Кракен убит, и Гар начинает процесс извлечения крови из существа, заливая ее в массивные пятигаллонные пузыри, принесенные им для этой цели.

Союзники. В этом сценарии персонажи подружились с жрицами кракена и узнав о планах Гара либо из карты в зоне 7, либо от Шоалара Квадерилы убедили жриц, что Гар намеревается убить их подопечного. Фанимор и Уимзи настороже, когда появляется Гар, и события развиваются уже иначе. В этом случае планы Гара разворачиваются согласно врезке “Бой с Фанимор и Уимзи”.

Бой с Фанимор и Уимзи

Раунд 1. Гар активирует на Волне куб силового поля, создавая барьер для живых существ. Фанимор и Уимзи обе колдуют *молнию* [*lightning bolt*] на Гара, который преуспеет только в одном спасброске и использует свою способность Легендарное Сопротивление для успеха на втором в итоге получая 28 очков урона электричеством.

Раунд 2. Гар колдует *призыв животных* [*conjure animals*] как заклинание 7-го уровня, призывая шесть роев квипперов и направляя их убивать жриц кракена.

Раунды 3 и 4. Пока жрицы кракена погибают в неравной схватке с роями, Гар использует Пробуждение Амберли на молодом кракене (который проваливает свой спасбросок) и после атакует его Волной легендарным действием. Гар наносит критический удар снижая очки здоровья существа до 91. Затем Гар получает в ответ 17 очков дробящего урона от кракена щупальцем (очки здоровья Гара снижаются до 99) и становится схваченным.

Раунд 5. Гар колдует *свободу перемещения* [*freedom of movement*], выскальзывает из захвата и использует легендарное действие для атаки существа. Проходит критический удар и Гар убивает кракена.

Раунд 6. Гар колдует на себя полное *исцеление* [*heal*], возвращая свои очки здоровья к максимуму, и начинает процесс извлечения крови из существа, заливая ее в массивные пятигаллонные пузыри, принесенные им для этой цели.

Союзник Шоалар Квадрил. Если персонажи, встретив Шоалара заключили с последователем Ольгидры союз, Шоалар вместе с мирмидонами сопровождает их в зону 13, что облегчает происходящий здесь бой и может позволить персонажам прервать действия Гара, описанные выше.

В противном случае, если Шоалар мертв или просто не повстречался персонажам, ни он, ни его элементали не будут присутствовать в этом бою.

Бой с Гаром Килеломом

Какими бы не были его противники, и независимо от того, каких союзников они привели с собой, когда они столкнутся с Гаром Килеломом, это будет битва всей их жизни.

После того как молодой кракен будет убит, каждый раунд Гар может набрать пять галлонов его крови. Ещё 2 раунда ему требуется для замены полного пузыря с кровью на пустой, так что для двадцати пузырей Гару потребуется в общей сложности 60 раундов (6 минут). Для оживления находящихся в коралловой горе трупов ему достаточно всего десяти пузырей с кровью кракена, но он рассчитывает впоследствии ещё раз повторить ритуал.

В какой момент персонажи застанут Гара, а также то, какими ресурсами он располагает для борьбы с ними, во многом зависит от того, когда авантюристы найдут его и кто их союзник (или были). В любом случае, можно с уверенностью сказать, что Гар начнет бой своей способностью Пробуждение Амберли, поймав в область действия эффекта как можно больше персонажей и их союзников. В дополнение к своему впечатляющему ассортименту сил и способностей, представленных в его статблоке, пока он находится в пределах коралловой горы, Гар может использовать действия логова (см. врезку “Действия Логова”).

Действия Логова

При значении инициативы 20 (в случае ничьей проигрываем всем оппонентам) Гар Килелом может совершить действие логова вызвав один из следующих эффектов: (Гар не может использовать один и тот же эффект 2 раунда подряд).

- Гар может телепортироваться куда угодно в пределах коралловой горы, взяв с собой до пяти желающих этого существ.
- Коралл в радиусе 60 футов от него, быстро прорастает вокруг существ, находящихся внутри коралловой горы. Каждое существо должно преуспеть в спасброске Сл 18 Силы или будет удержано. Удерживаемые существа могут в свой ход действием сделать проверку Сл 18 Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) для того, чтобы освободиться. Этот эффект длится 1 минуту, если не будет развеян (считается заклинанием 6-го уровня) и от Гара не требуется поддерживать концентрацию. Гар Килелом и любые отмеченные им существа иммунны к этому эффекту.
- До пяти трупов, которых Гар может видеть в пределах 60 футов от себя, поднимаются как утопленники-мечники (см. приложение А) и атакуют любого по указанию Гара в свой ход.



Развитие

Независимо от результата - это тяжелое столкновение, от которого персонажи вполне могут быть вынуждены спастись бегством. Если герои действительно сбегают от Гара, он завершает свой ритуал оживляя армию утопленников, укрепляет свою позицию на коралловой горе и начинает кампанию террора против прибрежных поселений Моря Упавших Звезд.

Гар осознает могущество Тэя в работе с нежитью, поэтому он не настолько глуп, чтобы бросить им вызов своей армией. Однако он готов заключить союз с Красными Магами, который принесет пользу обеим сторонам.

Но всё-таки победить Гара Килелома вполне возможно. Как отмечено в его статблоке, когда очки здоровья Гара снижаются до 0, его тело превращается в лужу быстро рассеивающейся чернильной воды. Всё, кроме Волны и его клешни, исчезает вместе с чернотой.

Если это произойдет, то герои одержат победу! Они могли бы, потратив немало время на уборку, превратить коралловую гору хоть и в бесформенный, но красивый и пригодный для жизни дом для многих локат, перебравшихся сюда после недавних нападений на их прежние места обитания и других конфликтов.

