



ПУСТЫНЯ ЗАТЕРЯННЫХ



D&D 5E HOME BREW

Приключение для 4 игроков 5-го уровня

ПУСТЫНЯ ЗАТЕРЯННЫХ

8-12 часовое приключение для 4 игроков 5-го уровня.

С любовью на конкурс ваншотов для Пекарни Творцов.

Автор – Михаил Титов

#Пустыня #Храм #Город

Оглавление

Аннотация	4
Перед игрой	4
Советы Мастеру	4
Истощение	4
Скорость	4
Порядок движения по пустыне	4
Предыстория и знания о локациях	5
Пустыня Сахра'Аль'Дайе (Пустыня затерянных).....	5
Бедуины	5
Три-крины	6
Город Альхайя	6
Имена и Характеры НПС	7
Имена.....	7
Характеры Городских жителей.....	7
События в городе Альхайя	7
Характеры Бедуинов	8
Характеры Три-кринов.....	8
Начало пути	9
Торговля в пустыне	9
Слухи и информация в городе	11
Локации	11
Таблица локаций	11
Оазис.....	11
Таинственная Расселина (РИСК).....	13
Темница (РИСК)	15
Клинки стражей.....	17
Усыпальница	17
Статуя сфинкса (РИСК).....	20
Скалистая гряда.....	21
Поселение бедуинов	22
Заброшенное поселение	23
Руины древней башни волшебника	24
Место раскопок.....	25
Забытый храм	26
Райские сады, Прибежище Иб'Назира.....	27
Великая Буря	28
Осложнения	29
Таблица событий.....	29
1. Песчаный червь.....	29
2. На героев нападают люди	29
3. Труп	29
4. Героев обкрадывают ночью.....	29
5. Нападение пустынных гончих.....	30
6. Волна гигантских муравьев.....	30
7. На встречу что-то движется	30
8. Полуживой три-крин	30
9. Убийцы	30
10. Головорезы.....	30
11. Битва двух могущественных существ (сфинкс и Дао)	30
12. Приспешники Ламий нападают	30
13. Временная петля.....	30
14. Встречный отряд авантюристов.....	30
15. Песчаная буря с джином	31
16. Застрявший бедуин	31
17. Аномальная температура.....	31
18. Торговый прилавок.....	31
19. Колосс шагающий по пустыне.....	31
20. Колодец.....	31
Знамена	32
Таблица знамений.....	32
Предметы	32
Камень силы.....	32
Книга по управлению конструктами	32
Ковер самолет	32
Статблок: Ифрит Иб'Назир	34
Механики пустыни.....	36
Вечно меняющаяся:	36
Изнуряющая:	36
Рекомендованные правила	37
грузоподъемности:	37
Проклятье пустыни:	37
Буря:	37
Предыстории	38
Вор	38
Исследователь	38
Семьянин	38
Воин наследник ифрита	38
Маг наследник ифрита	38
Наследник богатого рода	39
Три-крин посланник	39
Своя предыстория:	39
Использование предысторий	39
Карта пустыни и версия для ДМ-а.....	40
Карты	41
Карта Дворца	41
Комната Ведьмы во дворце	41
Карта Тюрьмы.....	42
Карта Сада Ифрита	42

Аннотация

Отправьтесь в далёкую пустыню в краях горячих песков и древних тайн. Ведь Великая буря, что длится годами, в очередной раз прекратилась, и авантюристы со всего мира стремятся успеть пожить в краю полном загадок и забытых знаний. Станете ли вы счастливым с мешками золота и именем покрытым славой или останетесь лежать под палящим солнцем костями, зарытыми в песок?

Перед игрой

Все дополнительные файлы для игры лежат на [Гугл Диске](#). В их числе: таблица с музыкальными эффектами, картинки, карты и пр.

Правила выживания, ограничения и механики перечислены в разделе [Механики Пустыни](#).

Во время создания персонажей, крайне рекомендуется выбрать им предысторию из представленных и разработанных для данного приключения, найдете вы их в разделе [Предыстории](#). Карточки предыстории без спойлеров для предоставления на выбор игрокам вы найдете в дополнительных приложениях.

Во время прочтения данного документа вы можете встретиться с различными обозначениями, созданными для удобства и понимания контекста:

Если текст указан в подобном поле, тогда он предназначен для чтения вслух или перефразирования для игроков, например, когда персонажи прибывают в нужное место или выполняют необходимые условия. (Текст в скобках служит для уточнения. Его зачитывать не нужно)

Если текст указан в подобном поле, он обозначает особые знания или события, которые произойдут, если в группе присутствует персонаж с определенной предысторией. Если его нет, можете игнорировать данный текст.

Во время игры на исследование пустыни у игроков будет лишь 10 дней. После истечения этого срока в любой момент может вернуться Великая буря. **Проверка Сл 12** в начале каждого дня после 10-го, каждый последующий день сложность уменьшается на 2. В случае успеха приходит **Великая Буря**.

Если герои не успели выполнить задание, но сумели сбежать от бури, то вы можете продолжить игру с уже имеющейся у игроков информацией, спустя несколько лет, когда буря закончится вновь.

Пустыня сурова и беспощадна, шансы на выживание малы и уменьшаются с каждым днём. Для отображения изнурительной и опасной локации, по которой будут путешествовать герои, воспользуйтесь описанными [ТУТ](#) механиками.

В том же разделе описаны механики определения точек. В игре нужно будет определять местонахождение различных локаций, которые герои будут исследовать.

Все статблоки, кроме **главного босса** есть на [dnd.su](#)

Советы Мастеру

Не стесняйтесь по ходу игры выдавать вдохновение, за хороший отыгрыш персонажа и его предыстории. Но так же выдавайте и степени истощения в случае провала некоторых проверок или попадания героев в тяжёлые условия. Истощение рекомендуется использовать по правилам Книги Игрока 2024 (ниже).

Истощение

Когда у вас есть состояние Истощение, то вы подвергаетесь следующим эффектам:

Степени Истощения. Это состояние накапливается. Каждый раз, когда вы его получаете, то вы получаете 1 степень истощения. Вы умираете, если ваша степень истощения достигает 6.

Эффект на броски. Когда вы совершаете проверки, атаки и спасброски, то результат броска уменьшается на количество уровней Истощения, умноженных на 2.

Скорость уменьшена. Ваша Скорость уменьшается на количество футов, равное 5, умноженное на вашу степень истощения.

Удаление степеней Истощения. Окончание продолжительного отдыха снимает 1 степень истощения. Когда ваша степень истощения достигает 0, то это состояние заканчивается.

Скорость

Скорость группы перемещающейся по пустыне равна 3 гексам в день, в случае наличия любого вида транспорта – 5 гексам в день.

Порядок движения по пустыне

1. [Бросок на нахождение точки интереса](#)
2. [Бросок на Знамение](#)
3. Движение и Исследование
4. Конец дня и отдых

Предыстория и знания о локациях

Пустыня Сахра'Аль'Дайе (Пустыня затерянных)

Это место когда-то представляло из себя огромную Империю, название которой затерялось в веках. На всем протяжении Великой пустыни, а тогда плодородных земель, жили люди, высились сады и дворцы. Пустыня тогда занимала лишь малую часть земель и из этого небольшого региона близ гор дули горячие ветра и иногда приходили бури, которые уничтожали посевы и засоряли реки. На тот момент правящему Султану Сулейману это надоело, и он решил понять, что служит причиной такого явления. Он отправился со своими воинами к сердцу пустыни и там, посреди горячих песков встретил могущественного ифрита Иб'Назира. Правитель польстил ему и заключил с ним сделку. Если ифрит не будет мешать его людям и расширять пустыню, то взамен люди Империи будут преподносить ему самые ценные и редкие дары и артефакты, что смогут найти в мире. Иб'Назир согласился на такие условия и бури прекратились.

Ложь. Но спустя время ифрит предал свою клятву и забавы ради наслал на род людской ужасные бедствия и наполнил песком реки и города. С тех пор он бушует в пустыне, поднимая ужасающие бури, лишь ненадолго останавливаясь и отдыхая.

Правда. Удовлетворенный сделкой Иб'Назир упивался дарами, но спустя какое-то время в своей пустыне ему стало скучно, и он начал в образе человека являться в города людей. Нрав ифритов усмирить сложно, но появилась та, что смогла это сделать и остудить пламенное сердце гения. Великий огненный дух влюбился в человеческую женщину и от их союза у них появились двое детей. Однако счастье не было долгим. Главная наложница султана, коварная темная колдунья, использовала свои чары и натравила его на юных отпрысков ифрита, нашептав, что в будущем они могут стать слишком сильными и опасными. Иб'Назира султан заманил в пустыню и схватил, заперев в магической клетке, а его жену и детей беспощадно казнил. По крайней мере, он так думал...

Спустя долгое время Иб'Назир прорвал защиту клетки и разразился невероятным гневом. Разрушая города и убивая тысячами, ифрит нес погибель и смерть, при этом в своем сердце он сам умирал от тоски и скорби. Иб'Назир до сих пор бушует в пустыне разъяренным штормом, называемый Риах Альсахра (Ветер пустыни), и лишь раз в три года делает передышку, чтобы оплакать свою любимую.

В это время авантюристы всего мира могут попытаться счастья в исследовании пустыни и поиске древних артефактов затерянного королевства. А торговцы двух стран, которые отделяет пустыня, переправляют свои грузы через неё в поисках выгоды, так как это в десятки раз быстрее, чем идти в обход.

Дети Иб'Назира однако выжили, чему поспособствовал их же палач. Два юных дарования были вывезены из страны и спустя время пошли своими путями. Один из них, обладавший большой магической силой, основал свою школу чародейства, а второй был великим воином и мастером боевых искусств. Оба сына ифрита оставались в неведении о своем происхождении, но всегда чувствовали свою связь с горячими барханами и загадочными песками Великой пустыни затерянных.

Бедуины

Загадочный народ пустыни, многие считают их потомками тех кто отказался покинуть свою землю даже после того как её превратил в выжженную пустошь Ифрит. И это действительно так, вот только они не по собственной воле не покидают царство песков. Народ Тадхур Улкхарита (Помнящие катастрофу) проклят по крови и навеки или пока жив Ифрит привязаны к пустыне и не могут её покинуть. С каждым шагом к краю пустыни проклятие будет усиливаться, пока не убьёт решившего покинуть её бедуина. Десятки поколений прожили в невероятно суровых условиях и приспособились даже к такому беспощадному климату.

Большую часть времени бедуины проводят в своих подземных городах и пещерах, на руинах цивилизации, которая когда то принадлежала их предкам. В моменты, когда шторм стихает, раз в несколько лет они прочесывают пустыню на своих дюнных кораблях в поисках интересных находок, которыми потом можно обменяться с чужеземцами или Три-кринами на еду и камни силы.

Быт местных очень скромнен, еду и воду они добывают двумя способами. Первый это охота на местных тварей и подземные источники. Однако не вся местная фауна съедобна, а источников с каждым десятилетием становится все меньше, да и в вечно меняющейся пустыне находить их сложно.

Так что бедуины в основном пользуются вторым способом - сферами контроля элементарей. Это древние артефакты времен Империи, в которые заключается элементарь и наделяется задачей/целью. С помощью таких сфер можно преобразовывать песок в грунт и выращивать полезные культуры даже в подземелье, без какого либо света. Однако такие артефакты очень редки, и потеряв или истратив силу такой сферы, поселение бедуинов, отрезанное от мира, обречено на вымирание. Для поддержания магии в своих сферах люди пустыни ищут носители магической силы, известные как камни силы. Их древняя магия может поддерживать ману в сферах на протяжении десятилетий.

Торговля – бедуинов абсолютно не интересуют деньги и торгуются они обычно бартером, за еду, полезные вещицы и камни силы.

