ОПАСНОСТЬ В СОСНОВОМ РУЧЬЕ

DUNGEONS & DRAGONS

Вступительное приключение
для величайшей в мире ролевой игры

Добро пожаловать в Подземелья и Драконы: Опасность в Сосновом Ручье

Перед вами приключение, которое запомнится вам на всю жизнь!

Опасность в Сосновом Ручье — это вводное приключение для ролевой игры Подземелья и Драконы (также известной как D&D), созданное специально для самых юных игроков, однако оно может понравиться игрокам всех возрастов!

Опасность в Сосновом Ручье содержит четыре готовых листа персонажей, которые вы можете использовать, чтобы впервые поиграть в D&D. Упрощенные правила позволяют не знакомому с системой мастеру (также известному как DM) легко провести игру, не нуждаясь в дополнительных материалах.

Рекомендуемое количество участников для этого приключения — один мастер и четыре игрока, однако текст содержит указания, как провести игру и для меньшего количества людей. Если у вас более четырех игроков, любой из имеющихся в приключении листов персонажей может быть продублирован.

Основы

Подземелья и Драконы — это командная сюжетно-ролевая игра. Каждый игрок берет на себя роль персонажа-авантюриста: героя, обладающего знаниями и особыми навыками, а иногда и волшебством, которые позволят ему преодолеть трудности и достичь славы!

Один из участников игры берет на себя роль мастера. Мастер действует как ведущий, рассказчик, хранитель тайн и судья. В этой брошюре содержится все, что вам нужно знать, чтобы сыграть приключение в качестве мастера.

Приключение

Игра в Подземелья и Драконы подразумевает, что персонажи игроков выполняют смертельно опасные задания, отправляются в героические путешествия и совершают подвиги, которые становятся легендами или трагическими историями!

“Опасность в Сосновом Ручье” содержит подсказки, советы и пояснения, которые помогут неопытным мастерам провести это приключение. Если вы мастер, то можете рассказать эту историю в точности так, как она написана, или добавить свои собственные детали. Ваше воображение и воображение других игроков делают каждую игру в D&D уникальной.

В разделе “Проведение приключения” содержится информация, которая поможет вам решить, хотите ли вы выступить в роли мастера. Если же вы предпочитаете быть игроком, не читайте “Знакомство с приключением” и все что написано далее. Если вы это сделаете, то испортите себе удовольствие от игры.

Правила

Подземелья и Драконы — это особый вид игры, известный как настольная ролевая игра (НРИ). Правила помогают определить, ждет ли персонажей успех или неудача в решении задач, с которыми им предстоит столкнуться. Также правила призваны помочь всем участникам игры рассказать веселую, захватывающую и запоминающуюся историю.

Правила описаны в разделе “Как играть”. В разделе “Проведение приключения” содержатся подсказки мастеру, как провести игроков через это приключение.

В тексте приключения также по ходу дела объясняются правила и игровой процесс.

Инструменты

Для того, чтобы сыграть, вам понадобится эта брошюра и несколько игровых костей: как минимум одна 20-гранная кость (к20) и одна 6-гранная кость (к6). Процесс будет быстрее, если у каждого игрока есть свои кости, но вы можете делиться костями между собой! Если у вас нет необходимых костей, вы можете воспользоваться мобильными приложениями для бросков костей.

У каждого игрока также должна быть возможность делать заметки и отслеживать изменения в листе своего персонажа по ходу игры, с чем им помогут карандаш и бумага.

Листы персонажей

Это приключение содержит четыре листа персонажей и удобное руководство, в котором более подробно объясняются некоторые правила и способности персонажей. Дайте каждому игроку по одному такому листу. Если у вас более четырех игроков, вы можете продублировать любые листы персонажей, а игроки могут изменить имена и описания, чтобы у них была возможность играть своими уникальными персонажами, но со схожими способностями и снаряжением.

Листы персонажей находятся в приложении.

Продолжительность

“Опасность в Сосновом Ручье” можно сыграть за 60–90 минут. В процессе вы можете делать перерывы или проходить приключение в несколько более коротких сессий.

При желании игровой процесс также можно продлить. Предоставьте игрокам время для отыгрыша своих персонажей и общения друг с другом. Это то, что всегда делает D&D еще интереснее.

Прежде чем игра начнется, мастеру следует прочитать эту брошюру до конца, чтобы лучше понять правила игры и суть приключения.

Как играть

В целях обучения новых мастеров и игроков в “Опасности в Сосновом Ручье” используется упрощенная версия правил Подземелий и Драконов. Текст приключения также содержит полезные советы.

Действия персонажей

Действия персонажа могут привести как к успеху, так и к провалу. Сможете ли вы поразить монстра своим оружием? Можете ли вы балансировать на узком выступе, поднимаясь на гору? Сможете ли вы убедить дракона не съесть вас?

Ответ на эти вопросы вы найдете с помощью броска к20!

Броски к20

20-гранная кость (к20) — наиболее часто используемая кость в D&D. Ее бросают всякий раз, когда персонаж или существо пытается сделать что-то значимое.

Вещи, которые персонаж может попытаться сделать, перечислены в разделах “Атаки” и “Навыки” на листах персонажей. Рядом с атаками и навыками находятся модификаторы, например “+5 к попаданию”. Это число, которое вы добавляете к своему броску кубика, когда ваш персонаж использует атаку или навык.

Например, в листе персонажа *Шалефиры* Отважное Сердце в разделе “Атаки” указан “Ручной топор”, а рядом с ним указано “+6 к попаданию”. Если *Шалефира* хочет атаковать монстра своим ручным топором, то игрок бросает к20 . Если при броске кубика выпадает, скажем, 10, то игрок добавляет 6 к результату броска, получая окончательный результат атаки 16.

Как игроку узнать, успешен его бросок или нет? Продолжайте чтение, и эта тайна будет вам раскрыта!

Класс доспеха

Число, которого персонаж пытается достичь или превзойти с помощью броска атаки, называется Классом Доспеха (КД). Чем выше КД существа, тем труднее его поразить. В предыдущем примере бросок атаки *Шалефиры* ручным топором поразил бы существо с КД 16 или ниже.

Повреждения

Когда бросок атаки попадает, врагу наносится урон. Бросок кубика для нанесения урона указан сразу после атаки на листе персонажа. Ручной топор *Шалефиры* наносит “1к6 + 4 урона”, поэтому игрок должен бросить одну шестигранную кость (к6) и добавить 4 к результату броска.

Класс сложности

Класс сложности (КС) — это то число, которое игрок должен достичь или превзойти, чтобы добиться успеха в любом действии, которое не является атакой. Сюда входят, например, броски на успешное использование навыков.

Если *Шалефира* хочет сдвинуть тяжелый валун, блокирующий вход в пещеру, для этого потребуется навык под названием “Атлетика”. В разделе “Навыки” на листе персонажа *Шалефиры* написано “Атлетика +6”, поэтому игрок *Шалефиры* бросает 20-гранную кость и прибавляет 6 к выпавшему числу. Если класс сложности перемещения валуна равен 12, игроку потребуется получить результат 6 или больше, чтобы *Шалефира* могла переместить валун.

Класс сложности для действий, которые может предпринять персонаж, указан в тексте приключения. Будем считать, что класс сложности 10 (КС 10) для наших задач – это легко, а КС 15 – сложно. Большинство действий в этом приключении будут иметь КС 10 . Мастер может менять КС, если обстоятельства создают дополнительные трудности или делают его выполнение проще. Вы также можете создавать свои собственные КС, когда персонажи предпринимают действия, не описанные в приключении.

Преимущество и помеха

Иногда происходящее в приключении облегчает жизнь персонажу. В других случаях обстоятельства складываются против героев. Механически эти события могут быть отражены в D&D в качестве “преимущества” или “помехи”.

Подсказка мастеру

Преимущество и помеха — мощные игровые инструменты. Они повышают вероятность успеха или провала при бросках к20, поэтому используйте их с умом. Их лучше всего использовать в качестве награды за находчивость игроков или для обозначения положительных или негативных обстоятельств, влияющих на историю. В полной версии D&D есть определенные правила, которые автоматически дают персонажу преимущество или помеху. В этом же приключении мастер может самостоятельно решать, когда игрокам совершать броски с преимуществом или помехой. Если у персонажа при броске есть как преимущество, так и помеха, то они компенсируют друг друга, и бросок делается обычным образом.

Преимущество

Если *Шалефира* атакует монстра ручным топором, пока тот отвлекается на другого персонажа, монстр может не заметить приближающуюся атаку. Мастер может решить, что монстра легче поразить, пока он отвлечен, поэтому *Шалефира* сделает бросок атаки с преимуществом.