Выполнение этого не только укрепит статус персонажей как героев, но и поднимет их авторитет как потенциальных будущих лидеров племен локат. Детали признания зависят от вас, хотя вполне возможно (даже вероятно) что Гар когда-нибудь вернется, чтобы отомстить за своё поражение.

Приложение А: Блоки характеристик Существ

Амбл Иноходец

Средний гуманоид (тортиллианец), нейтрально-добрый

Класс Доспеха: 18 (естественная броня, кольцо защиты)

Очки Здоровья: 90 (12к8 + 36)

Скорость: 30фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

14 (+2) 10 (+0) 16 (+3) 10 (+0) 18 (+4) 14 (+2)

Спасброски: Сил +3, Лов +1, Тел +4, Инт +5, Мдр +9, Хар +3

Навыки: Уход за животными +8, Проницательность +8,

Медицина +8, Восприятие +8, Выживание +8

Чувства: пассивное Восприятие 18

Языки: Акван, Общий, Друидов

УрОпасности: 10 (5900 опыта)

Сердце теней и лунного света. В начале короткого или продолжительного отдыха Амбл может дотронуться до точки в пространстве, тогда магическим образом появится невидимая, с радиусом в 30 футов сфера с центром на этой точке и предоставляющая полное укрытие.

Пока Амбл и его союзники находятся в сфере они получают бонус +5 к проверкам Ловкости (Скрытность) и Мудрости (Восприятие), также любые источники света, находящиеся в сфере, становятся не видны вне неё. Сфера исчезает в конце отдыха, либо когда Амбл покидает её.

Задержка дыхания. Амбл может задержать дыхание на 1 час.

Колдовство. Амбл является заклинателем 12-го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 16, +8 к атакам заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания друида:

Заговоры (неограниченно): *Указание [guidance]*, *Починка [mending]*, *Изменение формы воды [shape water]*, *Дубинка [shillelagh]*

1 уровень (4 ячейки): *Поглощение стихий [absorb elements]*, *Лечение ран [cure wounds]*, *Опутывание [entangle]*, *Разговор с животными [speak with animals]*

2 уровень (3 ячейки): *Тёмное зрение [darkvision]*, *Удержание личности [hold person]*, *Малое восстановление [lesser restoration]*, *Лунный луч [moonbeam]*

3 уровень (3 ячейки): *Призыв животных [conjure animals]*, *рассеивание магии [dispel magic]*, *подводное дыхание [water breathing]*

4 уровень (3 ячейки): *Очарование монстра [charm monster]*, *Свобода перемещения [freedom of movement]*

5 уровень (2 ячейки): *Высшее восстановление [greater restoration]*, *Множественное лечение ран [mass cure wounds]*

6 уровень (1 ячейка): *Призыв фей [conjure fey]*

ДЕЙСТВИЯ

Изменение Облика (2/день). Амбл магическим образом превращается в животное с уровнем опасности 1 или меньше, и остаётся в таком облике до 6 часов. Снаряжение Амбла сливается с его новым обликом. Амбл принимает свой истинный облик, когда умирает или становится недееспособным. Амбл может принять свой истинный облик используя бонусное действие в свой ход.

Игровые параметры Амбла заменяются параметрами зверя, но сохраняются мировоззрение, личность и значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Также у Амбла остаются владения навыками и спасбросками, в дополнение к таковым нового облика. Если владение есть и у вас и у зверя, но у него бонус выше, используется бонус зверя.

При превращении Амбл получает очки здоровья и кубик очков здоровья зверя. Вернувшись в нормальный облик, очки здоровья Амбла будут такими же, как и до его превращения. Однако если Амбл вернулся в свой облик из-за снижения очков здоровья до 0, «лишний» урон переносится на нормальный облик.

Амбл не может накладывать заклинания, а речь и действия, требующие рук, могут быть ограничены звериным обликом. Превращение не прерывает концентрацию Амбла на уже сотворённых заклинаниях и не мешает совершать действия, являющиеся частью заклинания.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) рубящего урона.

Дубинка. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию (+8 к попаданию с заклинанием Дубинка), досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) дробящего урона, либо 8 (1к8 + 4) дробящего урона с заклинанием Дубинка.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Бальзам Летнего Двора (12к6). Амбл выбирает существо в пределах 120 футов, которое он может видеть и тратит вплоть до 6к6 из своего пула костей. Бросьте выбранные кости и сложите выпавшие значения. Цель восстанавливает очки здоровья, равные полученной сумме. Цель также получает по 1 временному очку здоровья за каждую брошенную кость. Амбл восстанавливает все потраченные кости в конце продолжительного отдыха.

Скрытые Пути (4/день). Амбл телепортируется на 60 футов в незанятое пространство, которое он может видеть.

Синяя Гниль

Эта болезнь поражает гуманоидов. Из-за этой болезни на лице и спине жертвы, вырастают гротексные синие наросты. Эта проказа переносится нежитью, и жертвы чаще всего заражаются ей через раны, оставленные им нежитью.

Наросты проявляются в течение 1к4 часов, уменьшая значения Телосложения и Харизмы жертвы на 1к4 за нарост, с минимумом в 3. Это сопровождается лихорадкой и поносами в конечностях. Инфицированное существо уязвимо к урону излучением и обретает подводное дыхание.