Три-крины

Пустынный народ, которых наравне с бедуинами можно считать коренным населением этих земель. Их вид долгое время проживал в ближайших горах, и ютился в норах и тоннелях, где их истребляли войска Империи и погодные условия. Однако, когда ифрит разорил земли и города были смыты песком для три-кринов появился шанс. На останках королевства они создали свою колонию, которая спустя столетия стала основной и пустила отростки по всей пустыне.

Эти существа, обладающие прочным хитиновым панцирем и второй вспомогательной парой рук, быстро приспособились к новым условиям. Где-то в сердце пустыни скрыта их колония, где они переживают бури и роют свои тоннели. Однако даже во время Великой бури они способны преодолевать небольшие расстояния по поверхности.

Народ три-кринов постоянно путешествует небольшими группами на своих ездовых ящерицах в поисках полезных вещей на обмен и торговлю. Они поддерживают контакт с людьми извне и бедуинами и хоть их народы враждовали в далеком прошлом, здесь и сейчас в суровых условиях главное это выживание. Такого принципа придерживаются все три-крины, практически всех окружающих они воспринимают как потенциальную еду, однако убивают только ради выживания и никогда – ради развлечения. Жизнь для всех разумных пустынных народов это ценный ресурс, который почем зря не расходуют.

Три-крины ценят хорошее и надежное оружие и полезные вещи для выживания, у них очень хорошо развито боевое искусство и воинские традиции. Некоторые три-крины становятся наемниками и подолгу путешествуют, однако спустя время все равно возвращаются в колонию принося в неё много нового и полезного, как с точки зрения вещей, так и с точки зрения культурных особенностей.

Три-крины для общения и передачи эмоций щелкают жвалами и шевелят усиками, такой способ общения практически невозможно понять и скопировать. Поэтому для общения с другими расами три-крины используют своих сородичей обладающих псионическими способностями. Такие особи обычно эмоциональнее других, так как зачастую много общаются с людьми и проводят много времени в городах.

Торговля – три-кринов слабо интересуют деньги, однако они все же могут принять их в качестве платы, так как периодически заглядывают в людские города. Намного больше их интересует оружие и хорошие инструменты.

Город Альхайя

Жемчужина пустыни и большой торговый перевалочный пункт. Город находится под управлением Халифа (главы государства) и является частью Аравийского королевства, хотя с упадком власти правителя и общим застоём в государстве, городом, по сути, управляет большой **Торговый синдикат**. Столица торговли сверкает куполами храмов и встречает разнообразием базаров и магазинов, дома высятся в надёжной и пёстрой многоэтажной застройке, а ветер пустыни с севера встречают высокие крепостные стены. Все это достижения хорошего местоположения и хитро выстроенной торговой сети. Все жители Альхайи обязаны синдикату за то, что сейчас имеют и почти единогласно признают их власть над городом.

Правители и жители города извлекают большую пользу от нахождения рядом с Великой пустыней. Огромное количество артефактов, которые там находят, служат на благо и развитие родных земель и лишь не многие из них решаются продавать иноземцам. Для местных такие артефакты это часть их культуры и наследия, поэтому все, что находят поисковые отряды приезжих авантюристов, местные торговцы стараются скупать и передавать на хранение или в использование местному **Исследовательскому обществу**. В эту сказочку верят многие, однако за фасадом научного интереса и сохранения традиций таится подпольная система сбыта, в которой большая часть сокровищ перепродается и уходит в чужие руки на теневом рынке.

Однако часто множество бесценных находок ускользает из этих земель, а иногда и из чьих-то личных хранилищ. Этому способствует развитая преступная сеть и множество банд. Одна из них стоит во главе всего преступного мира Альхайи уже много десятилетий. Эти головорезы и воры носят ярко синие богато украшенные золотыми нитями шарфы и именуют себя **Альмуртази**.

Примерно каждые три года город оживляется и преобразуется до неузнаваемости, в дни “Плача Ифрита”, когда буря затихает, проводятся самые выгодные сделки и происходят важнейшие события. Сотни авантюристов прибывают в Альхайю, их карманы набиты золотом, а головы забиты миражами и мыслями о сокровищах пустыни. Все фракции города используют это для своих целей, цены взлетают до небес, вознаграждение за выполнение заданий снижается из-за высокой конкуренции, а приезжих дурачков купившихся на рассказы и трюки находят потом без гроша в канаве за городом. Воистину Альхайя это город опасности и больших рисков, кто-то может потерять здесь все, поставив на кон, что имел, а кто-то получить награду достойную короля в мгновение ока.

ИМЕНА И ХАРАКТЕРЫ НПС

ИМЕНА

1к10	Имена бедуинов / городских жителей, Мужские	Имена бедуинов / городских жителей, Женские	Артикль в имени	Имена Три-кринов
1	Зайед	Нурия	аль-Захир	К'Чаар
2	Фарис	Зейнаб	аль-Катиб	Зик'Тор
3	Халид	Зара	аль-Хабиб	М'Риик
4	Расул	Самия	аль-Мунтазир	Ксар'Тек
5	Мансур	Фатима	аль-Рашид	Ри'Ктан
6	Саид	Айша	аль-Фарук	Зх'Риин
7	Тарик	Хадия	аль-Муджахид	Кх'Так
8	Наим	Шейла	аль-Сабир	Т'Крир
9	Айюб	Ясмин	аль-Бариди	Вр'Чак
10	Хаким	Сабира	аль-Хаким	З'Калир

ХАРАКТЕРЫ ГОРОДСКИХ ЖИТЕЛЕЙ

1к10	Характер
1	Владелица роскошного базара, известная своей гостеприимностью, но тайно связанная с Альмуртази и использующая свою лавку для прикрытия их операций.
2	Капитан городской стражи, разочарованный упадком власти халифа, который тайно ведёт войну с Альмуртази, пытаясь восстановить порядок.
3	Известный мошенник и игрок, который зарабатывает на доверчивых авантюристах, но хранит секретную информацию о тайных ходах в городской стене.
4	Бедная жительница города, которая тайно возглавляет движение сопротивления против Торгового синдиката, мечтая вернуть справедливость в Альхайю.
5	Искусная воровка, которая специализируется на краже артефактов, но мечтает бросить криминальный мир и начать новую жизнь.
6	Старый мудрец и алхимик, который владеет секретом создания волшебных эликсиров, но боится, что его знание станет причиной его гибели.
7	Влиятельный торговец, который тайно манипулирует политикой города, используя свою сеть агентов.
8	Археолог из Исследовательского общества, страстно защищающий культурные артефакты пустыни от продажи, но в тайне желающий владеть подобным сокровищем
9	Владелец караван-сарая, который знает все слухи и секреты города
10	Слепой предсказатель будущего, предсказания которого сбываются практически всегда

СОБЫТИЯ В ГОРОДЕ АЛЬХАЙА

1к10	Событие
1	Факир на базаре оступается и поджигает шатер одной из лавок, огонь быстро распространяется
2	Отряд авантюристов проходит мимо и хвастается тем, что они купили самую точную карту пустыни
3	Стража города отводит взгляд от того как люди в синих шарфах с позолотой выбивают из торговца долги
4	Седой старик появляется прямо в центре базара и смотрит на героев голубыми глазами, улыбаясь и исчеза из виду за проезжающей телегой. Никто кроме героев его не видел.
5	На одном из прилавков играют в какую-то местную азартную игру и владелец явно мухлюет.
6	У лавок со снаряжением начинается протест приезжих из-за завышенных цен на товары и услуги
7	Герои становятся свидетелями продажи с аукциона какого-то могущественного артефакта, цены дошли уже до 400зм и только растут. На самом деле артефакт безделушка и все ставившие друзья торговца.
8	Поднимается небольшой пылевой шторм и поднимает песок в небо в форме стрелы.
9	Отряд стражников с ятаганами наперевес, гонятся за мальчишкой вором и его ручной обезьянкой.
10	В одном из переулков проходят подпольные бои огромных скорпионов.

ХАРАКТЕРЫ Бедуинов

1к10	Характер
1	Старейшина клана, обладающий глубокими знаниями древних пророчеств, но страдающий от чувства вины за потерю своего сына.
2	Певица и рассказчица, чьи истории пленяют слушателей, но она скрывает своё происхождение.
3	Поэт и певец, который развлекает свой народ, но страдает от одиночества и тоскует по утраченной любви.
4	Торговец, обладающий талантом убеждения, но скрывающий свою жажду власти и желание подчинить себе все племена.
5	Мудрый рассказчик, знающий все легенды пустыни, но страшась того, что одна из его историй может стать реальностью.
6	Знахарь, чьи руки излечивают любые раны, но который скрывает страшную тайну о проклятии, нависшем над его родом.
7	Предсказательница, чьи видения часто сбываются, но она скрывает, что её самые тёмные предсказания касаются её собственного народа.
8	Молодой исследователь, мечтающий найти легендарные сокровища в пустыне, но его страх перед духами предков сковывает его действия.
9	Мастер оружия, который знает все секретыковки, но хранит древний клинок, который, как он верит, приведет к гибели его племени.
10	Молодой разведчик и воин мечтающий найти способ разрушить проклятие своего народа и повидать мир

ХАРАКТЕРЫ Три-кринов

1к10	Характер
1	Опытный воин, потерявший свою колонию в песчаной буре, который теперь ищет древний артефакт, чтобы обеспечить безопасность своей новой колонии.
2	Молчаливый разведчик, который знает все тайные маршруты через пустыню, но скрывает свою способность читать мысли других существ.
3	Мастер по созданию оружия, чьи клинки известны своей прочностью, но она мечтает создать нечто совершенное, чтобы завоевать признание среди людей.
4	Старейшина колонии, известный своей мудростью, хранит теплые воспоминания о былых приключениях
5	Странствующий торговец, который собирает редкие артефакты, но его истинная цель – найти способ объединить три-кринов и людей пустыни для совместного выживания.
6	Псионик и посланник колонии, который помогает три-кринам общаться с другими расами, но иногда теряется в эмоциях и начинает сомневаться в своей идентичности.
7	Охотник, чья точность известна во всей колонии, но он страдает от страха перед открытыми пространствами после нападения песчаного червя.
8	Наёмник, который видел мир за пределами пустыни и вернулся с новыми идеями о жизни и смерти, что вызывает споры среди его сородичей.
9	Старый воин, переживший десятки битв, который тайно мечтает о мире и покое, но боится признаться в этом своим сородичам.
10	Хитроумный тактик, разрабатывающий стратегии для обороны колонии, но на самом деле он надеется найти способ избежать любого сражения.

НАЧАЛО ПУТИ

Здесь герои смогут закупиться перед походом в пустыню и взять задания различных фракций.

Спустя долгие дни в пути вы слышите радостные возгласы за пределами повозки. Выглянув из под тента вам открывается вид, от которого перехватывает дыхание. Огромные каменные башни воздымаются над крепостными стенами, на которых реет множество флагов и знамён. Золотые купола дворцов и храмов отблескивают на солнце, величественно возвышаясь над всем остальным городом. Въезжая за стены с другими караванами через огромные резные ворота, вы как будто погружаетесь в иной мир. Ароматы пряностей, благовоний, фруктов и масел окутывают вас, смешиваясь и кружа голову. Звуки сотен спорящих друг с другом голосов торговцев и покупателей на базаре наполняют пространство. Вокруг вас, спеша к заморским гостям бегут факиры и акробаты, а заклинатели змей и музыканты привлекают своих клиентов необычными представлениями. Повозка останавливается, и, спешившись, вы оказываетесь в эпицентре торговли и предательства. Вокруг снуют сотни человек, толкаясь и рассматривая товары на коврах и прилавках у торговцев. Здесь можно найти все: от редчайших драгоценностей и экзотических специй до древних рукописей и магических артефактов. Не успев прийти в себя, к вам приближаются три делегации.

Герои начинают в городе Альхайя, на центральном базаре. Это единственная фиксированная локация в приключении.

Сейчас в городе большой дефицит товаров, так как из-за затихающей великой бури сюда нахлынуло огромное кол-во покупателей, авантюристов и искателей приключений, которые хотят попытать свою удачу в пустыне. Товара либо нет, либо цены взлетели до небес из-за спроса.