Преимущество означает, что вместо броска одного к20 для атаки игрок *Шалефиры* бросает два к20 и использует наибольший результат, после чего добавляет обычный модификатор (+6 для топора *Шалефиры*), чтобы получить окончательный результат атаки.

Помеха

Помеха действует как преимущество наоборот. Если что-то в игре затрудняет выполнение действия, бросок делается с помехой. Например, если *Шалефира* взбирается на скалу по веревке, а монстр на вершине трясет веревку, то подниматься станет труднее. В таком случае *Шалефира* делает бросок к20, чтобы подняться по веревке с помехой.

Помеха означает, что вместо того, чтобы один раз бросить к20 для проверки Атлетики, игрок *Шалефиры* бросает два к20 и использует наименьший результат, а затем добавляется обычный модификатор (+6 к навыку Атлетика *Шалефиры*), чтобы получить окончательный результат.

Хиты

Каждое существо в D&D имеет определенное количество очков жизни, называемых "хитами". Это число отражает урон, который существо может получить, прежде чем оно потеряет сознание или будет побеждено. Когда персонаж или существо получает урон в результате попадания атакой или воздействия другого вредного эффекта в игре, количество нанесенного урона вычитается из хитов персонажа или существа.

Если количество хитов существа опускается до 0, оно побеждено. Игроки могут решить, означает ли это, что существо мертво или находится без сознания, или оно убегает.

Когда хиты персонажа опускаются до 0, он теряет сознание. В этом приключении персонаж с 0 хитами остается без сознания до тех пор, пока не восстановит хиты посредством лечения или до конца сцены, когда он автоматически восстановит 1 хит. В приключении подробно описаны способы восстановления хитов.

Проведение приключения

Мастер должен использовать свое воображение, описывая происходящее другим игрокам. Это добавляет азарта в игру, уточняет ситуации и помогает игрокам ориентироваться в ходе приключения.

Описание столкновений

Приключения персонажей игроков состоят из череды так называемых "столкновений", похожих на сцены из фильма или сериала. Каждое столкновение бросает персонажам определенный вызов. Как только игроки справляются с задачей, переходите к следующей сцене. Сценарий игры описан ниже.

Игровой процесс

Игровая сессия в Подземельях и Драконах начинается с разговора между мастером и игроками. Мастер описывает сцену, в которой находятся персонажи. Игроки могут задавать уточняющие вопросы, а мастер отвечает, добавляя подробностей в происходящее. Затем мастер задает самый главный вопрос из своего арсенала:

"Что вы будете делать дальше?"

На этом этапе игроки должны объяснить, чего они хотят от своих персонажей (Если то, что они хотят сделать, невозможно, мастер говорит об этом и просит игрока выбрать другое действие. Например, персонаж не может пройти сквозь стену, если у него нет какой-либо специальной способности или магии, позволяющей ему это сделать).

Если выбранное действие возможно и не вызывает никаких трудностей, персонаж автоматически добивается успеха. Открытие незапертой двери или подъем легкого предмета не требуют героических усилий, поэтому бросок к20 не требуется.

Когда действие находится где-то между тривиально легким и невозможным, попытка его выполнить может привести к успеху или неудаче. Именно тогда мастер просит игрока совершить бросок к20. См. раздел "Броски к20" выше.

Именно результат броска к20 с учетом соответствующего модификатора определяет, добьется ли персонаж успеха. А что означает успех или провал для приключения? Это инструменты, с помощью которых мастер с игроками рассказывают свою историю!

Описание успехов и провалов

Успешный или неудачный бросок к20 дает возможность Мастеру и игрокам рассказать еще одну часть продолжающейся истории. Что происходит, когда монстр побеждён? Что скажет или сделает *Шалефира*, если не может сдвинуть с места тяжелый валун, блокирующий пещеру? Эти детали в игре могут стать отличным источником повествования и основой вашего отыгрыша.

Однако, помните, что еще одна важная часть работы мастера — поддерживать динамику игры. Если описание каждой атаки в затянувшемся бою вам надоест, просто скажите, сколько урона наносит атака, и двигайтесь дальше.

Советы мастеру

Вот несколько советов для мастера, которые помогут отлично провести игру:

- **Правило 0**. Правило 0 в D&D очень простое: получайте удовольствие. Ничего страшного, если вы измените правила, чтобы сделать игру более увлекательной для всех.
- **Поддерживайте друг друга**. Игроки и мастер находятся в одной команде. Мастер не играет против персонажей. Мастер побеждает, когда игрокам весело, а история захватывает их и запоминается надолго.
- **Говорите «Да, и кроме того…» или «Нет, но…»**. Позвольте игрокам добиться как можно большего, позвольте им участвовать в повествовании истории. Если они захотят попробовать что-то неожиданное, попробуйте сказать «да», а затем добавить свою идею в эту историю. Если же вам необходимо сказать «нет» идее игрока, то предложите варианты, которые позволят ему сделать что-то более приемлемое.
- **Используйте ваше воображение**. Текст этого приключения представляет собой примерный сценарий для вашей игры. Измените или добавьте в него что-нибудь, что по вашему мнению сделает игру более увлекательной. Помните, что текст приключения не может предусмотреть все, что ваши игроки могут захотеть сделать. Чем, например, пахнет монстр? Решать вам, или же вы можете спросить игроков, что они сами об этом думают!
- **Неигровые персонажи — это ваш голос**. Пока игроки определяют, что будут делать их собственные персонажи, мастер управляет всеми остальными персонажами в игре. Неигровые персонажи (НИП) — отличный инструмент мастера, помогающий доносить до игроков сеттинг и историю, а также плавно вводить новую сюжетную информацию.
- **Разрешите альтернативные решения**. D&D — игра в жанре фэнтези, где герои используют свои навыки, смекалку и решимость для преодоления препятствий. Иногда персонажами будет достаточно их оружия и заклинаний. Но еще они могут добиться успеха и другими способами. Общаться с монстрами, обманывать их или запугивать, а так же избегать боя, ловко обходя проблемы. Все это может оказаться не менее увлекательным занятием! Такие варианты идеальны, если кто-то из игроков хочет избежать насилия.
- **Слушайте своих игроков**. Поощряйте своих игроков говорить с вами, если что-то в игре их расстраивает и реагируйте соответствующим образом. Например, вы можете обойти неприятные темы, быстро рассказав развязку сцены, а затем перейти к следующей части истории.

Знакомство с приключением

Если вы игрок, то не читайте дальше! Остальная часть этой брошюры предназначена только для вашего мастера.

"Опасность в Сосновом Ручье" предлагает персонажам вернуть матери потерянного новорожденного дракончика. Однако их логово подвергается нападению враждебных сил. В качестве мастера вам предстоит рассказать о трудностях, с которыми сталкиваются персонажи, которые провожают дракончика домой.

> Текст, который появляется в таком поле, предназначен для чтения игрокам вслух. Вы можете прочесть его слово в слово или рассказать своими словами.

Чтобы начать приключение, раздайте своим игрокам листы персонажей. Затем прочитайте вслух следующий отрывок:

> Мы собираемся сыграть в короткую игру по "Подземельям и драконам". На этих листах содержится описание ваших персонажей. У каждого может быть только один персонаж.

Вы можете позволить игрокам выбрать себе персонажей, но если время ограничено, просто сделайте это за них.

Как только у каждого игрока будет лист персонажа, прочитайте следующее:

> Подпишите свой лист в поле "Имя игрока". У вашего персонажа уже есть имя, которое вы можете использовать, если хотите, или можете изменить его.
>
> На каждом листе персонажа есть область "Описание", где указаны внешний вид, личность и мировоззрение вашего персонажа. Выберите что-то из предложенных вариантов или придумайте свой. Вы можете отыгрывать поведение вашего персонажа, основываясь на его описании и личности.