В конце каждого продолжительного отдыха, заражённое существо должно совершить спасбросок Телосложения Сл 12. При успехе жертва восстанавливает 1 значения Телосложения и Харизмы, уменьшенные из-за болезни. Если заражённое существо полностью восстанавливает значения, уменьшенные из-за болезни, оно выздоравливает. Прочие эффекты, которые увеличивают значения жертвы не излечивают болезнь. При провале спасброска жертва получает 18 (4к8) урона некротической энергией, когда наросты взрываются и распространяются. Существо, чьи очки здоровья были уменьшены до 0 от этого урона не может восстанавливать очки здоровья до тех пор, пока болезнь не будет вылечена, тем не менее, оно может быть стабилизировано.

Аскет-Утопленник

Средний, Нежить, хаотично-злой

Класс Доспеха: 13

Очки Здоровья: 75 (10к8 + 30)

Скорость: 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

12 (+1) 16 (+3) 16 (+3) 3 (-4) 9 (-5) 5 (-3)

Иммунитет к урону: Яд

Иммунитет к состоянию: Отравленный

Чувства: Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки: Понимает языки, которые знал при жизни, но не может говорить

УрОпасности: 3 (700 опыта)

Путник дна. Аскет-утопленник не может плавать, он опускается на дно. Он не получает никаких штрафов к перемещению и атакам под водой. Он обладает иммунитетом к эффектам нахождения под водой на глубине глубже 100 футов.

Связанные Вместе. Аскет-утопленник разделяет свой разум со всеми другими утопленниками в миле от самого себя, и

может передавать информацию через мысли без ограничений.

Стойкость нежити. Если Аскет-утопленник получает урон, уменьшающий его очки здоровья до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе очки здоровья Аскета-утопленника опускаются всего лишь до 1.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака: Аскет-утопленник совершает три размашистых удара

Размашистый Удар: *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) дробящего урона, и цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 12, при провале цель заражается Синей Гнилью (см. врезку "Синяя Гниль").

РЕАКЦИИ

Ловкая Цель. Аскет-утопленник добавляет 3 к своему КД против одной дальнобойной атаки, которая должна была попасть по нему. Чтобы использовать это умение, Аскет-утопленник должен видеть атакующего.

Капитан-Утопленник

Средний, Нежить, хаотично-злой

Класс Доспеха: 14 (естественная броня)

Очки Здоровья: 157 (21к8 + 63)

Скорость: 30 фт., плавающая 30фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

17 (+3) 12 (+1) 16 (+3) 9 (-5) 14 (+2) 12 (+1)

Спасброски: Тел +7, Мдр +6

Навыки: Восприятие +10

Иммунитет к урону: Яд

Иммунитет к состоянию: Отравленный

Чувства: Тёмное зрение 60фт., пассивное Восприятие 20

Языки: Понимает языки, которые знал при жизни, но не может говорить

УрОпасности: 9 (5000 опыта)

Связанные Вместе. Капитан-утопленник разделяет свой разум со всеми другими утопленниками в миле от самого себя, и может передавать информацию через мысли без ограничений.

Ледяная Аура. В начале каждого хода капитана-утопленника каждое существо в радиусе 5 футов от него получает 5 (1к10) урона холодом. Коснувшееся капитана-утопленника существо или пораженное его рукопашной атакой и находящееся в пределах 5 футов от него, получает 5 (1к10) урона холодом.

Стойкость нежити. Если Капитан-утопленник получает урон, уменьшающий очки здоровья до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе очки здоровья Капитана-утопленника опускаются всего лишь до 1.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Капитан-утопленник совершает две атаки: одну палашом, и одну Вытягивающим Жизнь Щупальцем.

Ручной Арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона плюс 3 (1к6) урона ядом, и цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 12, при провале цель заражается Синей Гнилью (см. врезку "Синяя Гниль").

Палаш. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) рубящего урона плюс 14 (4к6) урона холодом, и цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 12, при провале цель заражается Синей Гнилью (см. врезку "Синяя Гниль").

Вытягивающее Жизнь Щупальце. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) урона некротической энергией. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе максимум её очков здоровья уменьшится на количество, равное полученному урону. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум ее очков здоровья до 0. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не закончит продолжительный отдых. Провалив спасбросок, цель также заражается Синей Гнилью (см. врезку "Синяя Гниль").

Некротическая Тьма. (Перезарядка 5–6). Капитан-утопленник выстреливает сгустком черной тьмы перед собой в 30-футовом конусе. Каждое попавшее во тьму существо, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 15, получая 27 (6к8) урона некротической энергией при провале или половину урона при успехе. Существо, которое не преуспевает в спасброске, ослеплено до конца своего следующего хода и заражается Синей Гнилью (см. врезку "Синяя Гниль").

Утопленник-Мечник

Средний, Нежить, хаотично-злой

Класс Доспеха: 10

Очки Здоровья: 45 (6к8 + 18)

Скорость: 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

16 (+3) 8 (-1) 16 (+3) 3 (-4) 9 (-5) 5 (-3)

Иммунитет к урону Яд

Иммунитет к состоянию: Отравленный

Чувства: Тёмное зрение 60фт., пассивное Восприятие 9

Языки: Понимает языки, которые знал при жизни, но не может говорить

УрОпасности: 2 (450 опыта)

Путник дна. Утопленник-мечник не может плавать, он опускается на дно. Он не получает никаких штрафов к перемещению и атакам под водой. Он обладает иммунитетом к эффектам нахождения под водой на глубине глубже 100 футов.

Связанные Вместе. Утопленник-мечник разделяет свой разум со всеми другими утопленниками в миле от самого себя, и может передавать информацию через мысли без ограничений.

Стойкость нежити. Если Утопленник-мечник получает урон, уменьшающий очки здоровья до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе очки здоровья Утопленника-мечника опускаются всего лишь до 1.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака: Утопленник-мечник совершает две атаки ржавым длинным мечом.