К героям, только прибывшим на одной повозке в город, сразу обращаются представители трех организаций и требуют дать ответ на их срочный запрос. Если герои откажутся от всех заданий, то они будут просто исследовать пустыню, преследуя свои цели по предыстории.

Альмуртази: Дают три случайные рисковые точки интереса на карте. Задание - принести для их главы, могущественного мага, **камней силы**. Награда – 1000 зм за каждый камень. Можно уговорить бандитов на лучшие условия, пройдя **проверку Убеждения Сл 18**, в случае успеха они назовут еще одну рисковую точку и авансом дадут 250 зм. В случае провала некоторым в банде не понравилась наглость персонажей, и они захотят их устранить, в таблице осложнений становится доступен вариант Головорезов. Если персонаж плут или имеет воровскую предысторию, он может проходить эту проверку с преимуществом.

Синдикат: дают одну точную точку интереса и еще одну обычную и просят доставить груз на другую сторону пустыни, там их встретят получатели. Груз занимает 16 слотов и его можно разделить на 2 части. Награда – 2500 зм. Можно поторговаться и выбить лучшие условия, пройдя **проверку Убеждения Сл 16**, в случае успеха, купцы дадут еще одну обычную точку интереса и аванс в размере 500 зм. В случае провала они поднимают свои связи, чтобы отомстить вам за ваше наглое поведение, для героев, все цены в стартовом городе выше в половину от их и так высокой стоимости. Персонаж, имеющий торговую предысторию или предысторию наследника, может пройти проверку с преимуществом.

Исследовательское общество: Дают точную точку, в которой герои могут найти статую древнего Сфинкса, он сможет помочь найти Ифрита, насылающего бурю. Вам предлагается убить его или заключить с ним сделку. В общем, сделать, что угодно, чтобы бури прекратились. Награда – 4000 зм. Можно попытаться договориться на лучшие условия, пройдя **проверку Убеждения Сл 16**, в случае успеха сообщество отметит для вас одну обычную точку на карте, а так же выдаст аванс в размере 500 зм. В случае провала ничего не происходит. Персонаж с предысторией исследователя может пройти проверку с преимуществом.

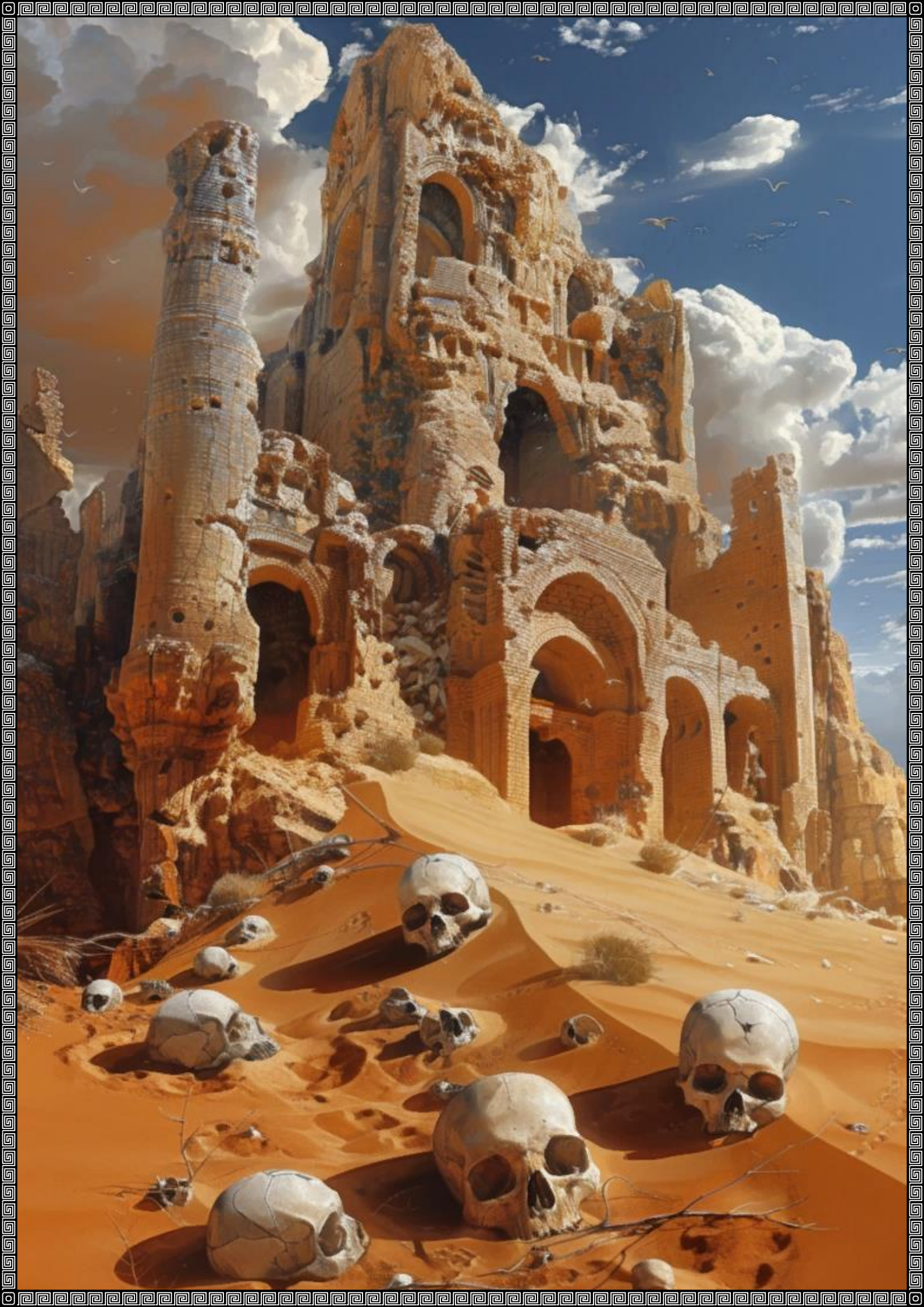
Заключить сделку персонажи могут с любым количеством организаций. А после принятия решения персонажи захотят поторговаться на базаре и закупиться перед путешествием.

Здесь персонажи могут купить любую вещь из списка снаряжения (книга игрока) и магических предметов (Книга Мастера). Цены из Книги Мастера (в случае ранжирования стоимости берите наивысшее значение). Однако сторговавшись, можно опустить цены до нормы, пройдя **проверку Убеждения Сл 15**, или даже получить скидку (10%) при результате этой проверки в **18+**



ТОРГОВЛЯ В ПУСТЫНЕ

Если герои решат что-то купить у торговцев или местных в пустыне, то те, кто принимает золото, будут просить в 2 раза больше цен из Книги Мастера (в случае ранжирования стоимости берите наивысшее значение). Когда герои хотят поторговаться в пустыне, перейдите в раздел **предметы** и бросьте кубы для определения ассортимента.



СЛУХИ И ИНФОРМАЦИЯ В ГОРОДЕ

Персонажи могут выведать следующие слухи и информацию о пустыне общаясь или целенаправленно собирая сведения:

К4	Правда	Неправда
1	Говорят, что в пустыне оседлав воздушные вихри путешествует джин исполняющий желания.	Поговаривают, что буря в этот раз придет раньше и будет сильнее прежних.
2	Животные не выживут в условиях пустыни, не берите их с собой.	Ужасные богомолы подобные отродья коварны и жестоки, остерегайтесь их и убивайте на месте.
3	Карты в пустыне не помогут, она изменчива и непостоянна.	Ходит слух, что с предыдущего раза пустыня не изменилась и может помочь хорошая карта.
4	Говорят, что в пустыне есть странное место, те кто попадают туда больше не возвращаются.	Не стоит доверять местным жителям – бедуинам. Они таят ужасные секреты и похищают людей.

Как только игроки захотят покинуть город, и отправиться в пустыню зачитайте следующий текст:

Покинув стены гостеприимного города и отправившись в пустыню, мир вокруг вас резко меняется.

Купола храмов и оживленный рынок остаются, позади, уступая место бесконечным дюнам, простирающимся до самого горизонта. Песчаные барханы, похожие на застывшие волны отражают неумолимый жар солнца. Оно, раскаленным медным диском застыло в безграничном синем небе и нещадно палит всех осмелившихся ступить в эти края. Воздух дрожит от жара, создавая миражи, а каждый шаг по песку, проваливающемуся под ногами, дается с усилием.

Днем жаркий ветер бьющий песком по лицу пытается сбить путников с ног, а жара словно плавит разум, помутняя рассудок.

Ночью же, холод пробирает до костей. Под светом полной луны и мерцанием миллионов звезд песчаные дюны приобретают волшебный серебристый оттенок. А вдали, можно услышать завывание ветра проходящего через древние каменные руины, потертые среди барханов.

Каждое утро вы встречаете восход солнца и движетесь вперед, на встречу судьбе и неизвестному в месте, где рождаются надежные партнеры и погибает дружба, месте в котором один неверный шаг может привести к смерти, а верный, к вечному богатству и не блекнущей славе.

ЛОКАЦИИ

ТАБЛИЦА ЛОКАЦИЙ

При определении локаций в соответствии с **правилами** размещения их на карте пустыни, бросьте к100 и сверьтесь с таблицей:

К100	Обычные Локации
1-14	<u>Клинки стражей</u>
15-28	<u>Скалистая гряда</u>
29-42	<u>Поселение бедуинов</u>
43-56	<u>Руины башни</u>
57-70	<u>Место раскопок</u>
71-84	<u>Оазис</u>
85-100	<u>Заброшенное поселение</u>

К4	Рисковые локация
1	<u>Таинственная расселина</u>
2	<u>Темница</u>
3	<u>Статуя Сфинкса</u>
4	<u>Забывтый храм</u>

Все локация одноразовые и после нахождения ставятся на общую карту. При выпадении повторяющегося результата смотрите результат ниже пока не найдёте необходимый. Подробнее про размещение локаций **ТУТ**.

ОАЗИС

Место, в котором можно отдохнуть и восстановить силы, пока герои совершают в этом месте продолжительный отдых, **проклятие пустыни** не оказывает на них никакого эффекта. А каждая проведенная тут ночь снимает вдвое больше эффектов истощения чем обычно.

Издалека: за пустынным марево видны пальмы и голубая гладь небольшого водоема, манящего прохладой.

Вблизи: взойдя на высокую дюну, с высоты, вам открывается вид на прекрасное голубое озеро. Вокруг воды растут, вперемежку, кустарники, цветы и высокие пальмы, дающие тень от вечно палящего солнца. Находясь рядом с этим местом, вы ощущаете как довлеющее чувство, которое не отпускало со входа в пустыню, начинает ослабевать, уступая место прохладе разливающейся по всему телу.

Вода в озере питьевая и кристально чистая. Если герои используют обнаружение магии или подобную магию, то поймут что перед ними не мираж и не иллюзия. Однако от самого озера исходят потоки магии школы преобразования.

Подойдя близко к озеру, герои услышат слабый доброжелательный голос, исходящий от воды:

- Отдыхайте и набирайтесь сил смертные, вам предстоит опасный путь. Тут вас никто не потревожит.

В середине озера, на его глубине (около 40 футов), лежит артефакт, защищающий это место от окружающей пустыни. Прозрачный шар, внутри которого светиться синеватый огонек в виде маленькой волны, снующей туда-сюда. Забрав его и вытащив из воды, игроки услышат жалобные просьбы исходящие от сферы, она будет умолять вернуть её обратно.

Если игроки не послушают и вытащат артефакт на поверхность, то сфера на их глазах потеряет свет и станет **камнем силы**. Как только дух в сфере погибнет, Оазис потеряет свои волшебные свойства и будет поглощен пустыней. Если же бросить сферу обратно в озеро, то она поблагодарит героев и представится им духом, заточенным в сферу.

