



ПРОКЛЯТЫЙ ГРУЗ



DUNGEONS & DRAGONS

СОДЕРЖАНИЕ

Информация.....	2
От автора	3
Советы мастеру	3
Советы по приключению.....	3
Основная информация.....	4
Ключевые персонажи.....	4
Секретный груз	6
Часть 1: Секреты в трюме	7
Выход из Глобуководья.....	7
День 1: Знакомство на корабле	7
День 2: Рост напряжения.....	7
Ночное расследование	8
Часть 2: Шёпот из Бездны.....	8
Этап 1: Атака с моря	9
Этап 2: Источник зла	9
Этап 3: Пробуждение.....	10
Этап 4: Финал битвы	10
Часть 3: После бури	10
Прибытие во Врата Балдура.....	11
Крючки для продолжения	11
Примечание №1 (НПС и противники).....	12
Примечание №2 (карты).....	18

ИНФОРМАЦИЯ

Автор, верстка и дизайн приключения:

Московцев Максим

Поддержать автора: boosty.to/lampmax

Страница автора в ВК: vk.ru/lampmax

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ

- Спасибо команде ресурса «dungeonsanddragons.ru» за предоставленный материал и основу для верстки приключений.
- Спасибо команде ресурса «longstoryshort.app» за вдохновение и материалы по вселенной Dungeons & Dragons.
- Спасибо команде ресурса «ttg.club» за базу знаний на русском языке по вселенной Dungeons & Dragons.

ОРИГИНАЛЬНОЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ

Данная книга является любительским произведением, созданным по мотивам Dungeons & Dragons. Все права на вселенную Dungeons & Dragons, включая, но не ограничиваясь: названия, термины, персонажей, монстров, заклинания и игровые механики, принадлежат Wizards of the Coast LLC.

Dungeons & Dragons была создана Эрнестом Гэри Гайгексом (Ernest Gary Gygax) и Дэйвом Арнесоном (Dave Arneson). Их вклад в развитие настольных ролевых игр невозможно переоценить, и данная работа создана с глубочайшим уважением к их наследию.

ЛИЦЕНЗИОННЫЕ УСЛОВИЯ

Весь контент, созданный автором специально для этого приключения (оригинальные персонажи, сюжетные линии, описания локаций), является интеллектуальной собственностью автора и не может быть использован в коммерческих целях без письменного разрешения.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Wizards of the Coast LLC не спонсировала и не одобряла создание этого материала. Это фанатская работа, предназначенная для личного использования и распространения в некоммерческих целях.

Издание второе (мелкие исправления).

Россия, г. Москва, сентябрь 2026 года



ОТ АВТОРА

Около пяти лет я провожу игры по вселенной D&D. И, рано или поздно это должно было случиться, я написал собственное приключение.

Мне хотелось создать сбалансированную историю, в которой найдётся место для дипломатии и живого общения, для расследований и, конечно же, хорошего махаха — куда без него. Я постарался органично вплести все эти элементы в сюжет.

Кроме того, я думал и о начинающих Мастерах. Поэтому действие приключения целиком разворачивается на корабле — это не даёт героям сбежать от событий или увести историю слишком далеко в сторону. Впрочем, если игроки решат пойти во все тяжкие и, скажем, захватить судно... что ж, на всё воля Мастера.

Удачи вам за столом!

СОВЕТЫ МАСТЕРУ

Навыки, которые могут пригодиться героям во время приключения:

- **Внимательность** — чтобы заметить слежку, странные следы, подслушать разговоры.
- **Проницательность** — чтобы понять, что НПС врёт.
- **Расследование** — чтобы найти улики в трюме, обыскать каюты.
- **Убеждение/Запугивание** — чтобы допрашивать НПС и убедить их раскрыть секреты.
- **Религия/Магия/История** — чтобы понять природу шкатулки и проклятия.
- **Природа** — чтобы общаться с Мари или понять поведение тварей.
- **Атлетика/Акробатика** — чтобы не упасть за борт во время шторма.

СЛОЖНОСТЬ ПРОВЕРОК (КАК ОРИЕНТИР):

Сл 10	Обычное дело (заметить крупную улику)
Сл 12	Требуется внимания (подслушать разговор сквозь шум волн)
Сл 14	Сложно (убедить Элоизу довериться)
Сл 16	Очень сложно (восстановить в памяти предания о темных духах, чей шепот до сих пор хранит старая шкатулка)
Сл 20	Практически невозможно (убедить капитана Ворна изменить курс)

СОВЕТЫ ПО ПРИКЛЮЧЕНИЮ

Темп первой части: Не затягивайте. 2 игровых дня с 2-3 ключевыми сценами достаточно, чтобы создать атмосферу. Используйте правило «Показывай, а не рассказывай». Позвольте игрокам испытать эмоции и сделать выводы самостоятельно, через детали и ощущения, вместо того чтобы просто сообщать им факты.

Секреты игроков: Если ваши игроки придумали свои секреты, вплетите их в сюжет. Например, у беглеца могут быть свои враги во Вратах Балдура, которые ждут его в порту.

Баланс боя: Для 1 уровня бой с Щупальцем и Лордом Каспером (Часть 2) может быть смертельным. Не стесняйтесь:

- Уменьшать урон монстров (например, краб бьёт не на $1к6+2$, а на $1к4+1$).
- Добавлять помощь НПС.
- Давать героям бонусы от окружения (святая вода, огонь, молитва Теодора как действие помощи).

Итог: Это полноценное приключение на максимум 2 сессии (6-8 часов игры), которое даёт героям:

- Общение и расследование (Часть 1).
- Динамичный бой с несколькими этапами (Часть 2).
- Эмоциональную историю с трагедией в конце.
- Несколько жирных крючков для продолжения кампании во Вратах Балдура и его окрестностях.



ОСНОВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Игроки: приключение создано для 3–4 персонажей 1-го уровня. Но ничто не мешает вам подстроить его под свою группу.

Настроение: Тревожная тайна в открытом море, перерастающая в отчаянную борьбу за выживание с элементами морского хоррора и личной трагедии.

Локации:

- **Глобуководье (Врата Севера)** — крупнейший порт Побережья Мечей, город приключений и интриг. Отсюда отправляется корабль.
- **Плавание вдоль Побережья Мечей** — путь проходит мимо островов Невервинтерского леса и вдоль диких берегов.
- **Врата Балдура** — процветающий город на юге, конечная точка маршрута. Город контрастов, где соседствуют богатство и нищета, храмы и воровские притоны.

Корабль: «Лунная Шпора» — небольшой, но крепкий торговый корабль с тремя палубами, трюмом и скромными каютами для пассажиров.

КЛЮЧЕВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Элиас «Просолённый» Ворн

Капитан корабля. Суровый, но честный моряк лет пятидесяти, который дорожит своей репутацией и кораблём больше жизни.

Мотивация: Это его последний рейс на «Лунной Шпоре». Во Вратах Балдура ему обещана безбедная старость, поэтому этот рейс для него так важен.

Брат Теодор

Послушник храма Торма. Молодой человек лет двадцати, с чистыми голубыми глазами в очках, вечно тербит край рясы. Нервный, застенчивый.

Что везёт: Небольшую каменную шкатулку, покрытую древними рунами. Говорит, что это «дары для монастыря во Вратах Балдура» — святыне или реликвии.