Ржавый Длинный Меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 7 (1к8 + 3) рубящего урона, и цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 12, при провале цель заражается Синей Гнилью (см. врезку "Синяя Гниль").

Утопленник-Убийца

Средний, Нежить, хаотично-злой

Класс Доспеха: 14 (Кожаный доспех)

Очки Здоровья: 67 (9к8 + 27)

Скорость: 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

15 (+2) 16 (+3) 16 (+3) 9 (-5) 9 (-5) 16 (+3)

Спасброски: Лов +5, Тел +5

Иммунитет к урону: Яд

Иммунитет к состоянию: Отравленный

Чувства: Тёмное зрение 60фт., пассивное Восприятие 9

Языки: Понимает языки, которые знал при жизни, но не может говорить

УрОпасности: 4 (1100 опыта)

Путник дна. Утопленник-убийца не может плавать, он опускается на дно. Он не получает никаких штрафов к перемещению и атакам под водой. Он обладает иммунитетом к эффектам нахождения под водой на глубине глубже 100 футов.

Связанные Вместе. Утопленник-убийца разделяет свой разум со всеми другими утопленниками в миле от самого себя, и может передавать информацию через мысли без ограничений.

Стойкость нежити. Если Утопленник-убийца получает урон, уменьшающий очки здоровья до 0, он совершает спасбросок

Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе очки здоровья Утопленника-убийцы опускаются всего лишь до 1.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Утопленник-убийца совершает две атаки ручным арбалетом или две атаки кинжалом. Он может затем использовать Рывок, Отход или Засаду.

Ручной Арбалет. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) колющего урона плюс 3 (1к6) урона ядом, и цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 12, при провале цель заражается Синей Гнилью (см. врезку "Синяя Гниль").

Кинжал. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к4 + 3) колющего урона плюс 9 (2к8) урона ядом, и цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 12, при провале цель заражается Синей Гнилью (см. врезку "Синяя Гниль").

Раскрыть (1/день). Утопленник-убийца снимает свою маску, раскрывая гниющее лицо. Каждое существо по выбору убийцы, которое он может видеть, вблизи 30 футов должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13 или стать Испуганным до конца своего следующего хода.

Гар Килелом

Средний гуманоид, нейтрально-злой

Класс Доспеха: 17 (естественная броня)

Очки Здоровья: 144 (17к8 + 68)

Скорость: 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

16 (+3) 16 (+3) 18 (+4) 12 (+1) 20 (+5) 14 (+2)

Навыки: Природа +11, Восприятие +10, Выживание +10

Сопротивление к урону: Холод

Чувства: пассивное Восприятие 20

Языки: Акван, Общий

УрОпасности: 15 (13000 опыта)

Амфибия. Гар может дышать и воздухом, и под водой.

Легендарное Сопротивление (3/день). Гар может засчитать успешным проваленный спасбросок.

Колдовство. Гар является заклинателем 13-го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 18, +10 к атакам заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания друида:

Заговоры (неограниченно): *Обморожение* [frostbite], *Починка* [mending], *Сопротивление* [resistance], *Изменение формы воды* [shape water], *Раскат грома** [thunderclap]

1 уровень (4 ячейки): *Сотворение или уничтожение воды* [create or destroy water], *Очарование личности* [charm person], *Лечение ран* [cure wounds], *Волна грома** [thunderwave]

2 уровень (3 ячейки): *Тёмное зрение* [darkvision], *Удержание личности* [hold person], *Отражения** [mirror image], *Туманный шаг** [misty step], *Бесследное передвижение* [pass without trace], *Защита от яда* [protection from poison]

3 уровень (3 ячейки): *Призыв животных* [conjure animals], *Рассеивание магии* [dispel magic], *Приливная волна* [tidal wave], *Подводное дыхание** [water breathing], *Хожение по воде** [water walk]

4 уровень (3 ячейки): *Очарование монстра* [charm monster], *Власть над водой** [control water], *Подчинение зверя* [dominate beast], *Свобода перемещения* [freedom of movement], *Водяная сфера* [watery sphere]

5 уровень (2 ячейки): *Призыв элемента** [conjure elemental], *Водоворот** [maelstorm], *Наблюдение* [scrying], *Древесный путь* [tree stride]

6 уровень (1 ячейка): *Полное исцеление* [heal]

7 уровень (1 ячейка): *Уход в иной мир* [plane shift]

*Заклинания круга не учитываются при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить

Хожение по воде. Гар может стоять и перемещаться по жидкой поверхности, как если бы это была твёрдая земля.

Водная Гибель. Когда очки здоровья Гара опускаются до 0, его тело превращается в лужу чернильной воды, которая быстро рассеивается. Всё, кроме Волны и его клешни, исчезает вместе с жидкостью.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гар совершает две рукопашные атаки: одну клешнёй, и одну Волной.

Клешня. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) дробящего урона, и цель становится схваченной (Сл высвобождения 16). Пока цель схвачена, она опутана. До тех пор, пока захват не окончится, Гар не может атаковать другое существо своей клешнёй.

Волна. *Рукопашная или Дальнебойная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 9 (1к6 + 6) колющего урона или 10 (1к8 + 6) колющего урона, если используется двумя руками. Если Гар совершит критическое попадание, то цель получает дополнительный урон некротической энергией, равный половине максимума её очков здоровья.