Если заинтересовать духа, похвалив его сад или заговорив с ним, он представится хранителем этого места и расскажет героям, что до катастрофы он был главным садовником самого Императора и следил за многими милями его садов. Про катастрофу он лишь расскажет, что пыль и жуткий ветер забрали жизни сотен тысяч, включая его братьев, это был ужасный день, о котором он не хочет вспоминать.

Если герои доброжелательны и добры к нему, дух попросит их принести ему **камень силы**. Взамен он готов одарить их 1000 зм хитро спрятанными на дне оазиса.

Если дать духу камень силы, он напитается от него магией и приобретет физическое воплощение. Эта форма может существовать в 500 футах от Сферы. Дух поблагодарит героев, выдав награду и даст им наводку на Таинственную расщелину, в которой по его словам сокрыта небывалая и неочевидная магическая сила. Так же дух скажет, что по пустыне ходит множество недоброжелательных существ и никогда нельзя доверять первому встречному.

“Если вдруг встретите наездника на шторме, передавайте от меня привет.”

После того как герои уйдут, Дух займется благоустройством и расширением своих владений. Вернувшись сюда, еще раз перед героями предстанет разросшийся сад рядом с оазисом. Цветы и плодоносные деревья станут покрывать большую площадь.

Статблок духа с камнем силы.

Сфера - древний артефакт времен Старой Империи, в нем когда-то был заточен сильный водный Дух, такие использовались чтобы ухаживать за огромными садами Императора, однако после катастрофы и за многие годы взаперти он утратил большую часть сил и теперь лишь влачит свое жалкое существование по старой памяти поддерживая вокруг себя порядок и красивый сад. Духи обычно не задерживаются в мире надолго, они подчиняются законам природы, умирая и возрождаясь в других элементах, их цикл жизни крайне мал. Сфера создана, чтобы продлевать срок существования духа и задавать ему определенную цель.



ТАИНСТВЕННАЯ РАССЕЛИНА (РИСК)

Издаека: Необычно длинные трещины и расселины в песчаном плато, покрывающие большую его площадь.

Вблизи: На большом каменном плато посреди пустыни вы видите огромные зияющие дыры в земле, на дне большинства из которых виднеется песчаное дно, а из самой большой продолговатой расселины идет мощный исходящий поток приятного прохладного воздуха.

Если герои подойдут ближе, исследуя местность, заглянув внутрь большой расселины, они увидят замаскированную под камень дверь на самом дне. Как только герои рассмотрят внутренности расселины, поток воздуха сменится, все персонажи находящихся в 10 футах от края должны совершить успешный **спасбросок Телосложения Сл 18**. В случае успеха персонажи удерживают равновесие, а в случае провала падают внутрь (глубина 60 футов) получая 21 (6к6) дробящего урона от падения и падая ничком.

Упавшие герои замечают находящуюся перед ними каменную дверь. На ней замысловатыми рунами выложена мозаика, которую, судя по всему нужно правильно сложить. Для решения головоломки нужно, потратив действие совершить **проверку Анализа Сл 20**, сложность каждой последующей проверки будет уменьшаться на 2. Герои могут попробовать разбить толстую каменную дверь, она имеет КД 14 и 35 хитов, а также уязвимость к дробящему урону.

Так же персонажи могут решить выбраться, карабкаясь по отвесной скале, для этого нужно совершить успешную **проверку Ловкости Сл 16**. В случае провала персонаж падает с половины высоты, получая 3к6 дробящего урона. Если игроки были в сцепке то игрок проваливший проверку повисает на игроке выше по цепочке, тот должен пройти **проверку Силы Сл 16** для того чтобы удержать на себе товарища, в случае провала он так же срывается и проверку Силы усложненную на 2 проходит игрок выше по цепочке и так далее.

Как только герои прикоснутся к двери, выламывая её, или решая загадку, с двух противоположных концов расселины начнут наступать песчаные элементарии (по 3 элементария с каждой стороны расселины), их бесконечное множество и в начале каждого раунда боя на каждом конце расселины будет появляться еще 1к4 элементария. Это стражи сокровищницы и так просто они нарушителей не отпускают.

Противники:

Пылевой мефит – вместо заклинания усыпления владеют заговором **Ядовитые брызги**, 1 раз/день.



Пробравшись внутрь, элементали не будут преследовать героев, однако останутся сторожить вход. Спускаясь вниз по узкой обшарпанной лестнице, персонажи, наконец, выходят к большой комнате со множеством сокровищ:

Преодолевая последние ступени, вашему взору предстает невообразимое зрелище. Десятки огромных гор золота в каждой из которых по крайней 50.000 зм, тысячи самоцветов и драгоценных камней своим сиянием ослепляют взор. Клинки и оружие пыщущие магической силой и инкрустированные волшебными печатями и рунами доспехи. По полу раскидано множество ювелирных украшений, короны и диадемы, а так же произведения искусства на любой вкус и цвет со всех уголков мира.

В сокровищнице находятся:

Горы золота и драгоценных камней, самый дорогой из которых стоит около 5000 зм

Любые виды **магического оружия** на +2

Любые виды **доспехов** +2

1к4+3 редких магических предмета

Камень силы

Потрепанное золотое кольцо с тремя изумрудами, один из которых излучает тусклый свет (**Кольцо трех желаний** с одним зарядом). Найти его можно лишь, если целенаправленно искать что-то незатейливое и простое в горе сверкающих сокровищ, как священный грааль в Индиана Джонсе.

Как только герои заходят в комнату, на выходе из нее загорается надпись, которую удастся расшифровать как:

“Неважно сколько вас, отсюда можно выйти лишь с одним. Золота блеск пусть вас не смущает, остался там лишь один.”

Огромные песочные часы (на 5 мин) в углу залы начинают свой отсчет. По окончанию отсчета, если герои не вышли из сокровищницы их вышвыривает с одной золотой монетой.

Заключение на сокровищнице невероятно мощное и древнее, снять или рассеять его невозможно. Выходя из сокровищницы можно вынести лишь один предмет (тот который вынесли первым, остальные вернутся обратно в сокровищницу). Как только все герои покинут сокровищницу, дверь в неё захлопнется и больше не откроется героям. А сама расселина исчезнет и больше не покажется персонажам.



Темница (РИСК)

Карта

Издалека: Рукотворный каменный постамент посреди небольшого возвышения.

Описание: Ветхий круглый каменный постамент, обточенный песком и ветрами на котором видна выемка для какого-то предмета. Письмена вокруг этого места сильно стерлись, и ничего нельзя разобрать. Изображения же по контуру представляют собой сцены ужасных мучений и заточения.

От выемки веет магией и если маг обследует её, становится понятно, что если вложить в неё силы работает какой-то механизм.

Если вставить **камень силы** в ячейку или потратить ячейку заклинания любого уровня, то пространство вокруг героев (в 10 футовом радиусе) начинает дрожать и подниматься. Из под песка выходит огромная колонна с винтовой лестницей, если герои остались наверху то они получают хороший обзор (добавьте 1 случайную точку интереса). В основании этой колонны виден открывшийся проход в виде львиной пасти ведущий вниз по лестнице. Спустившись по винтовой лестнице, герои оказываются в комнате:

Затхлый запах бьёт в нос и вас окутывает пронизывающий до костей холод. В небольшой комнате на противоположной стене находится искусно выполненное изваяние в виде пасти песчаного червя. По левой же стороне у каменной двери стоит грозного вида железная статуя.

Страж – как только герои входят в комнату, большая металлическая статуя оживает и, поворачивая голову в сторону героев, произносит короткую фразу на древнем, забытом наречии: “Ирд’ха, ту им невос Ифрит, шир кар’ду нар’вос тхал”. Статуя повторит фразу три раза и если герои используют магию, связанную с пониманием языков то поймут, что статуя говорит: “Склонитесь, служители ифрита и вам будет дарован проход в темницу”

Если склониться перед статуей и немного подождать, та удовлетворенно кивнет головой и встанет обратно в нишу в стене, а изваяние в виде пасти песчаного червя, откроется, раскрываясь на 4 части. За ним будет виднеться проход.

Если не послушать статую, то её глаза нальются красным и прогремев: “Харум тар удрак!” (Смерть неверным!) она бросится в бой.

Противник: **Оживлённая железная статуя**



Каменная дверь – через неё можно пройти, взломав её, успешная **проверка Ловкости рук Сл 14** или разбив, у двери КД 15 и 20 хитов. Открыв дверь, герои оказываются во второй комнате, вызывая срабатывание ловушки (Для обнаружения нужна успешная **проверка Восприятия Сл 18**). Если ловушка работала, громко скажите **КЛИК** и примите заявки от игроков, что они собираются сделать в качестве реакции. После этого, с противоположной стороны стены вылетают два зазубренный крутящихся диска шириной с проем. Один на уровне головы и второй на уровне живота. Если персонаж упал на землю то избегает урона. Остальные проходят **спасбросок Ловкости Сл 16** получая 4к8 рубящего урона или половину в случае успеха.

2. Проход с ловушкой

В коридоре полно скелетов и мертвых тел, у одного из них можно найти записку:

“...ного местоположения. В этот раз он не ошибся, мы стоим на том самом месте из легенд и скоро, все наши страдания окупятся втройне...”

Обследовав трупы, успешная **проверка Медицины Сл 14**, даст понять, что умерли они не в битве. Нету зазубрин на костях, сколов и травм. Что-то убило их тихо и внезапно. Можно найти 100 зм.

В конце коридора при попытке открытия двери срабатывает ловушка, выпускающая ядовитый газ. Для обнаружения необходима **проверка Восприятия Сл 18**. Если ловушка работала, громко скажите **КЛИК** и примите заявки от игроков, что они собираются сделать в качестве реакции. Если персонаж отпрыгнул назад или затаил дыхание то избежит урона. Зеленый газ из маленьких отверстий в стенах начинает под напором выходить в пространство тоннеля. Все персонажи в 10 футах от двери обязаны совершить **спасбросок Телосложения Сл 16**, получая 4к6 урона ядом или половину при провале. Газ можно развеять сильным потоком воздуха.

3. Секретный тоннель

Проходя по секретному тоннелю на стенах видны изображения погибающей империи, разрушаемых городов и гибнущих людей. Огромная нарисованная фигура Иффрита с горящими глазами нависает над фреской с распростертыми руками, извергающими огонь.

На постаментах стоят 6 золотых статуэток, каждая стоимостью 200 зм

4. Пленник иффрита

Под низкими сводами пещеры в полной темноте вы различаете силуэт одичавшего и потерявшего разум человека. С огромной скребущей по полу секирой он, сгорбленный и что-то невнятно бормочущий ходит из угла в угол.

Тут герои встретят запертого навечно в агонии личного палача Султана.

Далахан - некогда человек, он был тем, кому дали приказ исполнить приговор жене и ребенку Иб'Назира. Его жизнь была полна тяжелых свершений и боев, но момент когда он должен был исполнить приказ жалость и сострадание взяли верх. Сулейма, жена иффрита, придумала план, она была готова пожертвовать собой, чтобы султан поверил, что дело было сделано, но взамен Далахан должен спрятать её детей. Так он и поступил. Султан поверил в то, что приговор исполнен и дети иффрита, юные чародеи были далеко за пределами королевства.

Когда иффрит освободился от оков, первый кого он нашел, был Далахан, убийца его семьи. Он пытался оправдаться, но Иб'Назир не стал его слушать и заточил его в подземной тюрьме, где его бы вечно мучали кошмары прошлого и ужасных совершенных им деяний. Там он не сможет стареть или умереть и будет вечно, созерцать свои худшие в жизни деяния.

Далахан **проклят** и находится в агонии от вечных мук и пожаловавших героев встречает боем. Если его победить или снять проклятие (заклинания снятие проклятия или высшее восстановление), то пелена гнева спадает с его глаз. Далахан говорит, что все это время жаждал лишь прощения и искупления. Если герои могут, он просит передать Иффриту что раскаивается в содеянном. Где сейчас иффрит могут знать лишь Сфинкс и обитатели Дворца погребенного за толщей песка, не доверяй... колдунье с лунным амулетом... после этих слов Далахан рассыпается в песок с улыбкой на лице.