При необходимости помогите игрокам заполнить эти поля в листах персонажей. Делайте все возможное, чтобы отвечать на вопросы игроков, но помните, что на некоторые вопросы лучше всего отвечать по ходу игры. Сообщите игрокам, что со временем вы будете предоставлять им дополнительную информацию. Тем не менее, вам может потребоваться делать паузу между каждым разделом, чтобы ответить на вопросы. В первую очередь объясните игрокам следующее:

> Давайте пробежимся по другим частям листа персонажа. Прежде чем начнем играть, разберемся со следующим.
>
> - **Раса и класс**. У каждого персонажа в D&D есть раса и класс, которые определяют, что персонаж делает лучше всего. Некоторые характеристики персонажа зависят от его расы и класса.
> - **Класс доспеха и хиты**. У каждого персонажа есть класс доспеха (КД) и хиты. Класс доспеха показывает, насколько сложно поразить персонажа броском атаки, чем выше КД, тем сложнее его ранить. Хиты определяют, какое количество урона персонаж может выдержать. Когда персонаж получает урон, вычитайте это число из его текущих хитов. Если хиты персонажа опускаются до 0, он теряет сознание. Вы узнаете, как восстановить очки жизни по мере игры позже.
> - **Атаки**. Каждый персонаж может совершать атаки оружием ближнего или дальнего боя, а также заклинаниями ближнего или дальнего боя. "Ближний бой" означает атаку, которая используется, когда персонаж находится рядом с противником. "Дальнобойная атака" подразумевает атаку, которая используется, когда между персонажем и монстров есть какое-то расстояние. Цифра на листе персонажа в поле атаки добавляется к броску к20 (броску 20-гранной кости), когда персонаж атакует. Чем выше полученное значение, тем больше вероятность успеха атаки.
> - **Навыки**. Каждый персонаж может использовать навыки, перечисленные на его листе персонажа. Число после навыка показывает, какое значение он добавляет к броску к20. Чем выше результат, тем лучше персонаж владеет этим навыком. Если персонаж хочет использовать навык, которого нет в его листе, то игрок бросает 20-гранную кость, но ничего не добавляет к броску.
> - **Снаряжение**. У персонажа есть снаряжение, которое он может использовать для преодоления трудностей во время приключения. Также можно найти дополнительное снаряжение во время игры.
> - **Особые способности**. У каждого персонажа есть особая способность. Она позволяет делать во время приключения то, что не могут сделать другие персонажи. Вы можете выбирать, когда именно ваш персонаж будет использовать свою особую способность, но делать это можно ограниченное количество раз или при особых обстоятельствах.

Объясните, как работают броски к20 , на следующем примере:

> У персонажа *Нуры* Элденфилд есть атака коротким луком, на которой написано “+5 к попаданию”. Когда Нура атакует коротким луком, игрок бросает к20 и добавляет 5 к числу, выпавшему на кости. Я сообщу, если эта атака поразит монстра. В таком случае, атака Нуры коротким луком нанесет “Урон 1к6 +3”, как указано в листе персонажа. Игрок бросает шестигранную кость и прибавляет 3, чтобы определить урон от этой атаки.

В “Справочнике игрока” также подробно описаны некоторые термины из листа персонажа.

А теперь продолжим игру!

Начало приключения

Это столкновение займет у вас примерно 10 минут.

Когда все будут готовы начать приключение, прочитайте следующее:

> Ваши герои сейчас находятся в деревне Сосновый Ручей, небольшом поселении у подножья гор, называемых Хребет Мира. Помимо своей обычной работы, жители Соснового Ручья по очереди патрулируют лес и холмы в округе, проверяя, безопасна ли территория для лесорубов и шахтеров, добывающих в горах железную руду. Сегодня подошла ваша очередь патрулировать лес.
>
> Иногда по лесу бродят чудовища, но в последнее время там безопасно. По окрестностям распространились слухи, что дружелюбный серебряный дракон недавно устроил логово на ближайшей горе. Других, более враждебных жителей гор, особенно опасных ледяных троллей, за последние два месяца никто не видел, однако вчера патруль обнаружил в лесу большие промерзшие следы тролля. Могут ли слухи о дружелюбном серебряном драконе оказаться всего лишь слухами? Ваш сегодняшний патруль возглавляет глава деревенской стражи капитан *Эмма-Джейн* Коул. Капитан Коул нервно смотрит на лесную тропу, прежде чем кивнуть вашей группе.
>
> «Я раньше ни с кем из вас не патрулировала. Расскажите мне немного о себе».

Попросите каждого игрока назвать имя или прозвище своего персонажа и описать, как тот выглядит. Они могут рассказать о снаряжении, которое видят другие персонажи, объяснить, как персонаж сражается и какими навыками обладает, и, возможно, даже описать его личность. Игроки могут использовать свои листы персонажей в качестве подсказки.

Ролевой отыгрыш

D&D позволяет игрокам выступать в роли своих персонажей. Они могут использовать другой голос или особые жесты. Впрочем, если игроку неудобно действовать таким образом, он может вместо этого рассказывать о своем персонаже, как о герое книги.

Ничего страшного, если некоторые игроки не хотят много говорить или испытывают трудности с отыгрышем роли. Самое важное, чтобы игроки чувствовали себя комфортно в игре. Чтобы помочь им в этом, задайте один или два из следующих вопросов:

- Как зовут твоего персонажа или какое у него прозвище?
- Как выглядит твой персонаж?
- Какой голос у твоего персонажа?
- Что твой персонаж умеет делать?
- Что взял с собой твой персонаж для патрулирования леса?
- Что твой персонаж чувствует, отправившись сегодня в патруль после того, как в этом районе были обнаружены следы ледяных троллей?

Как только все персонажи представились, капитан Коул продолжает:

> «Что ж, нужно патрулировать лес, так что приступим. Если придется, я готова сражаться!»

Позвольте игрокам говорить за своих персонажей, если они захотят. Затем опишите, как капитан Коул осторожно движется в лес, жестом приглашая их следовать за собой.

Перейдите к столкновению 1: Не такой уж грозный дракон.

Столкновение 1: Не такой уж грозный дракон

Это столкновение займет у вас примерно 10 минут.

После того, как персонажи последуют в лес за капитаном Коул, прочитайте следующее:

> Вы движетесь по лесной тропе пятнадцать минут, прежде чем капитан Коул останавливается и поднимает руку. “Вы слышали это?” - спрашивает она.
>
> Вам предстоит совершить проверку Внимательности, чтобы узнать, услышали ли персонажи то, что слышит капитан Коул. “Внимательность” находится на листе персонажа в разделе “Навыки”. Каждый из вас должен бросить 20-гранную кость и добавить число рядом со своим навыком Внимательности на листе. После этого назовите итог своей проверки.

Проверки Внимательности

Игрок бросает к20 и добавляет модификатор, написанный рядом с навыком “Внимательность” на листе своего персонажа, чтобы совершить эту проверку. Класс сложности для успеха сейчас равен 10 (обозначается как КС 10), поэтому, если кто-то получает результат 10 или выше, вы сообщаете, что он слышит шум, доносящийся из тернистого подлеска.

Если ни один персонаж не преуспевает в проверке Внимательности, капитан Коул указывает в направлении звука. Продолжите чтение:

> Из подлеска на краю тропы доносится шуршание, когда из шипов и листьев выползает существо размером с большую собаку. Поначалу существо выглядит как странная металлическая ящерица. Но при внимательном осмотре вы узнаете маленького дракона с серо-голубой чешуей и длинным заостренным языком.
>
> Дракон ползет в вашу сторону и неуклюже пытается соскоблить кусочки серебряной яичной скорлупы со своей шеи и головы. Он издает шипящий, скулящий звук.

Спросите игроков, что они хотят сделать. Позвольте им отыграть своих персонажей, реагируя, разговаривая, размышляя и исследуя ситуацию дальше. Пока персонажи не пытаются причинить вред серебряному дракончику, капитан Коул просто смотрит в замешательстве, не зная, что делать дальше.

Ролевой отыгрыш и информация

Игроки, вероятно, будут задавать всевозможные вопросы на протяжении всего приключения. Чтобы дать игрокам правильную информацию, попробуйте разделить ответы на следующие три категории:

- **Информация, которую персонажи знают**. Если игроки спросят информацию, которую знают их персонажи, вы можете сообщить им ее. Например, персонажи всегда знают, что они видят, слышат и обоняют.
- **Информация, которую персонажи могут знать**. Игроки могут получать информацию в зависимости от тех навыков, которыми владеют их персонажи. Например, *Шалефира* или *Галлантин* могут спросить, не серебряный ли это дракончик. Как мастер, вы можете попросить их игроков пройти проверку соответствующего навыка КС 10, чтобы увидеть, знают ли они ответ на этот вопрос. Шалефира может использовать навык **Ухода за животными**, а Галлантин навык **Природы**. Если они преуспеют в проверке (к20 + модификатор навыка с результатом 10 или выше), вы можете сказать им: «Да! Это новорожденный серебряный дракон». Вы можете добавить, что они, как правило, едят мясо, но могут съесть и что-нибудь другое.
- **Информация, о которой персонажи еще не знают**. Вопрос вроде: «Откуда взялся этот дракончик?» это то, чего персонажи не знают, по крайней мере, пока. В этом случае вы можете просто сказать: «Ты не знаешь, но можешь попытаться это выяснить».

Если персонажи не проходят проверку или не задают правильные вопросы, капитан Коул может предоставить им необходимую информацию. Она может подтвердить, что это детёныш серебряного дракона, и не позволит персонажам каким-либо образом причинить вред малышу.