Пробуждение Амберли (Перезарядка 5–6). Сила вырывается из точки в пределах дистанции (150 футов) в сфере 60-футового радиуса, когда воля Амберли начинает влиять на существ, находящихся в её объёмах. Каждое существо в сфере должно совершить спасбросок Телосложения Сл 18. При провале существо не может использовать реакции (ответные действия), его скорость уменьшается вдвое, и оно не может совершить более одной атаки в свой ход. Кроме того, существо может использовать действие или бонусное действие, но не оба одновременно. Эти эффекты длятся 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, завершив эффект на себе успешным спасброском. Воля Амберли влияет только на цели, которые погружены или плавают в воде. Гар Килелом и любая нежить, прислуживающая ему, невосприимчивы к этому эффекту.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Гар 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. Гар восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Перемещение. Гар перемещается со своей скоростью, не провоцируя атак.

Когти. Гар совершает атаку своими когтями.

Волна (стоит 2 действия). Гар совершает с преимуществом одну атаку Волной.

Волна

Оружие (трезубец), легендарное (требуется настройка существом, поклоняющимся богу моря)

Трезубец - изысканное оружие, украшенное изображениями волн, раковин и морских существ. Для настройки на оружие владелец должен поклоняться божеству моря, но Волна с радостью принимает и тех, кто только обратился в новую веру.

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Если вы совершаете им критическое попадание, цель получает дополнительный урон некротической энергией, равный половине максимума её очков здоровья.

Оружие также работает как *Трезубец командования рыбами* [trident of fish command] и *Оружие предупреждения* [weapon of warning]. Оно может предоставить вам бонусы *Шапки подводного дыхания* [cap of water breathing], пока вы держите его в руках и можете его использовать, как *Куб силового поля* [cube of force] выбирая эффект самостоятельно, а не нажимая на грани куба.

Разум. Волна - разумное нейтральное оружие с Интеллектом 14, Мудростью 10 и Харизмой 18. Оно обладает слухом и тёмным зрением в пределах 120 футов.

Оружие понимает язык Акван, а также говорит и читает на нём и телепатически общаться с владельцем. Оно также может говорить с водными животными, как будто под действием заклинания разговор с животными [speak with animals], используя телепатию, чтобы владелец был вовлечён в разговор.

Индивидуальность. Если Волна начинает беспокоиться, оно начинает издавать какую-нибудь мелодию, от песен моряков до священного песнопения во славу морского божества.

Волна фанатично желает обращать смертных в услужение морским богам, а неверных предавать смерти. Если владелец отказывается следовать целям оружия, возникает конфликт.

Трезубец привязан ностальгическими воспоминаниями к месту, в котором он был выкован, пустынному острову Грозовая Кузня. Морской бог заточил здесь семью штормовых великанов, и те выковали Волну в знак не то преданности этому богу, не то восстания против него.

Волна тайно сомневается в своей природе и своём предназначении. Несмотря на всю преданность морским богам, она боится, что создана на погибель одному из морских богов, и что она не сможет предотвратить свою судьбу.

Трезубец Командования Рыбами. Трезубец — магическое оружие с 3-мя зарядами. Когда вы его держите в руках, вы можете действием потратить 1 заряд, чтобы наложить заклинание *подчинение зверя* [dominate beast] (Сл спасброска 15) на зверя, у которого есть врождённая скорость плавания. Трезубец ежедневно восстанавливает 1к3 зарядов на рассвете.

Оружие Предупреждения. Магическое оружие предупреждает вас об опасности. Пока оружие находится у вас, вы совершаете с преимуществом проверки инициативы. Кроме того, вы и все ваши спутники в пределах 30 футов не можете быть захвачены врасплох, кроме случаев, когда вы недееспособны из-за чего угодно кроме немагического сна. Данное оружие с помощью магии будит вас и ваших спутников, если кто-то из вас спит, когда начинается сражение.

Шапка Подводного Дыхания. Если вы находитесь под водой и на вас надета эта шапка, то можете действием произнести командное слово, после чего вокруг вашей головы возникнет воздушный пузырь. Он позволит вам свободно дышать под водой и остаётся до тех пор, пока вы не произнесёте командное слово ещё раз, или не выберетесь из-под воды.

Куб Силового Поля. Кубик с длиной ребра около дюйма. На каждой грани есть характерная метка, на которую можно нажать. Вначале у куба 36 зарядов, и он ежедневно восстанавливает 1к20 зарядов на рассвете.

Вы можете действием нажать на одну из граней куба, тратя при этом указанное в таблице число зарядов. У каждой грани свой эффект. Если в кубе не осталось достаточного числа зарядов, ничего не произойдёт. В противном случае возникает барьер из невидимого силового поля, формирующий куб с длиной ребра 15 футов. Барьер создаётся с центром на вас, перемещается вместе с вами и существует 1 минуту, пока вы не нажмёте действием на шестую грань куба или пока в кубе не кончатся заряды. Вы можете изменить эффект барьера, нажав на другую грань куба и потратив нужное количество зарядов, сбрасывая при этом счётчик длительности.

Если из-за перемещения барьер вступает в контакт с твёрдым предметом, который не может пройти сквозь поле, вы не сможете приблизиться к этому предмету, пока существует поле.

Грань/Кол-во используемых зарядов	Эффект
1/1	Через барьер не проходят газы, ветер и туман.
2/2	Через барьер не проходит неживая материя. Стены, пол и потолок могут проходить, если вы того пожелаете.
3/3	Через барьер не проходит живая материя.
4/4	Через барьер не проходят эффекты заклинаний.
5/5	Через барьер не проходит ничего. Стены, пол и потолок могут проходить, если вы того пожелаете.
6/0	Барьер исчезает.