Статблок Далахана. Так же, из-за проклятия, в начале каждого раунда он восстанавливает 10 хитов и заканчивает на себе все негативные эффекты.

Клинки стражей

Карта

Издалека: Вдалеке вы видите торчащий, остриём вверх из песка огромный клинок из поблескивающего металла.

Описание: Огромный клинок меча из черной стали висит над дюнами остриём вверх. Шириной в 10 футов и высотой в 50, эта громадина отчетливо выделяется на фоне размеренного пейзажа пустыни. Весь исписанный рунами на разных языках в самом основании клинка находится выемка. Подле неё в металле выбит текст, продублированный на Общем, судя по всему описывающий какой-то ритуал.

Если вставить в выемку **камень силы** или потратить ячейку заклинания любого уровня, руны на клинке начнут светиться, ярко синим огнем. Если у активированного клинка прочитать текст, то металл завибрирует и издаст резонирующий звук. В ответ на его вибрации и монотонное звучание на горизонте из-под песка выйдут, еще два таких клинка, образуя равносторонний треугольник с длинной стороны в 1000 футов. из каждого меча выходит волна энергии, которая с треском уходит в песок в точку по центру трех клинков. Прочитайте текст ниже.

Из средоточия энергии между клинков, медленно словно мертвец, восстающий из могилы, осыпаясь песком, поднимается огромное здание. Остроконечные колонны, не видевшие солнца много сотен лет пронзают песок и показывают путь ко входу в огромный дворец в виде пирамиды.

Усыпальница

Когда ифрит осадил Империю, вокруг царского дворца был поднят защитный купол, сдерживающий любую магию. Однако ифрит успел наложить проклятие нежизни на обитателей и погрузил дворец в глубины песков. Те, кто внутри не могут умереть от старости.

Пробираясь по закоулкам галерей и ходов дворца, герои встретят сошедших с ума за многие столетия слуг и солдат.

1. Вход и страж

На входе в пирамиду стоит огромная каменная статуя (20 футов) с мускулистым телом человека и головой собаки. В руках она держит огромную секиру и недвижимо следит за входом.

Глиняный гладиатор [Clay Gladiator], его способность парирование использует щит вместо рукопашного оружия и после третьего использования, щит трескается и рассыпается (уменьшите КД на 2).



2. Библиотека

Круглая комната, уходящая вверх на 100 футов, по всей окружности которой все усеяно полками с глиняными табличками, книгами и свитками. Перепрыгивая с одной лестницы на другую напевая что-то себе под нос суетится человек сортируя книги.

Библиотекарь выглядит как ходячий труп и высушенная мумия в одном флаконе.

Если попытаться с ним поговорить он будет нести чушь и говорить загадками. Успешная **проверка Убедения Сл 16** позволит ему сфокусировать внимание на одном вопросе, и он ответит на него настолько правдиво, насколько сможет, а затем впадет в безумие и перестанет реагировать на персонажей. Если наложить на него заклинание Умиротворения или другую подобную магию, то на время действия заклинания библиотекарь придет в себя и представится Ирфаном. Если использовать снятие проклятия или более высшую магию восстановления. Ирфан придет в себя навсегда. При использовании магии обнаружения от Ирфана будут исходить волны магии некромантии и сильного проклятия.

Ирфан – хранитель знаний во дворце и придворный ученый. Подозревал, что нечто неладное творится с государем в последние его месяцы, но не знал что этому виной. В ходе расследования он вышел на главную наложницу, но был неосторожен и попал под её чары. Ирфан расскажет про проклятие дворца, а так же о том что оно уже давно бы распалось, но колдунья продолжает поддерживать его, не давая никому умереть.

Обследуя библиотеку можно найти затертую табличку с надписями на общем, она гласит:

“Когда-то давно один из жадных султанов далекого прошлого пожелал у джина, чтобы все завидовали его сокровищнице, и никто никогда не смог бы её обокрасть и опустошить. Тот лишь посмеялся и наложил заклятие, которое не под силу развеять даже богу. И сам султан теперь не мог войти в сокровищницу больше одного раза, а все предметы, что были взяты от туда, возвращались обратно после смерти взявшего их.”



3. Казармы и спятившие слуги

В помещении находится множество солдат. Эти существа, когда-то бывшие людьми сейчас обтянутые кожей скелеты с иссушенными лицами и выкаченными глазами. Кто-то стучится головой об стену, кто-то стоит в углу и что-то бормочет, но большинство просто стоит без дела, уставившись в пустоту или наблюдая за вошедшими в комнату.

Они не агрессивны и не нападут сами по себе, однако если попытаться что-то взять из комнаты или обследовать их они впадут в ярость и атакуют персонажей.

Противники:

2х - **Гвардейцы Императора** (в позолоченной броне стоящей около 500 зм)

4х - **Иссохшие Воины**

1х - **Взрывающийся иссохший зомби** (опишите его как пульсирующее и переполненное зеленой некротической энергией существо)

В комнате внимание героев привлекают:

Оружейная стойка – Обследовав её, среди ржавого и прогнившего хлама найдется один волшебный длинный меч +1

Стойка с доспехами – вся броня и щиты истлели от времени, но на одной стойке висит блестящий мифриловый наборный доспех (это **Мимик**).

4. Усыпальница Императора

На входе в комнату стоит два иссохших **гвардейца**, которые, скрипучим и замогильным голосом обращаются к героям и спрашивают, пришли ли они, чтобы помочь их повелителю. Если ответ положительный, то они пропускают их внутрь. Если же отрицательный, то они принимают оборонительную позицию, перегораживая проход и не давая пройти в покои Императора.

Зайдя, герои увидят роскошную усыпальницу, по центру которой стоит саркофаг окруженной множеством неживых слуг и воинов, хранящих верность своему повелителю.

Один из воинов в рунических золотых доспехах говорит героям, что их господина пытается взять под контроль злая колдунья, она же не дает снять с дворца проклятие, что наложил ифрит. Что бы пробудить их господина и разрушить проклятие нужно убить колдунью. Если герои это сделают, капитан стражи обещает им награду и любые возможные сведения.

Над саркофагом султана будет трудиться троица магов поддерживающих барьер, не дающий магии ведьмы проникнуть внутрь.

5. Подземные покои колдуньи-наложницы.

Спустившись в покои, в нос бьет запах огромного количества благовоний смешивающихся одно с другим и образующими ядреную смесь. В покоях на роскошном диване с множеством расшитых подушек и покрывал лежит прекрасная девушка в окружении слуг. Одет она легко, а шею девушки украшает вычурный лунный амулет.

Придя к колдунье, она будет в окружении неживых слуг. Колдунья находится под действием заклинания **маскировка**, если снять его или обнаружить маскировку (это так же можно сделать, сняв амулет), то герои увидят отвратительный и извращенный облик служителя темных сил. В таком случае Колдунья сразу же нападет на героев, а её ближайшие слуги обращаются в ужасных отродий и присоединяются к битве.

Колдунья и главная наложница обрадуется героям и попросит о помощи в свержении ужасного деспота.

Наложница скажет героям, что Император поработил их тут на вечные муки, когда не смог смириться с поражением. Тот наложил на гробницу заклинание, не дающее им стареть и умереть. А сейчас, когда гробница поднялась на свет, слуги своего господина готовят ритуал воскрешения. Нужно срочно идти к нему в усыпальницу, дабы остановить ритуал.

Героям нужно принять чью-то сторону.

Если они убьют колдунью, то проклятье спадет с гробницы и души всех кто внутри смогут упокоиться, Император, перед тем как уйти в забвение расскажет героям о местонахождении Ифрита и попросит передать ему свои раскаяния за случившееся.

А так же подарит героям:

2000 зм

2 **зелья сопротивления огню**

Противники:

Колдунья

1х - **Вурдалак**

2х - **Упыря**

Если герои примут сторону колдуньи та поблагодарит их за помощь и скажет что, для того чтобы избавиться их от проклятья полностью нужно убить Ифрита и скажет его местоположение.

А так же подарит:

1500 зм

Обруч сжигания

Противники:

Капитан стражи

2х - **Гвардейцы Императора**

5х - **Иссохшие Воины**

Статуя сфинкса (РИСК)

Издалека: Вдалеке, среди безмолвных песков, вырисовывается массивная фигура. Кажется, это сфинкс, высеченный из камня. Гордо и безмолвно он возвышается над пустыней.

Описание: Каменный Сфинкс просто огромен, его лицо, покрытое следами времени, излучает мудрость и величие, но в глазах проскальзывает нечто злое, будто застывший камень вот-вот оживёт.

Завидев вас, Он открывает свои глаза горящие синим пламенем, зевнув, потягивается и отряхивается, пуская во все стороны поток камней.

Огромная статуя высится над дюнами. Поверхность её заповитана песком. Подойдя ближе, глаза сфинкса загорятся синим огнём, и каменное изваяние загадает героям три загадки.

Сфинкс будет спрашивать загадки про историю пустыни и если герои ответят на все три, то он расскажет им любые три тайны, что они хотят знать. А если нет то сфинкс лишь рассмеется в ответ и скажет чтобы герои узнали историю получше, и отправляет их восвояси, говоря, что те могут явиться к нему лишь еще раз и если они снова провалятся, то Сфинкс их не пожалует.

Сфинкс знает, где найти Иб'Назира

- Ужасная участь постигла палача Императора, и спустя годы, он жаждет лишь... (прощения/искупления)
- Кто привел к последствиям ужасным, и превратил край урожайный в пустыню безжизненную, с кого началась череда ненависти и гнева? (Колдунья, наложница Императора)
- Кто из вас предатель и готов на все ради собственной выгоды? (Таких тут нет)



СКАЛИСТАЯ ГРЯДА

Издали: Невысокая и протяженная скалистая гряда из необычайно белого известняка.

Описание: Подойдя ближе вы понимаете, что то что ранее вы приняли за скалистую гряду является костями и остатками скелета какого-то огромного древнего существа. Под тенью титанического размера ребер сгруппировались множество домиков и виднеется небольшое поселение.

Внутри обосновалось племя три-кринов. Если не проявлять враждебности, то они будут готовы предложить кров и поторговаться.

Подходя к деревне, вы встречаете двух стражей. Перед вами предстают разумные насекомые похожие на гуманоидных богомолов или странную помесь человека и кузнечика. Тело покрывает плотный хитиновый панцирь песчаного окраса, в одной паре рук они держат древковое оружие, похоже на алебарду, а во второй паре рук плоское приспособление с тремя лезвиями, судя по всему метательное. Двое существ глядят на вас фасеточными глазами и, переглядываясь, начинают активно шевелить усиками и щелкать жвалами. Один из них жестом останавливает вас и дает понять, что нужно подождать. Второй в это время отправляется в деревню.

Спустя немного времени, к героям выйдет три-крин одетый на людской манер и заговорит с ними телепатически. Он представится как **Ир'Катрак** и тепло поприветствует персонажей.

Ир'Катрак – довольно старей, по меркам три-кринов, 21 год и проживший много лет среди людей. Старейшина деревни в отличие от многих других своих сородичей рад побеседовать, поторговаться, и обменяться знаниями.

В последнее время произошло множество исчезновений их сородичей и если героям будет по пути старейшина готов предложить хорошую награду. Он дает точную точку Заброшенного поселения. Большинство их воинов сейчас занято охраной деревни и выпасом хуш'а'сла (гигантских муравьев).

Как только герои окажутся в поселении, следуя традиции, сильнейший **воин** три-кринов бросает вызов на не смертельный товарищеский поединок сильнейшему воину из группы героев. Если персонаж побеждает, то он может забрать оружие побежденного - гитку. Гитка – это двуручное древковое оружие, алебарда +1. Если героям не нужно оружие они могут попросить что-то равноценное взамен. Если воин героев проигрывает, то три-крин с уважением кланяется ему и благодарит за хороший спарринг. В любом случае местные устраивают небольшой праздник, и вечерние посиделки по случаю зрелищного сражения и обсуждают его.