После того, как игроки зададут все свои вопросы и отыграют свою реакцию на появление дракона, прочитайте следующее:

> Капитан Коул достает из рюкзака книгу “Практически полное руководство по драконам” и перелистывает ее на середину. “Это правда! Это новорожденный серебряный дракон. Логово матери, если верить слухам, находится в ближайшей горе, сразу за лесом. Нам нужно быстро доставить этого детеныша туда. Интересно, как малыш забрался так далеко от дома?”
>
> Капитан Коул колеблется, затем вздыхает. “Я должна вернуться в Сосновый Ручей и рассказать о находке. Мне нужно, чтобы вы отнесли малыша в логово его матери. Защитите этого дракона любой ценой. Лесные тропы ведут прямо к горе. Дайте этому бедняге имя и найдите еды. Он выглядит слабым».
>
> Она вырывает страницу из книги и отдает вам. «Вот. Это может быть полезно. Согласно книге, серебряные драконы миролюбивы и обычно любят людей».

Страница, которую капитан Коул дает персонажам, находится в приложении А. Это краткий словарь Драконьего языка. Персонажам не обязательно читать ее сейчас, но эта информация пригодится позже.

Кормление и уход

После того как капитан Коул уходит, персонажи должны попытаться найти еду для дракона. Вы можете отметить, что рационы всех персонажей указаны в их листах персонажей в разделе «Другое снаряжение». В качестве альтернативы, *Шалефира* может пройти проверку Выживания КС 10 , а *Галлантин* может сделать проверку Природы КС 10, чтобы найти ягоды и орехи, которые дракон может поесть. Если понадобится, напомните игрокам, как совершить проверку с помощью к20 .

После того, как дракон накормлен, он произносит одно слово: “Нита”. Позже персонажи могут узнать, что малыш на Драконьем назвал их “Мама”.

Как только дракончик поест, он оживляется и следует за персонажами. Ему очень нравится внимание, и персонажи могут поиграть с ним. Дракону также нравится, когда ему поглаживают живот!

Двигаем сюжет дальше

Гора, на которую капитан Коул указал персонажам, возвышается над деревьями.

Когда игроки будут готовы, переходите ко второму столкновению 2: Живые сосульки.

Столкновение 2: Живые сосульки

Это столкновение займет у вас примерно 10 минут.

Опишите игрокам спокойное путешествие по лесной тропе. Они легко находят дорогу к горе и не встречают диких животных.

Когда персонажи прибудут к подножию горы, прочтите следующее:

> Следуя по лесным тропам, вы добираетесь до подножия горы. Недалеко впереди вы видите проход в пещеру. Если бы дракон построил логово в горе, очевидно, это был бы вход.

Эта пещера — единственный видимый вход, ведущий в логово дракона. Когда дракончик приближается к входу, он нюхает воздух и изо всех сил пытается подойти ближе, узнавая запах дома.

> Внезапно осколки льда начинают дергаться. Сосульки и снег собираются вместе, образуя маленьких ледяных существ со злыми острыми когтями. Один из них кричит: «Злоумышленники! Порежьте их хорошенько!» и они атакуют!

У входа в пещеру обитают пять **живых сосулек**. Если вы играете в это приключение с менее чем четырьмя персонажами, уменьшайте количество живых сосулек по одной за каждого недостающего игрока, с минимумом в две живые сосульки. Используйте информацию ниже, чтобы управлять живыми сосульками во время боя.

Живая сосулька

Класс доспеха 10
Хиты 7

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 3 (1к6).

Прочтите следующее, чтобы подготовить игроков к их первому бою:

> Приготовьтесь к своему первому бою! Посмотрите раздел “Атаки” на листе вашего персонажа. Если вы хотите совершить рукопашную атаку, вашему персонажу необходимо подойти к существам-сосулькам. Если вы хотите совершить дальнобойную атаку, вы можете остаться позади.
>
> Бросьте 20-гранную кость и добавьте модификатор, соответствующий атаке, которую вы используете. Назовите мне общее значение, и я скажу вам, попала ли атака или нет. Если вы попали, бросьте шестигранную костьк, прибавьте модификатор урона, указанный в атаке, которую вы используете, и сообщите мне результат.

Очередность хода

Для начала опишите, насколько эти монстры жестокие и опасные. Подчеркните, какие у них острые когти. Постарайтесь дать игрокам почувствовать, что они сражаются за жизни своих персонажей. Если монстры совершат одну или две успешные атаки, это поможет подчеркнуть это чувство. Позвольте персонажам начать действовать первыми, начиная с игрока слева от вас и далее по часовой стрелке. Спросите каждого игрока, что он хочет сделать, и предложите ему описать действия своего персонажа, чтобы каждый мог представить, как выглядит эта сцена.

После того, как все игроки сделали свой ход, нападают все оставшиеся в живых сосульки. Каждый монстр, у которого еще есть хиты, подходит к персонажу и атакует его когтями.

Бросьте к20 и добавьте к броску модификатор атаки (+2). Если общая сумма равна или превышает Класс доспеха атакуемого персонажа, атака попадает. Бросьте 1к6 и скажите игроку вычесть этот урон из его хитов. Если атака промахивается, ничего не происходит. В любом случае, описывайте сражение. Когти оставляют рваную рану или безвредно царапают по броне?

Продолжайте совершать ходы по очереди, пока все живые сосульки не будут побеждены. Вы можете описать, как побежденные противники разбиваются или тают. Или, возможно, живые сосульки убегают, когда терпят поражение. Возможно стоит дать игрокам понять, что за отступающими сосульками не угнаться, потому что они, например, стекают в узкие трещины на склоне горы, где персонажи не смогут последовать за ними.

Подсказка мастеру

Бой в D&D похож на захватывающую поездку в парк развлечений: зачастую игроки хотят испугаться и поволноваться, но при этом они не хотят, чтобы с их персонажем случилось что-нибудь по-настоящему плохое. При необходимости вы можете добавлять сцене неожиданные детали или заниматься математической "магией".

Так, вы можете вмешаться, если есть серьезные опасения, что персонажи проигрывают битву. Например, вы можете дать персонажам преимущество при бросках атаки или создать помеху для монстров. Подробную информацию о преимуществе и помехе см. в разделе "Как играть" выше. Подобные изменения могут повысить шансы персонажей на победу.

Вместо того, чтобы монстр нападал на одного персонажа, пока он не потеряет сознание, пусть каждый ход монстр атакует другого персонажа. Эта тактика поможет каждому персонажу дольше учувствовать в боевой сцене.

В крайнем случае можно даже сказать, что дракончик ворвался и расправился с монстром, но старайтесь не злоупотреблять помощью извне.

После победы

Как только живые сосульки будут побеждены, спросите игроков, что они хотят делать дальше. Если они не могут ничего решить, предложите им обыскать местность.

Осмотр местности

Некоторые монстры могут иметь при себе сокровища, поэтому персонажам бывает полезно обыскивать монстров, а также территорию их обитания. Если сокровище не спрятано, персонажи могут легко найти его, не совершая никаких проверок.

У входа в пещеру персонажи находят потертый кожаный рюкзак. Внутри рюкзака находятся следующие предметы: мешок с вяленым мясом, пять факелов, кремень и стальной прут для разжигания огня, а также кошелек с 12 золотыми монетами.

Делим добычу

Пусть игроки поделят сокровища по своему усмотрению. Если они начнут спорить о том, кому что достанется, используйте дракона, чтобы всех успокоить. Малыш плачет, если персонажи ругаются!

Лечение раненых персонажей

Если кто-то из персонажей игроков получил урон от живых сосулек, лучший способ вылечиться — это использовать особую способность *Эвандона* и произнести заклинание под названием "Лечение ран". *Шалефира* также обладает особой способностью лечить собственные повреждения, но только один раз за время приключения. (В полных правилах D&D есть и другие способы, но в этом приключении лечение основано на заклинаниях Эвандона, особой способности Шалефиры и других возможностях исцеления, которые появятся позже.)

С чем мы только что сражались?

Живые сосульки — волшебные существа, которых ледяные тролли иногда используют для охраны территории. Персонаж, преуспевающий в проверке навыка Магия или История КС 10, знает это и может поделиться этой информацией с другими персонажами.

Двигаем сюжет дальше

Дракончик пытается убежать в пещеру. Когда персонажи будут готовы, переходите к Столкновению 3: Опасное логово.

Столкновение 3: Опасная пещера

Это столкновение займет у вас примерно 15 минут.

После победы над живыми сосульками персонажи входят в пещеру, где им предстоит рискнуть и встретиться лицом к лицу с опасностями темных туннелей, ведущих к логову серебряного дракона. Когда персонажи войдут в пещеру, прочитайте следующее:

> Передняя часть пещеры освещена солнечным светом, проникающим через вход, однако заднюю часть скрыта тьмой. Стены пещеры украшены грубыми рисунками, изображающими существ, похожих на танцующих и работающих троллей.