Куб теряет заряды, когда барьер становится целью определённых заклинаний или вступает во взаимодействие с эффектами определённых заклинаний или магических предметов, как указано ниже.

Заклинание или предмет	Потеря зарядов
Распад [disintegrate]	1к12
Рог Взрыва [horn of blasting]	1к10
Создание прохода [passwall]	1к6
Радужные брызги [prismatic spray]	1к20
Огненная стена [wall of fire]	1к4

Гигантская Акула

Огромный зверь, Без мировоззрения

Класс доспеха: 13 (естественная броня)

Очки Здоровья: 126 (11к12 + 55)

Скорость: 0фт., Плавая 50фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

23 (+6) 11 (+0) 21 (+5) 1 (-5) 10 (+0) 5 (-3)

Навыки: Восприятие +3

Чувства: Слепое зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки: —

УрОпасности: 5 (1800 опыта)

Кровавое бешенство. Акула совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых очки здоровья ниже их максимума.

Подводное дыхание. Акула может дышать только под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 22 (3к10 + 6) колющего урона.

Фанимор (Вариант Жреца Кракена)

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злая

Класс Доспеха: 13 (естественная броня)

Очки здоровья: 75 (10к8 + 30)

Скорость: 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

13 (+1) 10 (+0) 16 (+3) 10 (+0) 15 (+2) 14 (+2)

Навыки: Восприятие +5

Сопротивление к урону: Дробящий, Колющий и Рубящий от немагических атак

Чувства: пассивное Восприятие 15

Языки: Акван, Общий

УрОпасности: 5 (1800 опыта)

Амфибия. Фанимор может дышать и на воздухе и под водой.

Кровавое бешенство. Фанимор совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых очки здоровья ниже своего максимума.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Фанимор является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к

атакам заклинаниями). Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах: Неограниченно: *Приказ* [command], *Сотворение или уничтожение воды* [create or destroy water] 3/день каждое: *Власть над водой* [control water], *Тьма* [darkness], *Подводное дыхание* [water breathing], *Хождение по воде* [water walk] 1/день каждое: *Эвардовы чёрные щупальца* [Evard's black tentacles], *Молния* [lightning bolt]

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Фанимор совершает одну атаку укусом, и одну Касанием Грома.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 8 (1к10 + 3) колющего урона.

Касание Грома. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 27 (5к10) урона звуком.

Уимзи (Вариант Жреца Кракена)

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злая

Класс Доспеха: 17 (естественная броня)

Очки Здоровья: 75 (10к8 + 30)

Скорость: 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

12 (+1) 10 (+0) 16 (+3) 10 (+0) 15 (+2) 14 (+2)

Навыки: Восприятие +5

Сопротивление к урону: Дробящий, Колющий и Рубящий от немагических атак

Чувства: пассивное Восприятие 15

Языки: Акван, Общий

УрОпасности: 5 (1800 опыта)

Амфибия. Уимзи может дышать и воздухом, и под водой.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Уимзи является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах: Неограниченно: *Приказ* [command], *Сотворение или уничтожение воды* [create or destroy water] 3/день каждое: *Власть над водой* [control water], *Тьма* [darkness], *Подводное дыхание* [water breathing], *Хождение по воде* [water walk]

1/день каждое: *Эвардовы чёрные щупальца* [Evard's black tentacles], *Молния* [lightning bolt]

ДЕЙСТВИЯ

Касание Грома. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 27 (5к10) урона звуком.

Чернильное Облако. Находясь под водой, Уимзи может образовать чернильное облако с 20-ти футовым радиусом с центром на себе. Облако огибает углы и полные укрытия существ, кроме Жрецов Кракена или Кракена. Каждое существо, кроме Жрецов Кракена или Кракена в конце своего хода должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, получая 9 (2к8) урона ядом при провале или половину урона при успехе. Сильное течение рассеет облако, или оно исчезнет в конце следующего хода Уимзи.

Твёрдая Оболочка. Уимзи прячется в свой панцирь. Пока Уимзи остаётся там, она получает бонус +4 к КД и преимущество на спасброски Силы и Телосложения. Находясь в своём панцире, Уимзи лежит ничком, её скорость равна 0 и не может быть увеличена, она получает помеху на спасброски ловкости, не может совершать реакций (ответных действий), и единственное действие, которое она может предпринять - бонусное действие для того, чтобы выбраться из панциря.

Молодой Кракен

Громадный монстр (титан), хаотично-злой

Класс Доспеха: 16 (естественная броня)

Очки Здоровья: 207 (18к12 + 90)

Скорость: 20 фт., плавающая 50 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

24 (+7) 11 (+0) 20 (+5) 19 (+4) 15 (+2) 17 (+3)

Спасброски: Сил +12, Лов +5, Тел +10, Инт +9, Мдр +7

Иммунитет к урону: Электричество; Дробящий, Колющий и Рубящий от немагических атак

Иммунитет к состоянию: Испуганный, Парализованный

Чувства: Истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 14

Языки: Бездны, Небесный, Инфернальный, Первичный,

Телепатия 60 фт. но не может говорить

УрОпасности: 14 (11500 опыта)

Амфибия. Кракен может дышать и воздухом, и под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Кракен совершает две атаки щупальцем, каждую из которых можно заменить Броском.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 20 (3к8 + 7). Если цель - схваченное кракеном существо Среднего размера или меньше, оно проглатывается, и захват оканчивается. Будучи проглоченным, существо становится слепым и опутанным, обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов, исходящих снаружи, и получает урон кислотой 21 (6к6) в начале каждого хода кракена. Одно

Среднее или два Маленьких размером существа могут быть проглочены кракеном одновременно.