Что на самом деле: Шкатулка — контейнер для фрагмента души морского демона (марида или аболета). Верховный жрец поручил Теодору отвезти шкатулку в монастырь вблизи Врат Балдура, где артефакт утилизируют (развеют). Теодор не знает всей опасности — ему сказали, что внутри просто «нечистый дух», который нужно развеять молитвами. На самом деле шкатулка — тюрьма, и она ветшает.

Мотивация: Искренне хочет выполнить поручение и стать настоящим жрецом. Боится подвести орден.

Леди Элоиза Даррингтон

Вдова. Высокородная блондинка лет тридцати пяти. Всегда ухожена и одета в красивые платья. Малообщительна.

Что везёт (официально): Сундук с фамильным серебром и личными вещами.

Что на самом деле: В трюме стоит не сундук, а деревянный саркофаг с телом лорда Каспера Даррингтона. Тело хранится с помощью слабого консервирующего заклинания (заклинание «Сохрани труп», наложенное жрецом из Глубоководья).

Мотивация: Элоиза везёт тело во Врата Баодура не для погребения. Она ищет некроманта или могущественного жреца, способного воскресить мужа. Она отчаянно любит его и не верит, что он покинул её навсегда.

ГАРРЕТ

Охранник вдовы. Угрюмый лысый мужчина лет сорока. Всегда держится рядом с леди Элоизой, почти не говорит.

Что везёт: Только своё оружие и верность нанимательнице.

Что на самом деле: Гаррет — не просто наёмник. Он бывший солдат армии Кормира, сосланный за неподчинение приказу.

Мотивация: Он поклялся лорду Касперу Даррингтону служить верой и правдой, потому что тот спас его от тюрьмы. Его преданность леди Элоизе невероятно крепка.



ЗАНДЕР КВИКФИНГЕР

Полурослик-торговец. Подвижный, улыбчивый, с хитрыми глазами. Одет ярко, носит множество колец и цепочек (дешёвая бижутерия).

Что везёт: Несколько тюков с «редкими товарами» (дешёвые ткани, безделушки, специи).

Что на самом деле: Зандер — наёмный агент из Гильдии воров. Он работает на неизвестного заказчика из Врат Балдура, который заплатил ему за одну конкретную задачу: проследить за телом лорда Каспера Даррингтона и убедиться, что оно не достигнет города «живым». Заказчик — скорее всего, тот самый человек, который отравил лорда Каспера. Он узнал, что вдова везёт тело для воскрешения, и хочет предотвратить это любой ценой.

Мотивация: Большие деньги от заказчика и, возможно, шантаж. Если Зандер провалит задание, его жизнь во Вратах Балдура будет кончена — заказчик очень влиятелен.

МАРИ

Повариха (тайный НПС). Тихая девушка лет девятнадцати, с зелёными глазами и странной бледностью. Работает на камбузе (корабельная кухня), редко выходит на палубу.

Что на самом деле: Она — морская полуэльфийка, дочь наяды из Невервинтерского леса. Она чувствует зло, исходящее от шкатулки Брата Теодора, и пытается выяснить его источник, чтобы защитить морских обитателей. Она умеет задерживать дыхание под водой до часа и чувствует изменение течений.

Мотивация: Защитить море. Она боится людей, но если герои проявят доброту, может стать их союзницей.



СЕКРЕТНЫЙ ГРУЗ

Что никто не знает (кроме леди Элоизы):

В трюме, среди официальных грузов (бочек с солониной, тюков шерсти, ящиков с инструментами), стоит длинный деревянный ящик, похожий на гроб, опечатанный воском с личной печатью дома Даррингтон. В корабельном манифесте он значится как «антикварная мебель, хрупкая, не вскрывать». Это личный груз леди Элоизы, за который она заплатила капитану отдельно — щедро, чтобы не задавал вопросов.

Что внутри: Там лежит тело её мужа, лорда Каспера Даррингтона. Но он не просто мёртв. Он убит при загадочных обстоятельствах. Элоиза везёт тело во Врата Балдура не для погребения. Она ищет некроманта или могущественного жреца, способного воскресить мужа. Она отчаянно любит его и не верит, что он покинул её навсегда.

Магический нюанс:

Тело лорда Каспера хранится с помощью слабого консервирующего заклинания (заклинание «Сохрани труп», наложенное жрецом в Глобуководье). Ткани пропитаны маслами, и в теле теплится «искра жизни» — магический остаток, который не даёт душе окончательно уйти и позволяет воскресить даже через несколько недель.

Эта искра привлекает внимание проклятия из шкапулки Брата Теодора. Проклятие, будучи фрагментом тёмной сущности, чует «полуживое» тело и тянется к нему. Оно пытается вселиться, оживить и использовать тело Каспера как сосуд.

Личная драма Элоизы:

У леди Элоизы есть парный медальон с портретом мужа и прядью его волос. Этот медальон — фокус для магии консервации. Если его разбить или украсть, тело начнёт разлагаться мгновенно.

Вдова просто носит медальон на шее, грея его у сердца, и каждую ночь спускается в трюм, чтобы посидеть у гроба и поговорить с мужем.



ЧАСТЬ 1: СЕКРЕТЫ В ТРЮМЕ

Выход из Глобуководья

Герои — случайные попутчики, нанявшиеся на рейс за скромную плату или плывущие по своим делам. Каждый что-то скрывает. Капитан Ворн собрал небольшую группу пассажиров, чтобы оккупить свой последний рейс на этом корабле.

Как собрать героев, если игроки не знают друг друга или у вас нет своих идей? Назначьте каждому игроку личную цель:

- **Беглец:** Вы задолжали криминальному авторитету в Глобуководье и бежите во Врата Балдура к дальнему родственнику. Вас могут узнать.
- **Курьер:** Вы везёте зашифрованное письмо для члена Совета Четырёх во Вратах Балдура. Нельзя его потерять или показать кому-то.
- **Искатель спасения:** Ваш учитель/родственник при смерти, и только эликсир из монастыря во Вратах Балдура может его спасти. У вас есть образец крови больного в стеклянном флаконе.
- **Охотник за реликвией:** Вы ищете древний артефакт, и, по слухам, его везут на этом корабле (дезинформация, но игрок будет подозревать всех).
- **Просто бедняк:** Вы нанялись матросом за еду, но не умеете плавать и боитесь моря. Ваш секрет — вы не тот, за кого себя выдаёте (беглый крестьянин, скрывающийся от хозяина).

День 1: Знакомство на корабле

Первый вечер.

Корабль отчалил от Глобуководья, берег тает в дымке. Капитан Ворн собирает всех пассажиров на палубе. Он указывает на заштормованное невесточное небо:

«Погода портится не по дням, а по часам. А на море это редко к добру. Я не люблю сюрпризов. Вы все — мой груз. И я намерен доставить вас целыми. Так что если у кого-то есть «особый» багаж, что может навлечь беду, — говорите сейчас. Потом будет поздно».

Он смотрит на каждого тяжёлым взглядом. После чего резко смеётся и добродушно приглашает всех в кают-компанию к столу:

«Ха-ха! Ну и суеверные же вы, мои друзья. Приглашаю всех к общему столу в кают-компанию!»

Это хорошая возможность для героев познакомиться с НПС.

За ужином:

- Брат Теодор благословляет еду и рассказывает о храме Торма.
- Леди Элоиза почти не ест. Она не привыкла к столь грубой пище. Она ждёт момента покинуть стол и уйти в свою каюту.
- Гаррет сидит как каменный и не поддерживает бесед.
- Зандер пытается продать всем «редкий невервинтерский чай».
- Мари подаёт на стол и украдкой разглядывает пассажиров.