Попросите игроков пройти проверку Истории или Религии КС 10. Хотя *Эвандон* — единственный персонаж, имеющий бонус к навыку “Религия”, а Галлантин — единственный персонаж, имеющий бонус к навыку “История”, другие персонажи все равно могут попытаться пройти проверку Истории или Религии. При этом игроки ничего не добавляют к броску к20.

Если кто-либо из персонажей преуспеет в проверке навыков, расскажите игрокам, что когда-то в пещере жили и работали ледяные тролли.

Даже если никто не преуспеет в проверке, прочитайте следующее:

> В пещере дракончик становится еще более возбужденным, как будто знает, что находится недалеко от дома. Едва видимый в тени проход переходит в туннель, ведущий вверх к центру горы.

Поскольку за входом в пещеру темно и жутковато, персонажи могут воспользоваться найденными факелами, чтобы освещать себе путь во время исследования. Кремень и сталь можно использовать для зажигания факелов.

На пути к логову

Чтобы благополучно добраться до пещеры, в которой хранятся яйца серебряного дракона, персонажам предстоит преодолеть три испытания. Каждое из них можно пройти разными способами, используя навыки, снаряжение или пробиваясь боем.

Описания испытаний содержат разные варианты, которыми могут воспользоваться персонажи. Однако, если игроки придумают другие способы, которые по вашему мнению могут сработать, позвольте им сделать бросок к20, который каким-то образом связан с их идеей. Воображение и импровизация часто приводят к созданию увлекательных историй!

Испытание 1: Подъем по ледяной стене

Пока персонажи идут по проходу, прочитайте следующее:

> Холодный, морозный переход продолжается, пока вы не достигнете покрытой льдом стены. Туннель продолжается на пятьдесят футов выше. Вам придется подняться на стену, чтобы проникнуть глубже внутрь горы.

Персонажи должны преуспеть в проверке Атлетики или Акробатики КС 10, чтобы подняться на стену. Если персонаж проваливает проверку, бросьте 1к6. Скажите игроку, чтобы он вычел это число из хитов персонажа, чтобы представить урон, который персонаж получает от падения, прежде чем в конечном итоге залезет на стену.

На листе персонажа *Нуры* (в разделе “Другое снаряжение”) есть комплект альпиниста, который дает ей преимущество при проверке. Если у персонажа, достигшего вершины, есть веревка, он может спустить ее, чтобы помочь другим. Персонажи, использующие веревку, могут достичь вершины без проверки.

Затем проход продолжается под углом вверх.

> **Подсказка мастеру**
> Если персонаж несет дракончика и падает во время подъема, то дракон не получит урона. Вы можете вознаградить персонажа, защищающего дракончика, дав ему преимущество при определенных бросках.

Испытание 2: Волшебное ледяное зеркало

Пока персонажи продолжают движение, прочитайте следующее:

> Извилистый, восходящий проход прерывается тонким слоем твердого льда. Сквозь ледяной покров видно, что проход продолжается на другой стороне. Когда свет вашего факела мерцает, лед внезапно отражает свет, как зеркало, а его поверхность странно мерцает. В этих отражениях вы и ваши спутники — серебряные драконы, а дракончик выглядит как человеческий малыш с серебряной кожей.

Позвольте игрокам отреагировать на это уникальное открытие, а затем продолжите:

Голова большого дракона платинового цвета появляется во льду и говорит. Вы понимаете слова, которые говорит Дракон, хотя не знаете его языка.

"Вы находитесь на благословенном пути, но должны произнести правильные слова на правильном языке, чтобы войти в логово одного из моих детей. Какие два слова правильно отвечают на вопрос: что за существо вы провожаете домой?"

Попросите игроков пройти проверку Магии, Истории или Религии КС 10. Если персонаж преуспевает в проверке, скажите ему, что фигура во льду представляет Бахамута, бога драконов металлических цветов (латунь, бронза, медь, золото и серебро).

Правильный ответ на вопрос — «серебряный дракон». Однако персонажи должны сказать это на Драконьем языке. Они могут использовать страницу из книги капитана Коул, чтобы найти правильные слова: «орн дарастрикс».

Если игрокам нужна помощь в ответе на вопрос или если они получили частично правильный ответ, отражение Бахамута может дать подсказки, например: «Одно слово у вас правильное, теперь подберите другое».

Если какой-либо персонаж говорит правильные слова, прочитайте следующее:

Ледяное зеркало моментально тает, обдавая вас всех ледяной водой. Но вместо того, чтобы заморозить вас, вода покалывает, стекая по вашей коже, одежде и доспехам. Это прекрасно.

Бахамут благословил эту воду. Сообщите своим игрокам, что магия исцеления восстанавливает хиты каждого персонажа до максимального значения, указанного в их листах персонажей.

Кроме того, теперь каждый персонаж имеет преимущество при первом броске, который он сделает в следующем испытании (ледяные горки).

Персонажи могут использовать другие методы, чтобы пройти мимо ледяного зеркала, например, растопить лед факелом или разбить его оружием. Однако если они это сделают, то не получат исцеляющую магию Бахамута. Также персонаж, разбивший зеркало, получает урон. Бросьте 1к6 и скажите игроку, чтобы он вычел это число из очков жизни своего персонажа, поскольку осколки летят в него.

Подсказка мастеру

Даже если игроки справляются не очень хорошо, всегда позволяйте им продолжать приключение. Последствия провала испытаний могут включать потерю хитов персонажа, что может сделать финальную схватку более сложной. Однако, по существу вы не хотите мешать персонажам продолжать приключение из-за невезения.

Испытание 3: Поездка на ледяных горках

Последний участок туннелей, ведущих к пещере, где вылупляется серебряный дракон, состоит из нескольких ледяных горок, которые соединяются, разделяются и пересекают друг друга по мере спуска. Прочтите следующее:

Проход поднимает вас все выше и выше, и теперь вы стоите на вершине ледяного утеса, глядя вниз на огромную пещеру внутри горы. Спуск ведет по горкам из камня и льда, крутым и скользким. Более того, эти горки сливаются, перекрещиваются и зацикливаются друг на друге в головокружительном лабиринте. Дорожки кажутся единственным путем вперед. Некоторые заканчиваются сплошными ледяными стенами. Другие покрыты острыми как бритва сосульками. Вам предстоит найти правильный путь, чтобы безопасно спуститься.

Внезапно вы слышите треск. Скала, на которой вы стоите, начинает рушиться! Нужно прыгать на горку, иначе вы упадете!

Каждый персонаж должен быстро запрыгнуть на одну из горок. Как только персонаж начинает скользить, он не может остановиться. Однако они могут переключиться на другую пересекающуюся горку, спускаясь на высокой скорости.

Поиск лучшего пути. Прежде чем начать скользить, персонажи могут попытаться быстро выяснить, какая горка самая безопасная. Попросите игроков пройти проверку Анализа или Внимательности КС 10, чтобы определить лучший выбор. Если персонаж преуспевает в этой проверке, он выбирает лучший путь, чтобы безопасно достичь дна. Персонаж не получает никакого урона, но вы можете описать дикую поездку, которую он испытывает, скатываясь к полу пещеры.

Смена дорожек. Персонаж, проваливший проверку, прыгает на горку и быстро достигает опасных участков с острыми как бритва ледяными осколками, длинными обрывами, ледяными стенами и другими опасностями. Персонаж должен преуспеть в проверке Акробатики или Атлетики КС 15, чтобы перепрыгнуть на более безопасный спуск и избежать повреждений. Персонаж, у которого в листе нет Акробатики или Атлетики, все равно может совершать проверки этих навыков, но он не добавляет никаких модификаторов к броску к20.

Если персонаж проваливает проверку, бросьте 1к6. Попросите игрока вычесть это число из хитов своего персонажа, чтобы представить урон, который он получит, достигнув нижней части горки.

Описание действий. Пока персонажи катаются по опасным горкам, подумайте о том, как вы или игроки могли бы описать, как персонажи перепрыгивают с одной горки на другую, совершают петли и перекаты и едва не сталкиваются друг с другом. Дайте игрокам возможность описать, через что проходят их персонажи.

Подсказка мастеру

Если один персонаж делает проверку, чтобы найти безопасный путь вниз, другие игроки могут сказать, что их персонажи следуют по той же горке, что может сделать эту задачу слишком простой. Вы можете усложнить задачу, сказав, что верхняя часть безопасной горки обрушивается сразу после того, как первый персонаж начнет спускаться по ней. Вы можете делать это каждый раз, когда новый персонаж выбирает спуск, чтобы каждый мог перемещаться по своему собственному пути.

Двигаем сюжет дальше

От дна пещеры до пещеры для гнезда совсем недалеко. Персонажи готовы встретить последнее испытание! Перейдите к столкновению 4: Драконьи яйца и Парящее Серебро.