Если кракен получает в течение одного хода от находящегося внутри него существа урон 35 единиц или более, он должен в конце этого хода преуспеть в спасброске Телосложения Сл 23, иначе изрыгнет всех проглоченных существ, которые падают ничком в пространстве в пределах 10 фт. от кракена. Если кракен умирает, проглоченное существо перестает быть опутанным им, и может высвободиться из трупа, используя 10 фт. перемещения, и на выходе падает ничком.

Щупальце. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 17 (3к6 + 7), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 13). Пока цель схвачена, она опутана. У кракена десять щупалец, и каждое может держать в захвате одну цель.

Бросок. Один несомый предмет с размером Средний или меньше, или существо, схваченное кракеном, кидается на расстояние до 40 фт. в случайном направлении, после чего падает ничком. Если брошенная цель попадает на твердую поверхность, цель получает дробящий урон 3 (1к6) за каждые 10 фт. броска. Если цель была брошена в другое существо, это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13, иначе получит такой же урон и будет сбито с ног.

Удар Молнии. Кракен магическим образом создает разряд молнии, который может ударить цель, видимую в пределах 90 фт. от кракена. Цель должна совершить спасбросок Ловкости Сл 18, получая урон электричеством 22 (4к10) при провале, или половину этого урона при успехе.

Сахуагин-Ныряльщик

Средний гуманоид (сахуагин), законно-злой

Класс Доспеха: 15 (естественная броня)

Очки Здоровья: 91 (14к8 + 28)

Скорость: 30 фт., плавающая 40 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

14 (+2) 16 (+3) 15 (+2) 12 (+1) 13 (+1) 9 (-1)

Спасброски: Тел +4, Мдр +3

Навыки: Восприятие +5, Скрытность +5

Чувства: Тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 15

Языки: Сахуагинов

УрОпасности: 4 (1100 опыта)

Кровавое бешенство. Ныряльщик совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых очки здоровья ниже максимума.

Скрытный Пловец. Ныряльщик имеет преимущество на проверки Ловкости (Скрытность), пока находится под водой.

Ограниченная амфибия. Ныряльщик может дышать и воздухом и под водой, но чтобы не задохнуться, ему нужно выныривать хотя бы раз каждые 4 часа.

Приманка. Ныряльщик может использовать приманку, заставляя её светиться или погаснуть по своему желанию. Когда приманка сияет, Ныряльщик излучает яркий свет в пределах

30 футов с центром на себе и тусклый свет в пределах ещё 20 футов.

Акулья телепатия. Ныряльщик может магическим образом командовать всеми акулами, находящимися в пределах 120 фт. от него, при помощи ограниченной телепатии.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Ныряльщик совершает две атаки глефой или одну атаку укусом, и две атаки когтями.

Глефа. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 13 (2к10 + 2) рубящего урона.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) колющего урона

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) рубящего урона

Свет Секолаха. Ныряльщик излучает магический свет от своей приманки. Любое существо в пределах 30 футов от Ныряльщика, которое может видеть этот свет, должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 11 или станет очарованным до конца своего следующего хода. Очарованное таким образом существо становится недееспособным, поскольку заморожено светом.

Сахуагин-Мастер Клинка

Средний гуманоид (сахуагин), законно-злой

Класс Доспеха: 20 (латный доспех, щит)

Очки Здоровья: 97 (15к8 + 30)

Скорость: 30 фт., плавающая 40 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

19 (+4) 15 (+2) 16 (+3) 14 (+2) 13 (+1) 17 (+3)

Спасброски: Сил +6, Тел +5

Навыки: Атлетика +6, Запугивание +4

Чувства: Тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

Языки: Сахуагинов

УрОпасности: 6 (2300 опыта)

Кровавое бешенство. Сахуагин совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых очки здоровья ниже максимума.

Ограниченная амфибия. Сахуагин может дышать и воздухом и под водой, но чтобы не задохнуться, ему нужно выныривать хотя бы раз каждые 4 часа.

Акуля телепатия. Сахуагин может магическим образом командовать всеми акулами, находящимися в пределах 120 фт. от него, при помощи ограниченной телепатии.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Мастер Клинка совершает три атаки Волнорезом или одну атаку укусом, и две атаки когтями.

Волнорез. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 12 (2к8 + 3) рубящего урона.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 8 (1к10 + 3) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 7 (1к8 + 3) рубящего урона.

Рой Вылупившихся Мальков Сахуагинов

Большой рой Крохотных существ, хаотично-злой

Класс Доспеха: 14

Очки Здоровья: 52 (8к10 + 8)

Скорость: 0 фт., плавающая 40 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

9 (-1) 18 (+4) 12 (+1) 3 (-4) 10 (+0) 3 (-4)

Сопротивление к урону: Дробящий, Колющий, Рубящий

Иммунитет к состоянию: Очарованный, Испуганный, Схваченный, Парализованный, Окаменевший, Сбитый с Ног/Лежащий ничком, Опутанный, Ошеломлённый

Чувства: Тёмное Зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

Языки: —

УрОпасности: 3 (700 опыта)

Кровавое бешенство. Рой совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых очки здоровья ниже максимума.

Кипящая Кровь. Когда рой оказывается в бою он начинает причинять себе 10 Рубящего урона в конце своего хода, если не совершал атаки в этом ходу. Этот урон игнорирует все сопротивления, но не может уменьшить очки здоровья роя до 0.

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных существ. Рой не может восстанавливать очки здоровья и получать временные очки здоровья.

Подводное дыхание. Рой может дышать только под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Укусы. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в пространстве роя. **Попадание:** 14 (4к6) колющего урона, или 7 (2к6) колющего урона, если у роя половина или меньше очков здоровья.