Не бойтесь давать героям обрывки или часть секретной информации, если они делают на то попытки. Например, герой за Жреца вполне может найти общий язык с братом Теодором. Или герой с классом Плут может знать Зандера и попытаться ему помочь. Ну или отважный воин с предысторией Стражник вполне может попытаться разговорить Гаррета.

Странности во время ужина и ночью, которые могут подслушать герои:

- Матросы перешёптываются, что рыба сторонится корабля — сети пусты.
- Пресная вода в бочках приобретает лёгкий солёный привкус.
- Корабельный кот с момента отплытия не появлялся в кают-компании, что на него совсем не похоже.
- Ночью герои (по желанию) могут слышать тихий шёпот, доносящийся из трюма. Это перекликаются шкатулка Теодора и тело Каспера.

День 2: Рост напряжения

Событие: Пропажа кота

Корабельный кот, любимец команды, исчезает. Томми, матрос, находит его мёртвым в трюме — глаза кота остекленели, изо рта течёт чёрная слизь. Боцман Хенк приказывает выбросить кота за борт и запрещает говорить об этом пассажирам, но Томми может проболтаться героям об этом. После этого события Капитан Ворн приказывает запереть трюм и никого туда не пускать без его личного разрешения.

Событие: Подозрения

Капитан допрашивает пассажиров по одному. Он подозревает, что кто-то везёт контрабанду, привлекающую нечисть. Разговоры с ним — отличная возможность для героев проявить дипломатию и, возможно, узнать чужие секреты.

НОЧНОЕ РАССЛЕДОВАНИЕ

Ночью раздаётся глухой ритмичный стук из трюма. Шкатулка Брата Теодора (спрятанная в его каюте) слабо пульсирует багровым светом в такт стуку. Об этом он может сообщить героям.

Если герои решат проверить трюм (преодолев замок Сл 12 или уговорив Томми открыть люк), они увидят:

Спустившись в трюм, вы словно попадаете в желудок старого морского чудовища. Воздух здесь спёртый, тяжёлый, с привкусом гниющей древесины и сырой земли.

Вы слышите глухой, ритмичный стук. Он доносится из предмета, который стоит отдельно от грузов — массивного чёрного ящика. Тук... пауза... тук-тук. Звук идёт изнутри, будто кто-то раз за разом проводит пальцами по крышке, ища зазор. От каждого удара нехорошее предчувствие.

В этот момент героев могут застать (по ситуации выберите одно или несколько):

- Леди Элоиза, которая уговорила капитана открыть для неё трюм, чтобы она могла спуститься посмотреть в гроб. Она в ужасе, что её секрет может быть раскрыт. Она может частично признаться: *«Там мой муж... он мёртв. Я везу его во Врата Балдура... для погребения. Пожалуйста, не губите меня за утаивание этой информации».*
- Брат Теодор, который тоже почувствовал неладное и пришёл на стук. При виде гроба он бледнеет и бормочет: *«Оно стучит в такт сиянию шкатулки...»* Зажатый в угол, он признаётся, что везёт не просто реликвии, а «сосуд с тёмным духом».
- Зандер, который тайно следил за ситуацией. Если его заметят, он соврёт, что «искал специи для продажи».
- Мари, которая чувствует зло от гроба и видит в этом опасность. Изначально она врёт героям, что спустилась за крупами для завтрашней трапезы. Если герои внимательны или запугивают её, она скажет: *«Море гневается. Что-то злое просыпается в трюме, и оно хочет войти в мёртвое тело».*

В результате герои узнают либо часть, либо полную информацию о гробе и/или шкатулке. Если герои попытаются вскрыть или сломать ящик, моментально появляется капитан Ворн.

Капитан Ворн, если герои доложат ему о случившемся, приходит в ярость.

«Мало мне было скрипучих половиц и подозрительных теней? Теперь ещё и покойники разгуливать вздумали?!»

Эту вашу... леди... Элоизу эту! Запереть в каюте. Немедленно. Я не знаю, что там за духи и кто кого стучает изнутри, но чтобы её ноги на палубе не было, пока я не разберусь, что за чертовщина тут творится. Дверь подпереть бочонком с водой. И часового поставить! самого толкового, что есть!»

Он переводит дух и уже спокойнее, но с металлом в голосе продолжает, обводя взглядом вас и матросов:

«А этот... ящик с её муженьком... тащите наверх. На палубу. Хватит ему в трюме концерты давать. Там на солнышке, авось успокоится».

Он запирает Элоизу в её каюте. Сам гроб с её мужем поднимают на верхнюю палубу. Леди Элоиза ставит Гаррета сторожить гроб. А брат Теодор умоляет не вскрывать и уничтожать шкатулку.

Важно! Любые действия со шкатулкой брата Теодора не меняют последовательность дальнейших событий.

Часть 2: Шёпот из Бездны

Под утро небо чернеет. Начинается неестественный шторм — волны бьют с двух сторон, ветер воет. Густой липкий туман скрывает от героев берега и ближайшие острова. В момент палубу начинают наполнять морские твари.

Герои слышат крик Капитана Ворна:

«Все на палубу! Держаться! Не дайте им перекусить канаты!»



Шкатулка
брата Теодора

Этап 1: Атака с моря

Противники: 3–4 опустошённых морских падальщиков. Когда падальщиков останется 1–2, появляется 1 краб-мутант.

Описания всех противников даны в Приложении №1. В зависимости от ситуации вы можете изменить количество противников. Не забывайте, что враги способны прыгнуть с палубы в воду и уплыть.

Если чувствуете, что герои не справляются, активизируйте матросов для помощи героям: 2–3 матроса с блоком статистики «Культист» или «Разбойник» с сайта «ttg.club» или книги правил «Бестиарий».

Задачи:

- Защитить капитана у штурвала.
- Не дать тварям заполучить шкатулку брата Теодора.

Участие НПС:

- **Гаррет** оставил свой пост у гроба и рубится топором с тварями.
- **Зандер** прячется. Им движет не трусость, а инстинкт самосохранения и равнодушие к горю остальных. Но если его найти и пристыдить, вступит в битву согласно своей тактике действий.
- **Мари** проявляет чудеса ловкости, уворачиваясь от тварей, и может подсказать героям, что твари боятся огня и яркого света. Так же может подсказать героям, что краб уязвим в сочленения панциря (преимущество на атаки, если целиться в суставы — требует проверки Внимательности Сл 12 в начале боя).
- **Брат Теодор** молится, пытаясь сдержать шкатулку — она пульсирует всё сильнее. Если шкатулка уничтожена, сам брат Теодор становится сосудом для тёмного духа, но герои и он сам пока не знают об этом. В сложные ситуации помогает героям.

Этап 2: Источник зла

После того как первая волна отбита, корабль содрогается от удара снизу. Из тумана у борта появляется 1 Малое Щупальце Бездны. В этот же момент крышка гроба трескается. Изнутри доносятся тяжёлые короткие удары.

Особые условия:

- Туман даёт помеху на дальние атаки (если дистанция больше 30 футов).
- Палуба мокрая и накрена — в начале каждого раунда все, кто не ухватился, должны делать сброс Ловкости (Сл 10), чтобы не упасть.
- Щупальце можно атаковать, но оно регенерирует 2 хп в раунд. Всему виной шкатулка (или брат Теодор, если она была уничтожена ранее) в руках брата Теодора. Если герои за пару раундов не победили и не понимают в чем причина регенерации, им это может подсказать Мари.
- Когда Щупальце получает половину урона, крышка гроба разлетается в щепки. Из него поднимается **Лорд Каспер**, пробуждённый Проклятием.