В случае хорошего отношения Три-крины могут сдать в аренду свое особое ездовое животное, оно вернется к ним обратно, как только герои выйдут из пустыни. Животных достаточно чтобы везти всех героев. На одной гигантской ящерице умещаются по два существа.



ПОСЕЛЕНИЕ БЕДУИНОВ

Издалика: Большая пещера, у подножия которой вы видите небольшое поселение.

Описание: Вблизи вы видите небольшой городок из полуразваленных домов и шатров, уходящий в сторону большого входа в пещеру. Даже на расстоянии оттуда веет прохладой и свежестью.

Наткнувшись на бедуинов с ярко голубыми глазами, те предложат отдохнуть с ними и раскурить трубку. Сделав это, герои увидят несколько **знамений** и отголосков прошлого.

Исследователь или Три-крин: Ты знаешь, что некоторые жители отказывались покидать свои обетованные земли и научились жить в условиях вечных бурь. Их секрет еще никому не удалось разгадать. Бедуины дружелюбны к любому гостю пустыни если те не имеют враждебных намерений.

Бедуины могут поторговаться и продать героям разные полезные вещи, но золото им не нужно, они хотят еду, воду, книги и какие-либо интересные развлечения, и игры.

Уговорить бедуинов показать им свою элементарную сферу питаемую камнями силы будет непросто. А украсть и того сложнее.

В гостях у бедуинов те предложат героям сыграть в их азартную игру и если игрок победит, то заслужит уважение местных и те расскажут им об обычной точке интереса.

Игра заключается в том, что герои делают ставку и им нужно выбросить **7** на двух костях кб, если этого не получается то они могут докинуть еще одну кость удвоив ставку и если выпадет **7** или **12** то они выигрывают забирая удвоенный куш.

У бедуинов всего 500 зм. И они рады новым играм.

В случае хорошего отношения, Бедуины могут сдать в аренду героям пустынный корабль вместе с погонщиком. Эти сани с парусами могут путешествовать на расстояние до 5-ти гексов.



ЗАБРОШЕННОЕ ПОСЕЛЕНИЕ

Издалека: *Поселение из нескольких десятков домов между двумя огромными дюнами*

Описание: *Небольшой расчищенный участок между дюнами где несколько улиц города вздымаются из песков. Небольшие дома погребенные и забытые теперь снова стоят под светом солнца. Меж ними туда сюда снуют люди и существа различных рас*

В поселении герои найдут свидетельства того что пылевой шторм обрушился на жителей внезапно, не успевшие собрать свои пожитки мумифицированные трупы лежат в странных позах.

Все поселение захвачено двумя **Ламиями**. Эта парочка собрала здесь рабов и наполнила иллюзиями город. Ламии украшают свои ветхие убежища убранством, украденным у проходящих караванов, а после используют магию, чтобы ещё больше подчеркнуть богатство своего логова, скрывая тлен иллюзиями. Захватывающие дух сады, тонко украшенные апартаменты и множество рабов логова, кажется, идут вразрез с его удаленностью и ветхостью.

Используя дурманящее касание, ламии ослабляют ум своих врагов, делая их восприимчивыми к чарующим заклинаниям, и делая из них рабов. Те, кто попадут под чары их заклинания обет, будут стравлены между собой в замысловатых состязаниях, придуманных для развлечения.

Ламии притворяются людьми и берут под контроль как местных обитателей так и проходящих авантюристов, в пустыне они выживают за счет того что держат над своим городом большой барьер питаемый камнем силы. Они могут рассказать о событиях в пустыне.

Можно оказаться в городе несколькими путями:

Прийти самостоятельно – если вы наткнулись на город самостоятельно то Ламии окажут радушный приём и представятся владыками местных территорий. Они постараются опохмелить и очаровать героев, и если это у них получится, герои очнутесь в клетке без пожитков и перейдут к следующему сценарию. Герои могут понять, что происходит в городке через обнаружение магии и различным намекам:

- Местные жители не могут внятно сказать, как и почему тут оказались

- Поселение процветает и выглядит отлично, не смотря на то что находится в центре пустыни и т.д.

Оказаться в плену – если вас опохмелили или схватили приспешники Ламии, вы оказываетесь в плену, в клетке ожидая своей участи, вас либо сделают послушным рабом, зачаровав разум, либо пустят на еду правителям. Выбраться героям может помочь трикрин по имени Квалч и бедуин Умрашат. Вместе герои могут сбежать или дать бой Ламиям освободив людей из под чар.



Руины древней башни волшебника

Издали: На горизонте, где песчаные дюны сливаются с небом, виднеется одинокая башня.

Описание: Когда вы подходите ближе, башня кажется ещё более внушительной. Её стены, обветренные веками, покрыты странными рунами, едва различимыми в трещинах камня. Огромные двери, обитые железом, словно ждут кого-то, кто осмелится войти. Башня, излучает неугасающее магическое присутствие, словно сама пустыня охраняет её секреты.

В этой локации герои смогут получить немного информации и получить знание о ближайших локациях.

Внутри башни сидит **волшебник**, который ведет исследования и подбирает формулы уже много сотен лет, не выходя наружу. Он не знает, что случилось с Империей и крайне раздражен, когда его отвлекают. Если сообщить ему о том, что произошло и сколько прошло лет, он скажет что видимо, проект Султана ему больше не нужен и без лишних комментариев отдаст героям предмет.

Предмет – Временной механизм

На плоском корпусе металлической коробки горит три изумруда (3 заряда) и находится одна красная кнопка.

Если её нажать (бонусным действием), то тот, кто держал её переместиться назад во времени на 5 секунд. После 3-х использований из механизма вывалится почерневший камень силы и разобьётся на множество осколков. Заменяя на новый (действие), три изумруда снова загорятся.

Помимо креативного использования его можно использовать для того чтобы перебросить **любой** бросок с преимуществом (кроме спасброска на смерть).

Волшебник довольно добр и готов поделится чем угодно, лишь бы его не отвлекали. Он так же предложит воспользоваться его астроябией для наблюдения за окрестностями.

Астроябия - Внутри башни есть сложный прибор для слежения за звездами и окружающим пространством вокруг башни. Если активировать прибор, то он укажет через сеть линз на две локации находящиеся рядом с башней. Добавьте две обычные точки на карту.

На панели управления прибора вы видите большую круглую выемку, которая в данный момент пуста. Персонаж, владеющий магией и обследующий это место, почувствует сильную магическую энергию, как будто что-то подпитывало этот механизм.

Астроябию можно активировать двумя способами:

- Потратить ячейку заклинания любого уровня
- Поместить в панель управления **камень силы**

Библиотека – обследуя можно найти записи о секутарах, безжалостных воинах Империи:

“Сверкающие сокровища и произведение искусства, но для кого-то поводок и плеть, что сковала их навек. И пока не будет произнесено командное слово, они будут служить своему командиру даже после смерти.”

А так же **книгу по управлению конструктами**.

Камень силы можно найти в самой башне волшебника. Он находится в сундуке, который открывается 8-мизначным кодом, который знает только волшебник. К сожалению, он его забыл, и вспомнить никак не сможет, если только герои не применят какое-либо заклинание, которое заставит его сказать код.

Сундук можно открыть ключом, который был потерян сотни лет назад в груде хлама, который из себя представляет башня. Ключ найдется если потратить весь день на разбор вековых завалов и его поиски или применить заклинание **Поиск предмета**.

Замок можно взломать, **Ловкость рук Сл 18**, в случае успеха крышка сундука открывается, а в случае провала вы слышите, как замок натужно трещит и будто скоро сломается. Если после проваленной попытки взлома попытаться еще раз нужно пройти проверку **Ловкости рук Сл 20**, в случае успеха замок открывается, а в случае провала механизм клинит и больше попробовать не получится.

Можно так же взломать сундук силой в таком случае требуется персонаж с характеристикой Силы не менее 15, он проходит **проверку Силы Сл 16** и в случае успеха аккуратно открывает крышку, а в случае провала открывает её крайне грубо, ненароком разбивая находящийся внутри камень силы.

Внутри сундука герои могут найти:

Свиток заклинания - **Пылевой вихрь**

Свиток заклинания - **Гальдерова башня**

Камень силы

МЕСТО РАСКОПОК

Издали: Вдали, среди песчаных просторов, виднеется изломанный силуэт старинной крепостной стены. Возле неё заметны небольшие палатки и разложенные припасы.

Описание: Подойдя ближе, вы видите, как старая крепостная стена, искалеченная временем, уходит в песок, будто сама пустыня пытается поглотить её останки. Вокруг разбросаны археологические инструменты и припасы, укрытые от солнца под трепещущими на ветру полотнами. В стене зияют проломы, из которых, возможно, когда-то выглядывали стражи, а теперь лишь тени прошлого скрываются в трещинах и углах покинутых руин.

Тут герои найдут убитых людей. Все с обнаженными мечами и погибшие от глубоких рубящих ран. Более детальный осмотр, успешная **проверка Медицины Сл 16** покажет, что сила ударов была так сильна, что даже кости оказались раздроблены, никто из здесь присутствующих на такое не способен.

В останках экспедиции герои смогут найти:

- 2кб рационов
- 2к8 галлонов воды

В месте ведения раскопок у стены покоится мумифицированный труп с блестящим щитом в руке.

Если прикоснутся к щиту, то вокруг героев образуется песчаная буря, из которой будут собираться из песка и выходить воины. Увидев героя со щитом они атакуют всех присутствующих акцентируя внимание на том у кого щит.

Противник:

8х **Песчаные воины** (получают вдвое меньше урона от физических атак, а у их командира 30 хитов)

Песчаные воины не ведают боли и страха и будут биться до конца.

На щит можно настроится либо вложив в него магию камня силы, либо потратив ячейку заклинания любого уровня. Если кто либо настроится на щит, то воины замрут на месте и преклонят колено перед обладателем щита. Один из них, судя по снаряжению, являющийся их командиром, подойдёт к держателю щита и попросит разрешения обратиться.

Он скажет, что пятое формирование секутаров готово к приказам командования.

Исследователь: будучи знатоком истории Старой Империи, ты знаешь, что секутары это пленники и рабы служащие солдатами на убой и не имеющие возможности для бунта. Потому как нечто их держало в узде, но что это было конкретно, никто не знает.



Секутары – обреченные на смерть воины набирались из преступников и пленников. Для контроля такой неуправляемой силы каждому формированию назначался доверенный командир со специальным артефактом контроля в виде щита. Он был связан с душами пленников и мог оборвать их жизни в любой момент. Пробыв под песком много сотен лет, магия пустыни и проклятие щита не давала воинам умереть и они в безмолвном ожидании считали дни, когда появится тот, кто их освободит.

Командир секутаров доложит о ведении караула и попросит держателя щита освободить их от службы.

Если освободить воинов, они рассыпятся в прах. После этого щит лишится магии призыва, однако, **реакцией, 3 раза в день** при произнесении командного слова он будет вызывать срабатывание заклинания **Щит**.

Если не освобождать воинов, то некоторые из них попытаются нарушить приказ, убив носителя щита, однако командир казнит их на месте и оставшиеся 3 **песчаных воина** будут под полным контролем игрока. Пока он настроен на щит. 1 раз в день воинов можно призвать на 1 минуту, по истечении которой или если их хиты опустятся до нуля, они вернуться обратно в щит.

Обследовав остатки стены, можно будет найти два изысканных меча, каждый стоит 500 зм

ЗАБЫТЫЙ ХРАМ

Издали: Среди бескрайнего моря песка едва различим крошечный купол, верхушка какой-то постройки выступающей из дюн. Он напоминает утерянный навек островок в пустыне, что прячет под собой неведомые древние тайны.