Столкновение 4: Драконьи яйца и Парящее Серебро.

Это столкновение займет у вас примерно 15 минут.

Когда персонажи войдут в пещеру-гнездо, прочитайте следующее:

> Эта большая пещера заполнена сталактитами и сталагмитами, покрытыми льдом. Потолок поднимается вверх к забитой льдом дыре высоко над вами. На земле в центре комнаты на куче замерзшего снега лежат два больших серебряных яйца. Рядом с ними лежат обломки скорлупы. Еще один участок снега выглядит так, будто там тоже лежало яйцо, но сейчас здесь ничего нет.
>
> Между вами и яйцами стоят странные существа размером с лошадь. У них тела, как у лягушек, но их кожа молочно-белая, а рты полны острых зубов.
>
> Существа угрожающе подбирались к двум оставшимся яйцам в гнезде, но вы их остановили. Они поворачиваются к вам и шипят. Затем мощными прыжками монстры бросаются на вас!

Эти существа — **похитители яиц**, обученные ледяными троллями красть яйца драконов. Если персонажи не вмешаются, два последних яйца будут потеряны!

Похититель яиц

Класс доспеха 12
Хиты 18

Действия

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

Всего здесь трое похитителей яиц. Если у вас трое или меньше игроков, удалите одного похитителя яиц, оставив персонажей против двух врагов. Если у вас два или меньше игроков, уменьшите начальные хиты двух похитителей яиц до 10.

Этот бой проходит так же, как и в “Столкновении 2: Живые сосульки”. При необходимости напомните игрокам как совершать атаки ближнего и дальнего боя.

Очередность хода

Позвольте персонажам действовать первыми, начиная с игрока слева от вас и далее по часовой стрелке. Спросите каждого игрока, что он хочет сделать.

После того, как все игроки действовали, все непобежденные похитители яиц атакуют. Каждый монстр, у которого еще есть хиты, перемещается к своему персонажу и атакует его укусом.

Бросьте к20 и добавьте к броску модификатор атаки (+4). Если общая сумма равна или превышает КБ атакуемого персонажа, атака попадает. Бросьте 1к6 и добавьте модификатор урона (+2). Скажите игроку, чтобы он вычел этот урон из своих хитов. Если атака промахивается, ничего не происходит. В любом случае, опишите сражение. Возможно, укус зацепится за лодыжку, а может быть, похититель яиц сломал зуб о пластину брони.

Опишите похитителей яиц, падающих на землю после поражения или убегающих во тьму слишком быстро, чтобы персонажи могли последовать за ними.

Подсказка мастеру

Персонаж, достигший 0 очков жизни, падает без сознания и остаётся без сознания до тех пор, пока не восстановит хиты посредством исцеления. В конце столкновения все персонажи игроков, потерявшие сознание, автоматически восстанавливают 1 хит.

После победы

Как только похитители яиц побеждены, дракончик заползает в гнездо, устраивается среди разбитой яичной скорлупы и засыпает.

Двигаем сюжет дальше

Прежде чем персонажи успевают сделать что-нибудь еще, возвращается мама-дракон! Прочтите следующее:

Сверху раздается грохот. Вокруг вас падают куски льда и снега, а огромный серебряный дракон прорывается сквозь замерзшую часть потолка пещеры. Существо падает и приземляется перед вами, холодный воздух струится из его пасти.

"Что здесь происходит?" ревет дракон.

Персонажам нужно кое-что объяснить! Переходите к заключению.

Заключение

Это столкновение займет у вас примерно 10 минут.

Злой серебряный дракон ждет, пока персонажи объяснятся. Это хорошая возможность для игроков отыграть роли своих персонажей.

Во время разговора вы можете заставить дракона рассказать, что ее зовут Хисвеарорн (сокращенно Рорн). В разделе "Дракон" ниже вы найдете дополнительную информацию, которая поможет вам отыграть роль серебряного дракона.

Если игроки не хотят говорить, задайте один из следующих вопросов:

- Дракон спросил вас, что вы здесь делаете. Что вы ему ответите?
- Что чувствует ваш персонаж, стоя перед рассерженным драконом размером с небольшой дом?
- Что вы можете сделать или сказать дракону, чтобы доказать ей, что вы пришли сюда, чтобы вернуть ее ребенка?

Если персонажи не делают ничего глупого, Рорн быстро понимает, что они здесь не для того, чтобы украсть ее яйца, а возвращают ей ребенка.

Подсказка мастеру

Драконы невероятно сильны. Если игроки решат, что их персонажи нападут на Рорн, вы можете справиться с ситуацией разными способами:

- Дракон смотрит на них с разочарованием и просит перестать глупить.
- Попросите персонажей пройти проверку Природы, а затем скажите персонажу с самой высокой проверкой, что он знает, что такой могущественный дракон может легко победить всех персонажей.
- Позвольте персонажам атаковать или произносить заклинания, если они того пожелают, а затем скажите им, что дракон игнорирует эти попытки причинить ей вред.
- Если персонажи продолжают вести себя враждебно или воинственно, Рорн использует на них свое волшебное дыхание дракона. Это оставляет персонажей невредимыми, но неспособными двигаться. Затем она выставляет их за пределами горы целыми и невредимыми, и они не получают от нее никакой награды.

Дракон

Вот некоторые характеристики серебряного дракона, которые вы можете использовать, чтобы отыграть ее:

- Хисвеарорн — взрослый серебряный дракон. Ее полное имя переводится как «Парящее серебро».
- Она просит персонажей называть ее Рорн, поскольку недраконам легче произнести ее полное имя.
- Если персонажи объяснят, что произошло, дракон быстро успокоится и поблагодарит их за спасение ее ребенка.
- Рорн дружелюбна, когда не сердится, и ей нравятся люди. В мирное время она любит проводить время, рассказывая истории.
- Если персонажи спрашивают об имени «Нита», которое произнес дракончик, Рорн объясняет, что на драконьем языке оно означает «Мама».
- Рорн говорит, что драконы называют своих детенышей "вирмлингами", а не младенцами.

Рорн также может поделиться подробностями того, что случилось с ее яйцами:

- Рорн недавно устроила здесь свое логово, чтобы подготовиться к вылуплению своих вирмлингов. Она прогнала обитавших здесь опасных ледяных троллей.
- Когда ее яйца были близки к вылуплению, ледяные тролли напали на Рорн и украли одно из ее яиц. Рорн преследовала похитителей и несколько часов отсутствовала в логове.
- Ледяные тролли отнесли яйцо в туннель в другой горе, но Рорн не смогла пролезть туда. Она не знает, к чему это может привести.

Спасенный вирмлинг рассказывает своей матери, что с ним случилось, и Рорн также может поделиться этим с персонажами:

- Вирмлинг вылупился, пока Рорн преследовала похитителей яиц. Оказавшись один, он вышел из тоннеля в лес.
- Персонажи нашли вирмлинга и позаботились о нем по дороге домой.

Больше вирмлингов

Пока персонажи разговаривают с Рорн, вылупляются два других яйца. Рорн внимательно наблюдает, как вирмлинги разбивают свои панцири, а затем подползают, чтобы обнюхать свою мать. Она достает из гнезда немного замороженного мяса и кормит их.

Награда

После того, как вылупляются два других дракончика, Рорн снова разговаривает с персонажами. Прочтите следующее:

Рорн еще раз благодарит вас за помощь. «Пожалуйста, примите это в знак моей благодарности». Она раскапывает снег, где были заложены яйца, и достает для каждого из вас маленький блестящий бриллиант.

«Что еще более важно, вы уже установили связь с моим первым детенышем. Он заслуживает того, чтобы узнать, что значит расти в мире людей. Готовы ли вы забрать его обратно в свое поселение и вырастить? Я буду приглядывать за вашей деревней, и вы всегда сможете найти меня здесь, если у вас будут какие-либо вопросы».

Дракон продолжает. «У меня к вам еще одна просьба. Когда я найду точное место, где ледяные тролли забрали мое последнее яйцо, не могли бы вы забрать его, чтобы мой ребенок мог быть в безопасности?»