Этап 3: Пробуждение

Важно: Восставший Лорд Каспер — не просто монстр, а трагическая фигура. Опишите его движения как жалкие, неестественные, полные боли.

Когда он падает в первый раз, дайте игрокам секунду порадоваться — а потом, если шкатулка цела, опишите, как его пальцы снова дёргаются, и он медленно, с хрустом, поднимается. Это создаст нужное настроение отчаяния и мотивирует искать настоящее решение.

После первых двух ударов по лорду Касперу (или его падения), появляется Леди Элоиза. Она смогла вырваться из каюты и подняться на верхнюю палубу. Она в ужасе, пытается подбежать к мужу и кричит: *«Каспер, это я! Милый! Это я!»*

Если её не остановить, Пробуждённый может схватить её и начать душить. У героев будет 1 раунд, чтобы помешать ему задушить леди Элоизу.

Одновременно с этим Брат Теодор кричит:

Если шкатулка ещё цела:
«Нужно уничтожить шкатулку!»

Если шкатулка была уничтожена ранее:
«Я чувствую его!... О великий Торм спаси меня. Оно внутри... меня!»

Этап 4: Финал битвы

Если шкатулка ещё цела:

- **Герои решают её разбить** — Проклятие вырывается, вселяется в ближайшее мёртвое тело или, если такого нет, в брата Теодора. Появляется новый враг — 1 Оживший труп. Бой продолжается.
- **Герои решают выкинуть её за борт** — Проклятие уходит на дно. На поверхности появляется яркое зелёное свечение, которое со временем затухает. Мрачная концовка с намёком на продолжение. Бой продолжается.
- **Герои решают использовать магию** — Шкатулка теряет свою силу и дух развеется. К этому варианту герои могут прийти путём проверок Истории, Магии или Религии на ваше усмотрение с Сл 15. Само заклинание может прочитать любой жрец или сам брат Теодор, но заклинателя нужно будет защищать от атак 2 раунда. Противники сразу будут сфокусированы на заклинателе. Бой продолжается.
- **Герои решают ничего не делать со шкатулкой** — Шкатулка начинает сильно пульсировать и даёт трещину. Она цела и что в ней заперто не смогло вылезти наружу, но насколько это безопасно остаётся загадкой. Бой продолжается.

По итогу любого из вариантов герои видят, что силы питающие Лорда Каспера ослабли и его можно окончательно убить.

Если шкатулка была уничтожена ранее:

- **Брат Теодор** начинает неестественно дёргать конечностями, его глаза заполняются зелёным светом. Из его уст раздаётся истощённый вопль. Герои видят перед собой чудовище похожее на Оживший труп (см. Приложение №1). Чудовище атакует героев. Бой продолжается.

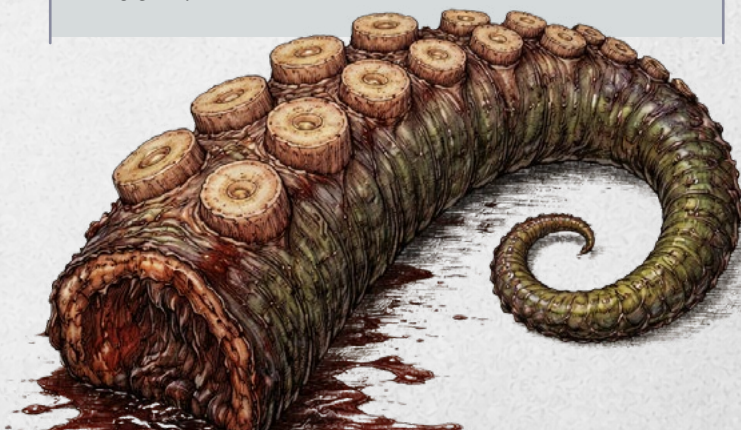
Часть 3: После бури

Шторм стихает так же внезапно, как начался. Туман рассеивается. «Лунная Шпора» потрёпана, но держится на плаву. Капитан Ворн перевязывает раненых и мрачно смотрит на пассажиров:

«Шторм утих. Вашими молитвами, или милостью буревестницы, или просто потому, что этой старой посудине плевать на наши проблемы. Шпора выдержала».

Что происходит с ключевыми НПС:

- **Брат Теодор:** Если шкатулка уничтожена — он плачет от облегчения и благодарит героев. Если шкатулка уцелела, но треснута — он в ужасе и просит героев помочь ему доставить её в монастырь вблизи Врат Балдура, обещая награду.
- **Леди Элоиза:** Она потеряла мужа во второй раз. Если тело Каспера уничтожено (сожжено или упало за борт), она в глубокой депрессии, но может найти утешение в мести — она просит героев помочь найти убийцу. Если тело уцелело, она хочет нанять героев охранять его до города и искать жреца для воскрешения.
- **Гаррет:** Если он выжил, он видит, как герои сражались. Он может предложить им дружбу и помощь в городе (он знает, где найти дешёвое жильё и надёжное оружие).
- **Зандер:** Если он выжил и его не раскрыли, он будет внимательно следить за героями в городе. Если его раскрыли как члена гильдии воров и угрожают сдать властям, он может предложить сделку: информацию об убийце Лорда Каспера (лорд Эдгар Торнли) в обмен на молчание.
- **Мари:** Если герои были добры к ней, она на прощание дарит одному из них морскую раковину. Если приложить её к уху, можно услышать не море, а голос Мари, которая споёт морскую песнь, которая даст преимущество в проверке испытания. Она уплывает за борт ночью, превращаясь в русалку — герои могут это заметить, если не спят.



НАГРАДЫ ГЕРОЯМ:

- Наградите всех героев опытом для достижения 2 уровня.
- Капитан Ворн, если выжил, отказывается от платы за проезд и даёт каждому по 15 золотых из своих сбережений.
- Если герои спасли кого-то из НПС, те становятся их союзниками и контактами во Вратах Балдура.

СРЕДИ ОБЛОМКОВ НА ПАЛУБЕ МОЖНО НАЙТИ:

- Сломанный, но ещё магический амулет леди Элоизы (если она погибла).
- Кусочек Щупальца, который можно продать алхимику за 20 золотых.
- Обгоревший лист из дневника чародея (если герои обыщут остатки шкатулки) — там упоминается остров в Невервинтерском море и «Великая Печать».

ПРИБЫТИЕ ВО ВРАТА БАЛДУРА

«Лунная Шпора» входит в гавань Врат Балдура. После дней, проведённых под шепот волн и крики чаек, город обрушивается на вас живой стеной. Гавань кипит: грузчики перекрикиваются через причалы, скрипят лебёдки, где-то пьяный матрос горланит песню, не попадая в такт шарманке. Воздух тут густой, как похлёбка — перемешан запахом мокрой рыбы, дешёвых чернил из лавки писаря, пряных специй с восточных судов и прелой шерстью. Каждый вдох пьянит, каждый звук бьёт по ушам, напоминая: вы вернулись в самое сердце Побережья Мечей. Здесь пахнет приключениями — потом, надеждой и звонкой монетой.

Но у героев есть незаконченные дела.