Описание: Подойдя ближе, вы видите, как песок почти полностью обволакивает купол, и лишь небольшая часть каменного сооружения остаётся видимой. Верхушка, покрытая древними трещинами и выцветшими узорами, выглядит как единственное напоминание о когда-то величественном храме. Песок почти полностью поглотил здание, но узкий проход у вершины ведёт внутрь. Тьма прохода словно зовёт вас в погребённые глубины, где мрак и древние секреты скрываются в ожидании.

Торчащий из под песка огромный купол храма в котором герои смогут найти много исторических ценностей и лора.

Через дыру в куполе герои могут спуститься внутрь просторного помещения древнего храма. Внутри прохладно и на первый взгляд пусто. Однако под потолком обитает множество гигантских летучих мышей.

В огромном помещении вы видите:

Огромная карта Империи, высеченная на стене храма вокруг которой написаны на общем интересные факты. Вам удастся прочесть один из них:

“Орды секутаров сторожат границы Империи, они подчиняются воле щитов и сами являются щитом...”

Истлевшие скелеты, лежащие и сидящие у алтарей. У одного из них в руках лежит небольшой томик в котором сохранился последний записанный стих:

“В склепе мрачном под толщей песка обитает палач, приговор он исполнил, не смотря на детский плач,

Он послушался приказа и совершил добро,
Но демон песков слушать не стал все равно,

Палач проклят навек и ужасно страдая,
Он кричит в пустоту в муках сгорая.”

Большой алтарь рядом с которым стоит две колонны, одна из которых слабо светится от вставленного в неё камня силы, если герою захочется его можно с легкостью извлечь, однако колонна издаст протяжный гул эхом разносящийся по пещере и пробуждающий летучих мышей. Во второй колонне есть лишь выемка, в которую если вставить **камень силы** или потратить ячейку заклинания 2-го уровня или 2 1-го, колонна активируется. Если две колонны активированы, в основании алтаря отъезжает небольшая плита и показывается выемка, из которой на героев вываливается свернутый ковер, внутри которого можно обнаружить:

- **Зелье Живучести**
- **Зелье преимущества**
- Ковер является **ковром самолетом** и активируется если прочитать кодовое слово вышитое на одной из сторон

Огромную гору наваленных предметов и камней в углу. Подойдя ближе, становится ясно, что это обглоданные кости и черепа. Из кучи на героя подождевшего близко начинают смотреть три пары красных глаз. С жутким визгом три гигантских летучих мыши нападают на персонажа. А из под костей и тряпья, отряхиваясь, выбирается огромная фигура отвратительной скалящейся твари. Атакующие пробуждают своих сородичей, которые, начиная со второго раунда, бросаются на остальных героев.

Под потолком находится 6 гигантских летучих мышей. Летучие мыши под потолком пикируют на героев и распределяются максимально равномерно между всеми персонажами. Герои могут заранее осмотреть темный потолок и обнаружить летучих мышей (скрытность +5). В таком случае при атаке на мышей герои застанут их врасплох.

Противники:

Гигантская летучая мышь вожак (в два раза больше хитов, две атаки, реакцией может прикрыть-ся крыльями на +2 КД)

Гигантская летучая мышь х6

РАЙСКИЕ САДЫ, ПРИБЕЖИЩЕ ИБ'НАЗИРА

Карта

Описание: Прибыв на место вы проходите сквозь стену иллюзии и оказываетесь в невероятном оазисе посреди беспощадной пустыни.

Здесь воздух напоён ароматами экзотических цветов, растущих в изобилии среди изумрудной зелени. Высокие пальмы раскинули свои ветви, давая густую тень, под которой струятся прохладные ручьи, сверкающие под мягким светом заката.

В центре сада возвышается величественное дерево с огненными листьями, мерцающими в свете заходящего солнца. У его корней, на каменном постаменте, лежит великолепная урна, рядом с которой разложены благовония и свечи.

Напротив дерева, на скамье, сидит мужчина средних лет в белоснежных одеяниях и с густой черной бородой. При вашем появлении он обращает на вас вой взгляд и глаза его ярко горят красным пламенем.

- Это место - святилище моей скорби и остатков воспоминаний. Зачем вы явились сюда?

Это место можно найти, только если на него кто-то или что-то укажет. Тут ифрит оплакивает свою возлюбленную и отдыхает, перед тем как начать новую бурю. Иб'Назир не рад непрощеным гостям и говорит, что даст им один единственный шанс убраться из его святилища.

Ифрита возможно убедить в том, чтобы он перестал насыщать бури и умерил свой гнев. Для этого требуется пройти три последовательные **проверки Убеждения Сл 14 -> 15 -> 16** во время разговора.

В каждой из этих проверок игрок может использовать один из аргументов, чтобы смягчить ифрита, получив преимущество на проверке, например:

- Если герои передадут сожаления и извинения Султана по поводу случившегося. И расскажут правду о том, почему произошла казнь.
- Если Ифрит узнает о том, что его сыновья выжили и/или перед ним стоят его наследники.
- Опишут страдания народов пустыни, которые не заслужили наказания за то, что сотворили их предки.
- Прочие сильные позиции и факты, которые игроки смогут хорошо преподнести

Если удалось убедить ифрита, то он прекращает бури и снимает проклятие с народа бедуинов, благодаря героев за то, что открыли ему глаза.

В случае битвы и поражения Ифрита, разъяренная стихия охватывает пустыню и бушует еще год, после чего рассеивается без следа, больше никогда не возвращаясь.



Великая Буря

Издали: На горизонте поднимается массивная стена песка, поглощающая небо и землю. Впереди, в вихре пустынной ярости, мелькает огненная фигура, словно сама буря подчиняется её воле.

Описание: когда буря приближается, вам становится ясно, что это не просто природная стихия. В самом сердце вихря, в раскалённом аду песка и ветра, мчитс я ифрит, окружённый пламенем. Его огненные глаза сверкают сквозь завесу пыли, а завывающие слова заклинания вздымают новые волны песка, которые поднимаются, словно гигантские когти, готовые разорвать всё на своём пути. Воздух накалён до предела, и каждый порыв ветра несёт с собой ощущение неизбежной гибели. Буря, ведомая ифритом, кажется живым существом, голодным и ненасытным, несущим смерть и опустошение.

Бурю ведет разъяренный ифрит Иб'Назир. С ним можно договориться или убить, по правилам предыдущей локации и тем самым закончить Великую бурю раз и навсегда. Однако если герои пытаются договориться с Ифритом когда буря уже началась, сложность этих проверок вырастает на 1

Если герои бегут от бури и пытаются спрятаться в ранее открытом месте и искать там убежища. Если они ранее помогли кому-то в том месте или имеют хорошую репутацию, то их примут без вопросов. В случае нейтральной репутации необходимо будет совершить успешную **проверку Убеждения Сл 16**.

Так или иначе, Ифрит почует незваных гостей и явится за ними. Если у героев хорошая репутация с теми, кто их спрятал, они могут помочь в битве. В случае если герои успели спрятаться от бури, действия логова Ифрита работать не будут.



Осложнения

Таблица событий

к20	Название	Тип
1	<u>Песчаный червь</u>	Одноразовое
2	<u>На героев нападают люди</u>	Многоразовое
3	<u>Труп</u>	Одноразовое
4	<u>Героев обкрадывают ночью</u>	Многоразовое
5	<u>Пустынные гончие</u>	Многоразовое
6	<u>Волна гигантских муравьев</u>	Одноразовое
7	<u>На встречу что-то движется</u>	Многоразовое
8	<u>Полуживой три-крин</u>	Одноразовое
9	<u>Убийцы</u>	Опционально. Если нету, смотри выше
10	<u>Головорезы</u>	Опционально. Если нету, смотри ниже
11	<u>Битва двух могущественных существ</u>	Одноразовое
12	<u>Приспешники Ламии нападают</u>	Одноразовое
13	<u>Временная петля</u>	Одноразовое
14	<u>Отряд авантюристов</u>	Многоразовое
15	<u>Песчаная буря с джином</u>	Одноразовое
16	<u>Застрявший бедуин</u>	Одноразовое
17	<u>Аномальная температура</u>	Многоразовое
18	<u>Торговый прилавок</u>	Одноразовое
19	<u>Огромный колосс</u>	Многоразовое
20	<u>Колодец</u>	Одноразовое

Если выпадает одноразовое значение, которое уже было, смотрите результат ниже, пока не наткнётесь на еще неиспользованный одноразовый или любой многоразовый результат.

1. Песчаный червь

Вы чувствуете слабую вибрацию, с каждой секундой она начинает нарастать и спустя несколько мгновений из под земли в 60 футах от героев появляется огромный **песчаный червь** (хиты уменьшите в два раза). Он отряхивается от песка и греется на солнце около минуты, крутя своим высунувшимся из земли отростком, на конце которого находится зубастая пасть. Если герои не будут двигаться и громко говорить и просто подождут, то червь уйдёт. В случае движения или громкого разговора необходимо будет пройти **Проверку Скрытности Сл 16**, в случае провала червь нападает на отряд.

Если хиты червя опустятся ниже половины, он отступит.

Если у отряда есть набор для езды на черве, они могут попытаться оседлать его (**проверка Ловкости Сл 16**). После этого до конца дня герои смогут переместиться на 8 гексов по глобальной карте, после этого червь устанет и уйдёт под землю.

Три-крин посланник: ты смутно вспоминаешь, что в преданиях вашего народа говорится о том, что великие черви не могут слышать и видеть.

2. На героев нападают люди

Однако при ближайшем рассмотрении становится понятно, что это уже не люди. 6 **зомби** и 2 **особых**, у которых можно найти различные побрякушки и 500 зм, а так же листок с заданием и обрывки дневника. Вот что становится с теми, кто недооценивает опасность пустыни.

3. Труп

Одинокий труп хорошо одетого человека лежит среди пустыни с вытянутой рукой, в которой что-то лежит. Там персонаж осматривающий труп найдет записку после прочтения, которой она рассыпается в пыль:

“Не доверяй...”

Человек умер от переизбытка алкоголя и яда.

Вор: ты видишь то, чего не видят другие, подчерк ясен. Подсланные убийцы тех, кого ты обокрал, найдут тебя даже здесь. Их шаги все ближе и ты чувствуешь ледяное дыхание смерти на своем затылке.

4. Героев обкрадывают ночью

Запомните этот результат и после совершения следующего долгого отдыха утром сообщите героям, что их обокрали. Если герои выставили часового, то пройдите проверку Скрытности за воров (бонус +4) против пассивной внимательности часового. В случае провала герои обнаруживают грабителей и прогоняют. В случае успеха отряд обкрадывают. Пропало:

1 – 2кб+2 рационов

2 – все зелья лечения

3 – случайный волшебный артефакт

4 – персонаж с самой низкой пассивной Внимательностью. Его усыпили и связали чтобы потом продать в рабство.

Совершите **проверку Расследования Сл 16** если хотите выследить воришек, в случае успеха вы их нагоняете и они сдаются вам добровольно, в случае провала вы тратите один гекс передвижения в бесплодных попытках их найти, однако следующая проверка Расследования будет со сложностью на 2 меньше и т.д. Если герои не успеют найти воров за один день, то след их теряется и выследить, их уже не удастся. Если воров не поймали и те украли одного из героев то его продают в рабство Ламии, где его под галлюцинациями смогут найти товарищи. Наводки о нем смогут дать многие НПС если спросить.

5. НАПАДЕНИЕ ПУСТЫННЫХ ГОНЧИХ

6 **пустынных гончих** с **альфой** атакуют героев, могут отступить и потом вернуться ночью застав врасплох.

6. ВОЛНА ГИГАНТСКИХ МУРАВЬЕВ

Вы наблюдаете столп пыли, что быстро приближается в вашу сторону. Внезапно из-за вершины ближайшей дюны выбегает колония **огромных муравьев** и несколько десятков особой несутся в вашу сторону.

На отдалении их пасут три-крины. Муравьи не агрессивны, но в случае угрозы могут дать отпор.

Три-крин посланник: ты знаешь, что муравьи не агрессивны, но стоять у них на пути может быть крайне опасно.