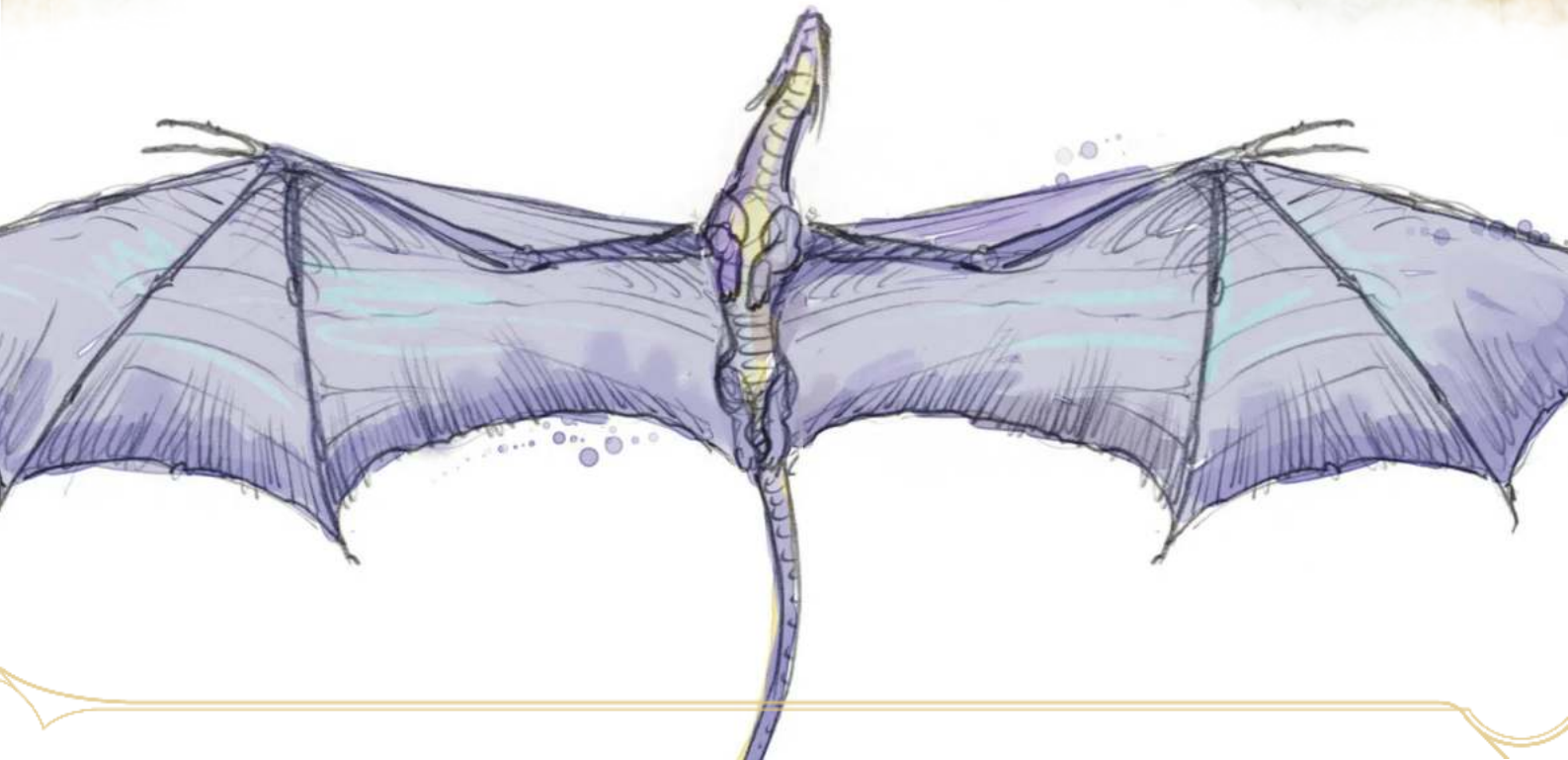
Пусть персонажи отреагируют на предложение Рорн. Как бы они ни ответили, она добра и вежлива с ними, если они добры и вежливы с ней.

Сокровище

Каждый из маленьких бриллиантов стоит 50 золотых монет. Каждый персонаж может добавить его в свой лист персонажа в раздел “Другое снаряжение”.

Возвращение в Сосновый Ручей

В завершение разговора Рорн показывает персонажам секретный проход, ведущий к выходу из горы. На этом приключение заканчивается... пока что!



Приложение А

Словарь Драконьего языка

Общий	Драконий
бежать	освит
белый	оссир
битва	варгах
близко	лейрит
большой	туралиж
бронза	аужир
буря	кеспек
в	персвек
взять	клакс
видеть	окуир
вода	хесжин
воздух	трэ
война	арайтэ
волшебник	леветикс
вор	вирлим
враг	ирлим
главный	мэкрикс
глупый	поток
гном	терунт
говорить	рентиж
гора	вертича
гореть	валигнат
да	аксун
давать	мажак
далеко	кариф
дварф	тундар
демон	котар
день	кеар
до	горос
добро	бенсвелк
дождь	опосс
долина	арукс
дом	окартел
доспех	литрикс
дракон	дарастрикс
друг	турил
еда	ачтенд
животное	бэшра
за	зара
зеленый	ачуак
земля	эдар
зло	малсвир
золото	аурикс
и	вур
идти	гетриж
имя	оминак
камень	тернеж
коготь	гикс
кожа	молик
красивый	ворел
красный	чарир
латунь	аураж
лес	каэсин
летать	аустрат
лук	вэкс
магия	арканисс
маленький	кож
медь	рах
мертвый	лоэкс

Общий	Драконий
меч	каэкс
мир	мартивир
много	троден
мы	ит
мясо	рякс
на	шафир
над	сверн
ненависть	дартак
нет	трайс
но	шар
ночь	тюркеар
огонь	иксен
огр	гонтикс
опасность	корт
оружие	ларэк
отдых	ссифис
очарованный	левекс
парить	хисвеар
пепел	вигнар
песня	миирик
пещера	эре
питомец	косижир
победа	вивекс
под	онурет
после	гент
поэтому	зяк
путешествовать	оссалур
рядом	унсити
самоцвет	кетенд
свиток	сжир
серебро	орн
синий	вулхар
сквозь	эрекесс
сокровище	расвим
столетие	ирик
стрела	свент
сумка	вэт
тайна	иртос
танец	вэри
тень	съях
топор	гарурт
ты	вукс
умирать	лорит
умный	отокент
уродливый	нурх
ученик	турэ
хотеть	туор
храбрость	свэргит
чародей	ворастрикс
человек	мунтрек
черный	вута
эльф	вэкэсин

Справочник игрока

Этот лист содержит пояснения, определения и полезные советы по игре в Dungeons & Dragons.

Термины

- **к20**. 20-гранная игральная кость также известна как к20.
- **к6**. Шестигранный кубик также известен как к6.
- **Бросок к20**. Бросок к20 — это бросок 20-гранного кубика плюс все модификаторы. Бросок к20 сравнивается со значением класса сложности или значением класса доспеха, чтобы выяснить, успешно ли действие, для которого вы совершаете бросок.
- **Класс сложности (КС)**. Класс сложности — это число, которое показывает, насколько сложно преуспеть, используя определенный навык. Когда вы делаете бросок к20 для использования навыка, вам нужно, чтобы значение броска было равно или превышало КС, – тогда действие будет успешно.
- **Класс доспеха (КД)**. Класс доспеха — это число, показывающее, насколько сложно поразить существо броском атаки. Когда вы делаете бросок к20 в качестве броска атаки, вам нужно, чтобы значение броска было равно или превышало КД, – тогда вы поразите его и нанесете урон.
- **Хиты**. Хиты — это число, показывающее, сколько урона может получить существо, прежде чем оно потеряет сознание или будет побеждено.
- **Действие**. То, что ваш персонаж делает в свой ход во время игры в D&D, — это его действие. Действия включают атаки, использование навыков и многое другое.
- **Столкновения**. Столкновения — это сцены, происходящие во время приключений D&D.
- **Преимущество**. Когда вы пытаетесь совершить действие, в то время как обстоятельства делают успех более вероятным, вы бросаете два 20-гранных кубика для броска к20, а затем используете наибольший результат.
- **Помеха**. Когда вы пытаетесь совершить действие, в то время как обстоятельства делают неудачу более вероятной, вы бросаете две 20-гранных кости для броска к20, а затем используете наименьший результат.
- **Мастер**. Мастер — это человек, выступающий в роли главного рассказчика, хранителя тайн и судьи в игре D&D.
- **Настольная ролевая игра (НРИ)**. D&D — это ролевая игра, в которой игроки используют персонажей, чтобы участвовать в сюжете по мере его развития.
- **Приключение**. История, которую вы разыгрываете своим персонажем в игре D&D, называется приключением.
- **Лист персонажа**. Информация о персонаже, к которому обращается игрок в игре D&D, указана на листе персонажа. Лист персонажа сообщает игроку, кто его персонаж и в чем он хорош.