Крючки для продолжения

Крючок 1: Проклятие не ушло

Если шкатулка была просто выброшена в море или треснула, в порту Врат Балдура начинают происходить странности: из воды выпрыгивают мёртвые рыбы, рыбаки находят в сетях искажённых тварей, по ночам море мерцает зелёным отблеском. Брат Теодор (или посланник монастыря) просит героев отправиться на остров, отмеченный в дневнике чародея, чтобы уничтожить источник проклятия навсегда.

Крючок 2: Долг перед мёртвым

Леди Элоиза нанимает героев сопровождать её в опасное путешествие к легендарному Храму Вечного Покоя в Туманных пиках к югу от Врат Балдура, где, по слухам, живёт жрец, способный воскрешать мёртвых. Но путь лежит через земли, захваченные культистами или гоблинами.

Крючок 3: Око за око

Зандер, понимая, что лорд Торнли (его наниматель) не прощает ошибок и скорее всего убьёт его как хранителя секрета, говорит героям: *«Тот человек, который нанял меня, — лорд Торнли. Он убил мужа леди Элоизы. Теперь он захочет убрать свидетелей. Я знаю, где его контора, знаю его людей. Помогите мне убрать его — и я не останусь в долгу».*

Крючок 4: Зов моря

Мари через раковину зовёт на помощь. Её сородичи в Невервинтерском лесу чувствуют пробуждение древнего зла на дне океана. Герои нужны ей, чтобы исследовать затонувший храм эльфов, откуда, возможно, и пришёл фрагмент души демона.



ПРИМЕЧАНИЕ №1 (НПС и ПРОТИВНИКИ)

КАПИТАН ЭЛИАС «ПРОСОЛЁННЫЙ» ВОРН

Средний гуманоид (человек), законно-нейтральный

Класс Доспеха 14 (кожаный доспех)

Хиты 27 (5к8 +5)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Спасброски Телосложение +3, Мудрость +4

Навыки Внимательность +4, Выживание +4, Убеждение +3, Проницательность +4

Чувства пассивное Внимательность 14

Языки Общий, Гномий (базовый морской сленг)

Опасность 1/2 (100 опыта)

Глаза на затылке. Пока капитан находится у штурвала своего корабля, он не может быть застигнут врасплох. Кроме того, он чувствует любое изменение в поведении судна (крен, замедление, повреждения корпуса) на интуитивном уровне.

Приказ (1 в раунд). Бонусным действием капитан может выкрикнуть приказ одному союзнику, который его слышит. Союзник может немедленно совершить одну атаку оружием или переместиться на половину своей скорости, не провоцируя атак.

ДЕЙСТВИЯ

Морская сабля. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.
Попадание: 7 (1к8 +2) рубящего урона.

Кремнёвый пистолет (4 заряда). Дистанционная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 30/90 фт., одна цель.
Попадание: 7 (1к10 +1) пробивающего урона.
Перезарядка: Требуется действие, чтобы перезарядить.

Ободряющая речь (1 в день). Капитан может действием произнести краткую речь, поднимающую дух. До трёх союзников, слышащих его, получают временные хиты, равные 1к6 + уровень персонажа. Эффект длится 1 минуту.

ТАКТИКА

В бою капитан Ворн **никогда не покидает штурвал**, если только корабль не стоит на мёртвом якоре или не пришвартован. Он использует **кремнёвый пистолет**, чтобы стрелять по врагам, пытающимся взобраться на борт. Если враг подходит вплотную, он переключается на саблю, но продолжает одной рукой удерживать штурвал (не получает штрафов). **Ободряющую речь** использует в начале серьёзной схватки или когда кто-то из героев падает в хитах.

БРАТ ТЕОДОР

Средний гуманоид (человек), законно-добрый

Класс Доспеха 10 (мантия)

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Спасброски Мудрость +4

Навыки Медицина +4, Религия +4

Чувства пассивное Внимательность 12

Языки Общий

Опасность 1/4 (50 опыта)

Божественное провидение. Пока брат Теодор находится в сознании и может молиться, все дружелюбные существа в радиусе 20 футов от него, не являющиеся Конструктами или Нежитью, имеют преимущество на спасброски от смерти.

Чувство вины. Если кто-то из союзников рядом с Теодором получает урон, а он мог бы предотвратить это (например, имея неизрасходованную ячейку заклинания лечения), он впадает в панику и до конца своего следующего хода совершает броски атак и проверки навыков с помехой.

ЗАКЛИНАНИЯ

Брат Теодор является заклинателем 1-го уровня. Его базовой характеристикой заклинаний является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). Он подготовил следующие заклинания клирика:

Заговоры (неограниченно): свет (light), священное пламя (sacred flame), чудотворство (thaumaturgy).

1-й уровень (3 ячейки): благословение (bless), лечение ран (cure wounds), убежище (sanctuary).

ДЕЙСТВИЯ

Дубинка. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.
Попадание: 2 (1к4) дробящего урона.

ТАКТИКА

В бою брат Теодор не атакует первым. Он пытается держаться за спинами героев и использовать заклинания поддержки:

- В начале серьёзного боя он накладывает **благословение** на героев, которые собираются вступить в рукопашную.
- Если кто-то ранен, он использует **лечение ран** (в приоритете — те, кто упал в хитах).



ГАРРЕТ

Средний гуманоид (человек), законно-нейтральный

Класс Доспеха 16 (скрытая кольчуга)

Хиты 25 (5к8 +5)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	10 (+1)

Спасброски Сила +5, Телосложение +4

Навыки Внимательность +5, Запугивание +2, Выживание +3

Чувства пассивное Внимательность 15

Языки Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Защитник. Пока Гаррет находится в пределах 5 футов от леди Элоизы или другого существа, которое он поклялся защищать, все атаки по этому существу совершаются с помехой. Если Гаррет видит атакующего, он может использовать свою реакцию, чтобы принять удар на себя.

Боевой опыт. Гаррет имеет преимущество на проверки Восприятия, чтобы заметить засаду, и на спасброски против эффектов страха.

Узнай врага (1/короткий отдых). Бонусным действием Гаррет может изучить одного противника, которого видит. До конца боя он имеет преимущество на броски атак против этого противника, а его атаки игнорируют сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону от этого существа.

ДЕЙСТВИЯ

Топор. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

Попадание: 7 (1к8 +2) рубящего урона, или 9 (1к10 +2) если используется двумя руками.

Кинжал. Рукопашная или дистанционная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель.

Попадание: 4 (1к4 +2) колющего урона.

РЕАКЦИИ

Прикрыть нанимателя. Если леди Элоиза в пределах 5 футов получает попадание от атаки или эффекта, требующего спасброска Ловкости, Гаррет может своей реакцией принять эффект на себя. Он автоматически получает урон или эффект вместо неё.

ТАКТИКА

В бою Гаррет **не отходит от леди Элоизы** дальше чем на 5–10 футов. Его приоритеты:

- Прикрыть нанимательницу своим телом (использует «Прикрыть нанимателя» при любой возможности).
- Атаковать тех, кто угрожает ей напрямую.
- Если Элоиза в безопасности, может подключиться к героям против сильного противника, используя «Узнай врага» на босса.

ЗАНДЕР КВИКФИНГЕР

Маленький гуманоид (полурослик), законно-злой

Класс Доспеха 14 (кожаный доспех)

Хиты 18 (4к6 +4)

Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)

Спасброски Ловкость +5, Харизма +4

Навыки Акробатика +5, Ловкость рук +7, Скрытность +7, Внимательность +4, Проницательность +4, Обман +6

Чувства пассивное Внимательность 14

Языки Общий, Гномий, Воровской жаргон

Опасность 1/2 (100 опыта)

Полуросличья удача. Если Зандер получает «1» на спасброске, он может перебросить кость и обязан использовать новый результат.