Морской Лев

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха: 15 (естественная броня)

Очки Здоровья: 90 (12к10 + 24)

Скорость: 10 фт., плавающая 40 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

17 (+3) 15 (+2) 15 (+2) 3 (-4) 12 (+1) 8 (-1)

Навыки: Восприятие +4, Скрытность +5

Чувства: пассивное Восприятие 14

Языки: —

УрОпасности: 5 (1800 опыта)

Амфибия. Морской лев может дышать и воздухом, и под водой.

Тонкий Нюх. Морской лев совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

Тактика Стаи. Морской лев совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник морского льва находится в пределах 5 фт. от этого существа, и этот союзник дееспособен.

Прыжок из воды. Проплыв 10 фт., Морской лев может выпрыгнуть из воды в длину на 25 футов над водой.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Морской лев совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к атаке, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 12 (2к8 + 3) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к атаке, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 12 (2к8 + 3) колющего урона.

Шоалар Квадерил

Средний гуманоид (водный генази), законно-злой

Класс Доспеха: 11 (14 с доспехами мага)

Очки Здоровья: 75 (10к8 + 30)

Скорость: 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

12 (+1) 12 (+1) 16 (+3) 14 (+2) 10 (+0) 18 (+4)

Навыки: Магия +5, Обман +7, Проницательность +3, Переговоры +7

Сопротивление к урону: Кислота, Электричество, Звук

Чувства: пассивное Восприятие 10

Языки: Акван, Общий

УрОпасности: 6 (1100 опыта)

Амфибия. Шоалар может дышать и воздухом, и под водой.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Шоалара является Телосложение (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах: Неограниченно: *Изменение формы воды [shape water]*

1/день: *Сотворение или уничтожение воды [create or destroy water]*

Колдовство. Шоалар является заклинателем 7-го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 15, +7 к атакам заклинаниями).

Шоалар обладает следующими заготовленными заклинаниями колдуна:

Заговоры (неограниченно): *Ядовитые брызги [acid splash]*, *Леденящее прикосновение [chill touch]*, *Свет [light]*, *Фокусы [prestidigitation]*, *Луч холода [ray of frost]*

1 уровень (4 ячейки): *Маскировка [disguise self]*, *Доспех мага [mage armor]*, *Щит [shield]*

2 уровень (3 ячейки): *Удержание личности [hold person]*, *Туманный шаг [misty step]*

3 уровень (3 ячейки): *Молния [lightning bolt]*, *Приливная волга [tidal wave]*

4 уровень (1 ячейка): *Водяная сфера [watery sphere]*

ДЕЙСТВИЯ

Кинжал. *Рукопашная или Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 3 (1к4 - 1) колющего урона.

Водный Элементаль-Мирмидон

Большой элементаль, истинно-нейтральный

Класс Доспеха: 18 (латный доспех)

Очки Здоровья: 127 (17к8 + 51)

Скорость: 40 фт., плавающая 40 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

18 (+4) 14 (+2) 15 (+2) 8 (-1) 10 (+0) 10 (+0)

Сопротивление к урону: Кислота; Дробящий, Колющий и рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону: Яд

Иммунитет к состоянию: Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Сбитый с ног

Чувства: Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки: Акван

УрОпасности: 7 (2900 опыта)

Магическое оружие. Атаки оружием Мирмидона считаются магическими.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака: Мирмидон совершает три атаки трезубцем.

Трезубец. *Рукопашная или Дальнобойная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) колющего урона, или 8 (1к8 + 4) колющего урона, если используется двумя руками.

Ледяные удары (Перезарядка 6). Мирмидон использует Мультиатаку. Каждая успешная атака наносит дополнительные 5 (1к10) урона холодом. Скорость цели уменьшается на 10 футов до конца следующего хода Мирмидона, если его атака или несколько попадает по ней.

Приложение В: Персонажи-Локаты

Представленные в книге *Призраки Солончаков (Ghosts of Saltmarsh)*, эти стойкие и гордые рыболоуды пережили войны, рабство и жестокое обращение со стороны других обитателей моря. Они обитают в подводных племенных сообществах вдоль побережья и охотятся как над, так и под водой.

Черты Локат

Ваш персонаж-Локата обладает набором врожденных способностей - это неотъемлемая часть природы локат.

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

Возраст. Локаты достигают зрелости к 10 годам и, как известно, живут до 80 лет.

Мировоззрение. Большинство Локат имеют Истинно-Нейтральное мировоззрение, либо какой-то аспект нейтральности в своём мировоззрении. Они стремятся к добру, исходя из культуры, где сострадание к угнетённым является общностью.

Естественная Броня. У вас жёсткая чешуйчатая кожа. Когда вы не носите броню, ваш КД равен 12 + ваш модификатор Ловкости.

Вы можете использовать свою естественную броню для определения значения КД, если доспех, который вы носите, оставит вас с более низким КД. Преимущества щита применяются как обычно, пока вы используете свою естественную броню.

Наблюдательный и Атлетичный. Вы владеете навыками Атлетика и Восприятие.

Воля Лефиафана. Вы обладаете преимуществом на спасброски против очарования, запугивания, паралича, отравления, опутывания и усыпления.

Ограниченная Амфибия. Вы можете дышать воздухом и в воде, но вы должны выныривать не реже одного раза в 4 часа, чтобы избежать удушья.

Размер. Рост локат от 5 до 6 футов, а вес, в среднем, около 150 фунтов. Ваш размер Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов и вы обладаете скоростью плавания 30 футов.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Акван и Общем.