Умения

- **Акробатика**. Навык «Акробатика» — это способность вашего персонажа выполнять физические трюки и иметь хороший баланс, как у опытного гимнаста.
- **Анализ**. Когда вы изучаете ситуацию и выясняете, что происходит, основываясь на подсказках, вы используете навык «Анализ».
- **Атлетика**. Действия, требующие силы, такие как подъем тяжелых предметов или выламывание дверей, можно выполнять с помощью навыка Атлетика.
- **Внимательность**. Навык «Внимательность» позволяет вам замечать вещи, которые трудно обнаружить или которые скрыты.
- **Выживание**. Навык выживания охватывает множество действий по обеспечению безопасности на природе, включая выслеживание животных и поиск еды или воды.
- **История**. Навык «История» расскажет вам, что вы знаете о том, что произошло в прошлом.
- **Магия**. Магия определяет, что вы знаете о магии и о том, как ее использовать.
- **Природа**. Ваши знания о мире природы определяются навыком «Природа».
- **Проницательность**. Навык «Проницательность» помогает вам понимать ситуации, связанные с тем, что чувствуют другие существа, в том числе и то, как они относятся к вам.
- **Религия**. Знание богов и их сил охватывается навыком «Религия».
- **Скрытность**. Навык «Скрытность» позволяет вам красться, оставаясь незамеченным и не услышанным.
- **Уход за животными**. Сохранять спокойствие животных и заставлять их делать то, что вы хотите, можно с помощью навыка Уход за животными.

Способности, оружие, снаряжение

- **Комплект альпиниста**. В комплект альпиниста входят специальные шипы, наконечники для ботинок, перчатки и ремни безопасности, которые помогут вам подняться на стену, скалу или другую вертикальную поверхность.
- **Лом**. Лом — это тяжелый кусок железа, используемый для выбивания или взлома дверей и других предметов.
- **Лечить раны**. Лечение ран — заклинание, позволяющее исцелить повреждения, полученные существом (включая вас).
- **Огненная стрела**. Заклинание «Огненная стрела» стреляет в одного врага струей магического огня.
- **Ручной топор**. Ручной топор — это топор, который можно держать в одной руке и который создан для использования в бою.
- **Святой Символ**. Священный символ — это небольшой предмет, олицетворяющий силу вашего бога. Если вы священнослужитель, ваш священный символ позволяет вам использовать эту силу для произнесения заклинаний.
- **Кожаный доспех**. Кожаные доспехи — доспехи, изготовленные из закаленных шкур животных. Они легкие и удобные.
- **Булава**. Булава – это оружие, состоящее из тупого куска металла и рукоятки.
- **Волшебная стрела**. Заклинание «Волшебная стрела» выпускает три снаряда магической силы, которые автоматически попадают без бросков к20.
- **Посох**. Длинный кусок тяжелого дерева, посох, можно использовать как трость или оружие.
- **Рационы**. Рационы — это еда, которую вы берете с собой в приключения. Они включают сушеное мясо и фрукты для еды, а также воду для питья.
- **Кольчужный доспех**. Кольчужный доспех — это доспех, состоящий из небольших переплетенных металлических колец. Он тяжелый и дает максимальную защиту.
- **Чешуйчатый доспех**. Чешуйчатый доспех — это доспех, сделанный из небольших перекрывающихся друг с другом металлических пластин, сшитых вместе. Он тяжелее кожаного доспеха, но легче кольчужного доспеха.
- **Короткий лук**. Короткий лук — это легкий лук, используемый для стрельбы по врагам с большого расстояния.
- **Короткий меч**. Короткий меч — легкий меч, которым можно легко махать одной рукой.
- **Воровские инструменты**. Воровские инструменты — это набор, содержащий отмычки и другие инструменты для открытия замков и отключения ловушек.

Посказки для игроков

Вот несколько советов для вас и других игроков, которые помогут каждому насладиться великолепной игрой в Dungeons & Dragons:

- **Будьте хорошим товарищем по команде**. D&D — это кооперативная игра, а это означает, что все должны работать вместе, чтобы получать удовольствие.
- **Подумайте о действиях ваших персонажей**. В отличие от других игр, где вас ограничивают правила, D&D позволяет вашему персонажу делать что угодно. Но то, что вы можете делать в игре что угодно, не означает, что вам следует это делать. Помните, что есть вещи, в которых ваш персонаж хорош, и другие люди тоже пытаются это делать. Позвольте всем участвовать, особенно если сейчас их очередь и они хотят сделать что-то, в чем их персонаж хорош.
- **Поддерживайте друг друга**. Обсуждайте планы с другими игроками и мастером и помогайте другим людям что-то делать. При необходимости делайте предложения и подбадривайте других игроков в их ход. Будьте уважительны, если другой игрок решит сделать что-то, чего вы бы не сделали.

Имя персонажа: Галлантин Березовая Роща

Имя игрока:

DUNGEONS & DRAGONS

Класс доспеха: 12

Раса: эльф
Класс: волшебник

Хиты: 9
(добавь или вычти хиты здесь)

Атаки

название	*попадание*	*повреждения*
Огненная стрела	+5	7
Посох	+3	1к6

Навыки

Внимательность	+3
Магия	+5
История	+5
Природа	+5

нарисуй своего персонажа

Другое снаряжение

Пустой блокнот
Чернила и перо
Зеркало
Рацион на 1 день

Описание

(отметь одно из двух или запиши свое)

( ) старый или молодой ( )
( ) рассеянный или собранный ( )
( ) золотистые или серебристые волосы ( )
( ) тихий или громкий ( )

Особая способность

Дважды за это приключение ты можешь вместо своей атаки выпустить во врагов три волшебных снаряда. Каждый снаряд автоматически наносит 3 повреждения. Можно выбрать одну цель для нескольких снарядов.

Заметки

TM & ©2023 WIZARDS OF THE COAST LLC.

Имя персонажа: Нура Элденфилд

Имя игрока:

DUNGEONS & DRAGONS

Класс доспеха: 14

Раса: полурослик
Класс: плут

Хиты:11
(добавь или вычти хиты здесь)

Атаки

название	*попадание*	*повреждения*
Короткий меч	+5	1к6 + 3
Лук	+5	1к6 + 3
20 стрел		

Навыки

Внимательность	+3
Анализ	+3
Акробатика	+5
Скрытность	+5

нарисуй своего персонажа

Другое снаряжение

Набор для лазания
Рацион на 1 день
Инструменты вора

Описание

(отметь одно из двух или запиши свое)

( ) активная или спокойная ( )
( ) босая или в ботинках ( )
( ) мягкая или решительная ( )
( ) эгоистичная или щедрая ( )

Особая способность

Когда вы бросаете 6-гранную кость для нанесения урона в первом раунде битвы, бросьте еще одну шестигранную кость и добавьте ее результат к общему урону от этой атаки.

Заметки

TM & ©2023 WIZARDS OF THE COAST LLC.

Имя персонажа: Шалефира Стаутхарт

Имя игрока:

DUNGEONS & DRAGONS

Класс доспеха: 16

Раса: дварф
Класс: воин

Хиты: 13
(добавь или вычти хиты здесь)

Атаки

название	*попадание*	*повреждения*
Ручной топор	+6	1к6 + 4
Лук	+2	1к6
20 стрел		

Навыки

Внимательность	+3
Выживание	+3
Атлетика	+6
Уход за животными	+5

нарисуй своего персонажа

Другое снаряжение

Ломик
Рацион на 1 день
Веревка (15 метров)

Описание

(отметь одно из двух или запиши свое)

( ) ворчливая или веселая ( )
( ) неряшливая или аккуратная ( )
( ) длинноволосая или лысая ( )
( ) гордая или скромная ( )

Особая способность

Один раз за это приключение вы можете восстановить себе 6 хитов. Вы можете сделать это на свой ход в бою или после битвы. Вы не можете восстановить хиты выше своего максимума

Заметки

TM & ©2023 WIZARDS OF THE COAST LLC.

Имя персонажа: Эвандон Хаарт

Имя игрока:

DUNGEONS & DRAGONS

Класс доспеха: 14

Раса: человек
Класс: жрец

Хиты:11
(добавь или вычти хиты здесь)

Атаки

название	*попадание*	*повреждения*
Булава	+5	1к6 + 3
Лук	+2	1к6
20 стрел		

Навыки

Атлетика	+3
Внимательность	+5
Проницательность	+5
Религия	+5

нарисуй своего персонажа

Другое снаряжение

Святой символ
Рационы (на 1 день)
Веревка (15 метров)

Описание

(отметь одно из двух или запиши свое)

( ) ловкий или неуклюжий ( )
( ) шутливый или серьезный ( )
( ) чистый или испачканный ( )
( ) мирный или воинственный ( )

Особая способность

Дважды за это приключение ты можешь восстановить себе или другому персонажу 7 хитов. Ты можешь сделать это вместо своей атаки или после битвы. Нельзя восстановить хиты выше максимума, записанного на листе персонажа

Заметки

TM & ©2023 WIZARDS OF THE COAST LLC.