Хитрое действие. В каждый свой ход Зандер может бонусным действием совершить действие Засада, Отход или Рывок.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Зандер совершает две атаки: две атаки кинжалом или одну атаку кинжалом и бросок масляной банки.

Кинжал. Рукопашная или дистанционная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель.

Попадание: 5 (1к4 +3) колющего урона.

Масляная банка. Дистанционная атака: +5 к попаданию, дистанция 20/40 фт., одна цель или точка в пределах досягаемости.

Попадание: Цель покрывается маслом. В течение 1 минуты цель получает следующие эффекты:

- Скорость уменьшена вдвое.
- При попадании по цели **огненным уроном**, масло воспламеняется. Цель получает дополнительные 5 (1к10) урона огнём в начале каждого своего хода, пока не потушит пламя действием.

Промач: Масло попадает в 5-футовый квадрат рядом с целью (определите направление кубиком d8). Квадрат становится скользкой зоной на 1 минуту. Любое существо, входящее в зону или начинающее там ход, должно совершить спасбросок Ловкости (Сл 12), иначе упадёт ничком.

Зандер носит с собой **3 масляные банки**. Их можно пополнить в любой кухне или у кока за небольшую плату.

РЕАКЦИИ

«Я всего лишь бедный торговец!» Когда Зандер получает урон, он может бонусной реакцией (1/короткий отдых) взмолиться о пощаде. Все враги в радиусе 20 футов, которые видели это, должны совершить спасбросок Мудрости (Сл 12). При провале они не могут атаковать Зандера до конца его следующего хода (жалость или презрение). Эффект не работает на нежить, конструктов и существ с Интеллектом ниже 4.

ТАКТИКА

В бою Зандер не лезет вперёд и вообще предпочитает не участвовать. Если его вынудят (или если он поймёт, что герои могут победить, и захочет выслужиться), он действует так:

- Первым ходом бросает масляную банку в самого опасного противника (или в толпу врагов).
- Пытается держаться на дистанции.
- Если враги горят или падают на масле, он может подобраться и добить кинжалом со скрытой атакой.
- Если бой идёт плохо — сбегает.



ОПУСТОШЁННЫЙ МОРСКОЙ ПАДАЛЬЩИК

Крошечный монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 11 (природный доспех)

Хиты 8 (2к6)

Скорость 5 фт., плавание 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	3 (-4)

Спасброски нет

Иммунитет к урону Психический

Иммунитет к состояниям Очарованный, Испуганный, Оглушённый

Чувства слепое зрение 30 фт. (чувствует движение и вибрацию), пассивное Внимательность 9

Языки —

Опасность 1/8 (25 опыта)

Стайный инстинкт. Падальщик имеет преимущество на броски атаки, если в пределах 5 футов от цели находится как минимум один союзный падальщик, не являющийся Недееспособным.

Внезапный прыжок. Если падальщик находится в воде и видит существо на палубе в пределах 15 футов, он может действием выпрыгнуть из воды и приземлиться в клетку рядом с целью. Это перемещение не провоцирует атак. Его следующая атака в этом ходу имеет преимущество.

Скользкая тушка. Когда падальщик получает урон, он может реакцией выпустить облачко чёрной слизи. Все существа в пределах 5 футов должны совершить спасбросок Ловкости (Сл 10), иначе попадание слизи ослепляет их до начала следующего хода падальщика. После использования этой способности падальщик погибает (слизь — его последняя атака).

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

Попадание: 3 (1к4 +1) колющего урона.

ТАКТИКА

Опустошённые падальщики атакуют **стаями**:

- Они выпрыгивают из воды группами по 2–3 сразу, стараясь окружить одиночную цель. Если противник падальщика далеко, тот спрыгивает в воду и на следующий ход совершает **Внезапный прыжок**.
- Используют **стайный инстинкт**, чтобы повысить шанс попадания.
- Если падальщика убивают, он активирует **скользкую тушку**, чтобы ослепить врагов перед смертью — это может спасти его сородичей.
- Не имеют инстинкта самосохранения — сражаются до полного уничтожения.

ВАРИАНТ УСИЛЕНИЯ

Если вы хотите добавить разнообразия, одного из падальщиков можно сделать крупнее и опаснее (например, вожака стаи). Используйте этот стат-блок вместо одного обычного падальщика, если у вас группа из 4+ игроков или если они слишком легко справляются.

МАТЁРЫЙ МОРСКОЙ ПАДАЛЬЩИК

Маленький монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 12 (2к8 +2)

Скорость 5 фт., плавание 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	3 (-4)

Спасброски нет

Иммунитет к урону Психический

Иммунитет к состояниям Очарованный, Испуганный, Оглушённый

Чувства слепое зрение 30 фт. (чувствует движение и вибрацию), пассивное Внимательность 9

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

Стайный инстинкт. Падальщик имеет преимущество на броски атаки, если в пределах 5 футов от цели находится как минимум один союзный падальщик, не являющийся Недееспособным.

Внезапный прыжок. Если падальщик находится в воде и видит существо на палубе в пределах 15 футов, он может действием выпрыгнуть из воды и приземлиться в клетку рядом с целью. Это перемещение не провоцирует атак. Его следующая атака в этом ходу имеет преимущество.

Скользкая тушка. Когда падальщик получает урон, он может реакцией выпустить облачко чёрной слизи. Все существа в пределах 5 футов должны совершить спасбросок Ловкости (Сл 10), иначе попадание слизи ослепляет их до начала следующего хода падальщика. После использования этой способности падальщик погибает (слизь — его последняя атака).

Жадный прыжок: после прыжка из воды матёрый падальщик может немедленно совершить одну атаку укусом с преимуществом.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

Попадание: 5 (1к6 +2) колющего урона.

ТАКТИКА

Матёрый падальщик использует обычных собратьев как «живой щит» — он прыгает следом за ними и атакует тех, кто уже занят мелкими тварями. Если герои используют масло и огонь, матёрый пытается схватить горящего сородича и швырнуть его во врагов (действие: атака импровизированным оружием, урон 1к4 дробящего + 1к4 огня).



КРАБ-МУТАНТ

Средний монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 22 (4к8 +4)

Скорость 30 фт., плавание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	1 (-5)	9 (-1)	4 (-3)

Спасброски Сила +4

Навыки Скрытность +3, Внимательность +2

Иммунитет к состояниям Испуганный, Очарованный

Чувства слепое зрение 30 фт. (чувствует движение и вибрацию), пассивное Внимательность 9

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

Амфибия. Краб может дышать воздухом и водой.

Мутировавшая клешня. Одна из клешней краба покрыта шипами и пульсирует тёмной энергией. Атаки этой клешней игнорируют сопротивление к дробящему урону.

Свечение проклятия. Краб излучает тусклый багровый свет в радиусе 10 футов. Это свечение не даёт ему преимуществ в скрытности, но зато все существа, начинающие ход в этой зоне, слышат шёпот Бездны и должны совершить спасбросок Мудрости (Сл 11). При провале они получают помеху на следующую атаку до конца своего хода.

Поглощение падали. Если в пределах 30 футов от краба погибает Опустошённый морской падальщик, краб может реакцией поглотить его останки и восстановить 5 хитов. Это можно делать раз в ход.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Краб совершает две атаки клешнями. Он не может атаковать одной и той же клешней дважды за ход.

Обычная клешня. Рукопашная атака оружием:

+4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

Попадание: 5 (1к6 +2) дробящего урона, и цель должна преуспеть в спасброске Силы (Сл 12), иначе будет схвачена. Краб может удерживать схваченной только одну цель в обычной клешне.

Мутировавшая клешня. Рукопашная атака оружием:

+4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

Попадание: 5 (1к6 +2) дробящего урона +2 (1к4) урона излучением (тёмная энергия). Если цель уже схвачена обычной клешней, этот урон удваивается.

Выброс слизи (перезарядка). Краб выпускает облако чёрной слизи в конусе 15 футов. Все существа в зоне должны совершить спасбросок Телосложения (Сл 11). При провале цель получает 3 (1к4 +1) урона кислотой и слепоту до конца своего следующего хода. При успехе урон уменьшается вдвое, а слепота не наступает.

ТАКТИКА

Краб-мутант — одиночный мини-босс второй волны атак.

Появление: Краб вылезает из воды не сразу, а когда на палубе остаётся 2–3 падальщика.

Приоритеты:

- Сначала пытается схватить кого-то обычной клешней (лучше всего — слабого НПС или раненого героя).
- Если схватил, следующим ходом атакует мутировавшей клешней по схваченной цели — урон удваивается.
- Если падальщики гибнут рядом, использует регенерацию падали, чтобы восстанавливать здоровье.
- Выброс слизи использует, когда вокруг собирается 2+ противников — это ослепляет героев и даёт крабу преимущество.
- Краб не отступает — он одержим проклятием и дерётся до смерти.

СЛАБЫЕ МЕСТА

- Слепое зрение 30 футов — можно обмануть, замерев на месте (Действие Засада). Если краб не чувствует движения, он теряет цель.
- **Свечение проклятия** работает в обе стороны — герои тоже видят краба в темноте.
- **Мутировавшая клешня** уязвима к сильным ударам: если краб получает 10+ урона от одной атаки по этой клешне, он роняет схваченную цель (если держал) и до конца своего хода атакует этой клешней с помехой (клешня повреждена).



Малое Щупальце Бездны

Средний монстр (абберрация), хаотично-злой

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 25 (4к8 +7)

Скорость 20 фт., плавание 30 фт., лазание 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Спасброски Сила +4, Телосложение +3

Иммунитет к урону Психический

Иммунитет к состояниям Очарованный, Испуганный, Оглушённый, Без сознания

Чувства слепое зрение 30 фт. (чувствует тепло и вибрацию), пассивное Внимательность 10

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

Амфибия. Щупальце может дышать воздухом и водой.

Живучесть оторванной плоти. Щупальце не является целостным организмом, поэтому оно не чувствует боли и игнорирует эффекты, требующие концентрации. Однако оно уязвимо к огню — любое попадание огнём заставляет щупальце корчиться и даёт помеху на его следующие атаки до конца его следующего хода.

Чувство тепла. Щупальце всегда знает направление к ближайшему тёплому (живому) существу в пределах 60 футов. Если в пределах досягаемости есть несколько целей, оно выбирает самую тёплую (обычно самую крупную или недавно двигавшуюся).

Регенерация щупальца. В начале своего хода, если щупальце находится в воде и не получало урона огнём с прошлого хода, оно восстанавливает 5 хитов. Эта способность отключается, если щупальце вытащить на сушу и не давать ему доступа к воде.

Действия

Сдавливание. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель Среднего размера или меньше. **Попадание:** Цель схвачена (Сл высвобождения 12). Пока цель схвачена, она получает 5 (1к6 +2) дробящего урона в начале каждого хода щупальца. Щупальце может удерживать схваченной только одну цель и не может в этот момент атаковать.

Хлыст (перезарядка). Щупальце резко хлещет по площади перед собой — все существа в 10-футовом конусе должны совершить спасбросок Ловкости (Сл 12). При провале они получают 5 (2к4) дробящего урона и сбиваются с ног. При успехе урон уменьшается вдвое и падения не происходит.

Реакции

Цепление за жизнь. Когда щупальце получает урон, который должен был бы его уничтожить, оно может вместо этого вцепиться присосками в палубу или борт корабля. До начала своего следующего хода оно не может двигаться и атаковать, но сохраняет 1 хит. Это можно сделать 1 раз в 3 раунда.

Тактика

Малое Щупальце — оторванная плоть большого хищника ведомое магией шкатулки.

Появление: Щупальце выползает из воды, цепляясь присосками за борт. Оно может появиться в любой точке корабля.

Приоритеты:

- В первую очередь щупальце атакует одинокую цель — того, кто отделился от группы.
- Если все держатся вместе, оно использует **Хлыст**, чтобы разбросать врагов, а затем пытается схватить упавшего.
- Схватив цель, щупальце пытается уползти за борт и утащить добычу в воду. Если это удаётся, схваченный начинает тонуть.

Инстинкт самосохранения: Щупальце не глупое — если оно получает серьёзный урон (особенно огнём), оно может отпустить цель и временно отступить в воду, чтобы восстановить хиты (регенерация).

Слабые места

- Огонь — щупальце боится огня. Горящий факел наносит ему 1 урона, но главное — помеха на атаки.
- Орыв от воды — если щупальце вытащить на палубу и не давать ему вернуться в море, оно теряет регенерацию и становится медленнее (скорость по суше 20 футов).
- Слепое зрение работает только на тепло и вибрацию. Если герой стоит неподвижно и не дышит (затаился), щупальце может его не заметить (проверка Скрытности против пассивного Восприятия 10).



ВОССТАВШИЙ ЛОРД КАСПЕР

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 9 (гниющая плоть)

Хиты 22 (3к8 +9)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Спасброски Мудрость +0

Иммунитет к урону Яд

Иммунитет к состояниям Отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Внимательность 8

Языки Понимает Общий, но не говорит

Опасность 1/2 (100 опыта)

Нежить. Не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

Некротическая аура. Любой, кто начинает ход в пределах 5 футов, получает 2 урона некротической энергией.

Связь с проклятием. Если шкатулка Брата Теодора не уничтожена, а Лорда Каспера убивают, он автоматически восстанёт снова через 1 минуту с 1 хитом, если только его тело не сожжено огнём или не окроплено святой водой. Окончательно он успокаивается только после уничтожения шкатулки.

ДЕЙСТВИЯ

Удар. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

Попадание: 6 (1к6 +2) дробящего урона.

Смертельный выдох (перезарядка). Лорд Каспер издаёт хриплый, булькающий звук и выпускает облако чёрной слизи в конусе 15 футов. Все существа в зоне должны совершить спасбросок Телосложения (Сл 12). При провале цель получает 4 (1к8) урона некротической энергией. При успехе урон уменьшается вдвое.

ТАКТИКА

Приоритеты:

- В первую очередь Каспер пытается добраться до леди Элоизы.
- Если Элоиза спрятана или стоит далеко, Каспер атакует раненых героев, стремясь добить их.
- Использует **Смертельный выдох**, когда вокруг собирается 2+ противников.

ОЖИВШИЙ ТРУП

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 10 (разорванная ряса)

Хиты 18 (4к8)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Спасброски Мудрость +0

Иммунитет к урону Яд

Иммунитет к состояниям Отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Внимательность 8

Языки Понимает Общий, но не говорит

Опасность 1/4 (50 опыта)

Нежить. Не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты трупа 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 хиты зомби опускаются до 1.

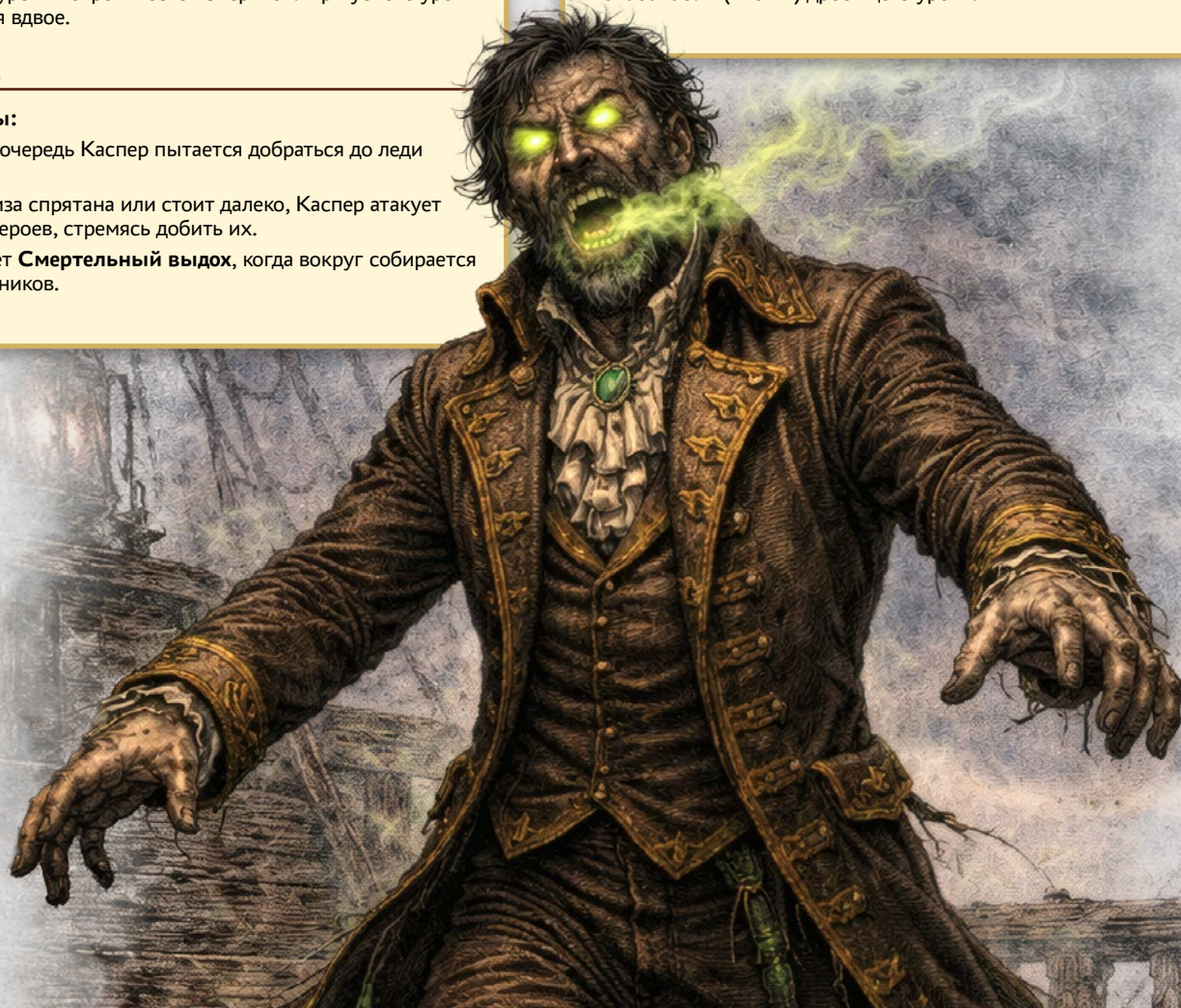
РЕАКЦИИ

Жертвенный крик. Когда труп получает урон, который должен уничтожить его, он издает душераздирающий крик. Все существа в радиусе 20 футов должны совершить спасбросок Мудрости (Сл 12). При провале они испуганы до конца своего следующего хода.

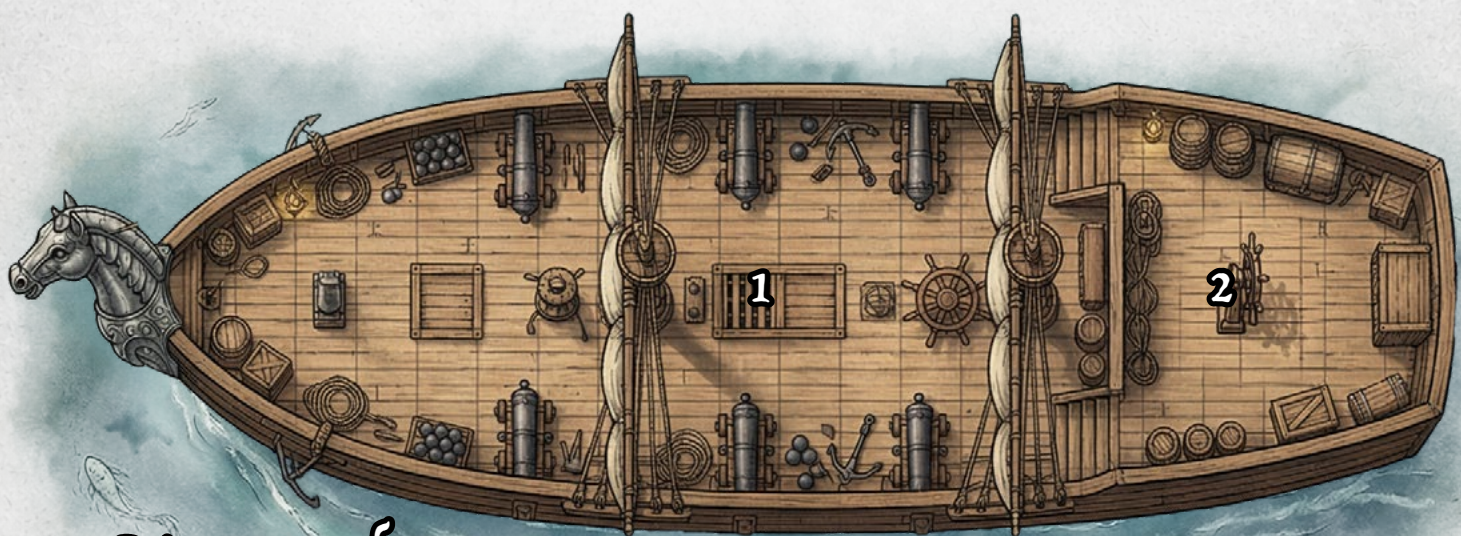
ДЕЙСТВИЯ

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

Попадание: 4 (1к6 +1) дробящего урона.



ПРИМЕЧАНИЕ №2 (КАРТЫ)



Верхняя палуба

- 1 — Палуба
- 2 — Штурвал капитана



Средняя палуба

- 3 — Каюта матросов
- 4 — Кухня
- 5 — Каюта капитана



Нижняя палуба

- | | |
|-------------------|-------------------------|
| 6 — Кладовая | 8, 9 — Каюты пассажиров |
| 7 — Кают-компания | 10 — Каюта Леди Элоизы |



Трюм

- 11 — Гроб Лорда Каспера



Ламповый Максим
Москва. 2026 год