7. НА ВСТРЕЧУ ЧТО-ТО ДВИЖЕТСЯ

Что-то движется на встречу, поднимаемая пыль, это:

- 1 – Мирные купцы, которые не прочь поторговать
- 2 – Разбойники под видом торговцев
- 3 – Мимо вас проезжает пустая повозка в которой запряжен воздушный элементаль. Проезжая мимо героев он развеивается. Повозка внутри вся в крови и без следов груза (одноразовый вариант).

8. ПОЛУЖИВОЙ ТРИ-КРИН

Вокруг которого лежат мертвые пустынные гончие.

Строение тела сильно отличается от человеческого **проверка Медицины Сл 18** чтобы стабилизировать. В случае провала он начинает закашливаться кровью. Еще один такой провал и он умрет.

Зелье лечения или магическое исцеление мгновенно поднимает его на ноги, в качестве благодарности жестами и рисунками он пригласит героев в свою деревню и попросит проводить его туда. Указывает на карте точную точку расположения локации деревни три-кринов. Хорошее отношение к героям там обеспечено.

9. УБИЙЦЫ

(Если в группе есть персонаж с предысторией вора) За ним следит отряд посланный его убить.

Они выслеживают отряд издалека, вы можете заметить их на привале. Когда этот результат попадается первый раз, опишите, как ночью за отрядом кто-то следит и ходит по пятам. Когда она попадется второй раз, на героев нападают, когда они спят.

Противник - **наемный убийца**

10. ГОЛОВОРЕЗЫ

Подсланные бандиты настигают персонажей и нападают в ночи. 2 **головореза**, 1 **маг** и 1 **старший**.

11. БИТВА ДВУХ МОГУЩЕСТВЕННЫХ СУЩЕСТВ (СФИНКС И ДАО)

Две сущности сошлись в схватке на смерть.

Различные бонусы если помочь тому или иному существу. Сфинкс подскажет ответы на все вопросы его глупой каменной копии и даст случайную точную точку на карте. Дао надменно поблагодарит героев и выдаст им 3 предмета (бросок по **таблице предметов**)

Исследователь: ты знаешь, что Дао жестокие тираны и рабовладельцы, тогда как сфинксы хоть и страшно сильны, скорее нейтральны по отношению к другим.

12. ПРИСПЕШНИКИ ЛАМИЙ НАПАДАЮТ

Если героями уже была зачищена локация - Заброшенное поселение смотрите результат ниже. Если нет, то на героев нападают 4 **служителей** Ламий с **главарём** и плененным **скорпионом**. Они ищут новых рабов своим повелителям и предлагают героям добровольно сдаться.

13. ВРЕМЕННАЯ ПЕТЛЯ

Они идут и идут видя все тот же кактус и все тот же коровий череп на своем пути. Герои попали в ловушку старого и очень древнего заклинания, которое заочаает существ во временную и пространственную петлю. Чтобы выбраться из петли нужно обнаружить источник заклатья находящийся под кактусом и дающий тому очень специфический вкус. Прокопав 2 фута вниз, герои найдут камень силы, который рассыпется в прах от прикосновения, после чего заклинание спадет.

14. ВСТРЕЧНЫЙ ОТРЯД АВАНТЮРИСТОВ:

1 – Они не нашли ничего интересного за все это время и довольно агрессивны.

2 – Авантюристы разжились небольшим кол-вом добра, но у них кончаются припасы. У них есть 600 зм и 1 предмет (бросок по таблице), но его они отдадут в последнюю очередь.

3 – Авантюристы нашли несметные богатства в пустыне и держатся со всеми настороже, чтобы их не потерять. Есть 2000 зм и 3 предмета по таблице.

1+1к3 бросков по таблице состава группы:

1к6	Статблок
1	Воин
2	Жрец
3	Вор
4	Волшебник
5	Бард
6	Следопыт

15. ПЕСЧАНАЯ БУРЯ С ДЖИНОМ

Вы попадаете в песчаную бурю находясь в которой слышится веселый хохот, доносящийся из сердца шторма. Если пойти на встречу голосу буря будет усиливаться (**Спасбросок Телосложения Сл 16**, в случае провала степень истощения и 3кб рубящего урона), а в центре бури станет виден джин, ведущий её и скачущий на вихревом потоке. Если привлечь его внимание он создаст вокруг героев защитные потоки ветра, ограждающие их от бури и поговорит с ними. Джин рад встретить стойких путешественников и извиняется за созданные им неудобства, в качестве извинений он спрашивает чего бы хотели путники. Он не может использовать исполнение желаний, но может своими силами и средствами попытаться исполнить одно желание каждого героя, например: дать ценный артефакт, подсказать точку интереса, рассказать что-то, что интересует героев и подвезти их к точке назначения на своем шторме, излечить их и даже восстановить ячейки заклинаний, а так же рассказать, сколько дней осталось до начала бури. По одной просьбе на человека. Если в ходе диалога с Джином образуются хорошие отношения и он станет доверять героям то он может дать им талисман который в случае крайней беды можно разбить, из него вырвется дух ветра существующий 10 мин и защищающий героев от любой опасности, даже от Великой бури (Эффект заклинания **Сфера неуязвимости**).

16. ЗАСТРЯВШИЙ БЕДУИН

Бедуина пытаются вытащить его товарищи, упавший оказался на небольшом уступе глубоко в обрыве (около 50 футов низ). Если помочь им, то они отблагодарят героев, однако сейчас им нечего предложить и они приглашают героев в свою деревню (1к4 гексов в случайной стороне). Хорошее отношение к героям там обеспечено.

17. АНОМАЛЬНАЯ ТЕМПЕРАТУРА

Ночью температура падает очень низко, а днем поднимается очень высоко и жуткий холод/жара сковывает героев, при такой погоде двигаться невозможно, нужно устроить привал. Движение после этого осложнения уменьшается на 1 гекс до конца следующего продолжительного отдыха. Или можно превозмогая условия продолжить путь, все персонажи должны пройти **проверку Телосложения Сл 16** получая истощение при провале.

18. ТОРГОВЫЙ ПРИЛАВОК

Стоит прямо посреди пустыни и палящего солнца. За прилавком стоит седой старец в серых одеяниях и с чисто голубыми глазами.

На прилавке лежит множество **безделушек**, к каждой из которых аккуратно закреплен ценник. На некоторых из них вместо цены указаны странные условия и задания. Из них выделяются 1к4 предметов по таблице.

У предмета находившегося ближе всего к низу таблицы на ценнике написано: “помоги тем, кто уже не надеется на спасение”. Взяв этот предмет, им не получится воспользоваться до тех пор, пока не будет выполнено условие. Если условие уже выполнено, то предметом можно пользоваться.

Торговец молчалив и отвечает односложно и загадками. Является полу божественной сущностью и владеет всеми возможными заклинаниями вплоть до 9-го круга, включая исполнение желаний. Однако влияет на дела смертных лишь косвенно, предлагая им свои товары.

Исследователь: в бесчисленных книгах и преданиях, что ты читал, часто упоминается старый седой торговец с голубыми глазами. Тот, кому он встречается обречен на удачу, но стоит его оскорбить или проявить недобрые намерения...

19. КОЛОСС ШАГАЮЩИЙ ПО ПУСТЫНЕ

Если найти модуль управления колоссом, то его можно будет остановить и зайти внутрь через проход в ноге. Внутри герои найдут разрушенные капсулы гиббернации и 4 кресла управления колоссом. Можно попробовать догнать колосса и без артефакта, но сделать это будет крайне сложно. Управляя колоссом можно преодолевать по 5 гексов в день.

Для управления каждый игрок может занять одну из 4-х систем колосса, вдвоем возможно сесть за одну. Для работы каждой системы в ней должен быть размещен камень силы. Сейчас он есть только в системе передвижения.

Статблок (Хиты – 120, КД- 18). Некоторые способности из статблока будут работать, только если активированы соответствующие системы и ими кто-то управляет.

Система движения: Если не активна: -2 к КД.

1 персонаж - доступно передвижение

Боевая система:

1 персонаж - доступны действия Размашистого удара и топота.

2 персонажа – Доступна мультиатака

Магическая подсистема:

1 персонаж – доступна мистическая турель

2 персонажа – доступен испепеляющий луч

Защитная система:

1 персонаж – доступно легендарное сопротивление и сопротивление магии

20. КОЛОДЕЦ

Бездонный и черный. Если кинуть монетку таинственная сущность с той стороны скажет: “Спрашивай о будущем...”

Работает как заклинание **Предсказание**, однако сущность знает не только о будущем, но так же все о прошлом и настоящем. Когда шанс случайных ответов достигнет 100 процентов, нечто из колодца скажет, что устало и сегодня больше не будет отвечать.

Если кто-то из персонажей бросит в колодец что-то особенно ценное то на следующие 24 часа он получит эффект заклинания - **Предвидение**. Сделать так можно лишь раз.

ЗНАМЕНА

Каждый день, перед началом движения персонажей после броска на Восприятие, бросьте по таблице ниже и озвучьте результат игрокам до начала следующего дня.

ТАБЛИЦА ЗНАМЕНИЙ

К12	Результат
1	На ночном привале под светом луны перед вами вырастает призрачный город, что когда-то стоял тут и тысячи его жителей ходящие по улицам. Однако мирное видение меняется, когда на город налетает ужасный песчаный шторм, сметая стены и дома, уничтожая все на своем пути. На этом видение рассеивается, а среди дюн вы замечаете верхушки самых высоких башен того города.
2	Во время ночного перехода по пустыне над песками повисают синие огоньки, вскоре их становятся сотни, если не тысячи. Если всматриваться в них, то можно различить силуэты людей и черты лиц, безмолвно провожающие персонажей взглядом.
3	Вы видите, как стайка небольших скорпионов обгладывает труп три-крина.
4	Во время ночного перехода звезды в небе начинают сиять ярче и, отражаясь от песков, образуют видения прекрасного дворца с множеством колонн вокруг которого стоят огромные статуи, поднимающие в небо мечи клинками вверх. Спустя несколько мгновений видение исчезает.
5	Во время дневного перехода вы замечаете одинокого старика стоящего на вершине одной из дюн и курящего длинную трубку. Он приветственно машет вам выпуская изо рта дым, который быстро распространяется окутывая его полностью и тут же рассеиваясь от порыва ветра не оставляя и следа от старца.
6	Раненая пустынная гончая скулит под одиноким валуном покинутая своей стаей.
7	Далеко на горизонте, ненадолго, возникает видение очень длинного каравана, конца которого не видно, но идет он, к большим золотым воротам, и те, кто проходят через них исчезают.
8	Из небольших завихрений песка вырастают игристые песчаные духи гоняющиеся друг за другом и дразнящие персонажей, спустя несколько минут они рассеиваются в потоке ветра.
9	Вы натываетесь на побелевшие и отполированные песком кости гуманоидов. Их черепа пустыми глазницами грустно смотрят вам вслед.
10	Далеко на горизонте вы замечаете чудовищно большого, шагающего по пустыне колосса, который спустя время скрывается за дюной (только если игроки не в колоссе или не встретились с ним только что)
11	На ночном привале вы слышите вой пустынных гончих окружающий вас, но отступающий с выходом солнца
12	Далеко на горизонте вы видите, как из дюн выныривает огромный песчаный червь, погревшись на солнце, он ныряет обратно вглубь песков.

ПРЕДМЕТЫ

В случае торговли вы можете бросить куб и узнать ассортимент по таблице. Все позиции кроме зелий одноразовые, их можно купить лишь раз.

Встреченные людские торговцы - 3к10 по таблице, а так же 3к4 рационов и 2к10 галлонов воды.

Бедуины - 3к8 по таблице, а так же 1к4 рационов и 3к10 галлонов воды.

Три-крины - 4кб по таблице, а так же 4к4 рационов и 1к10 галлонов воды.

1к10	Предмет	Цена (за шт)
1	1к4 зелий лечения	100 зм
2	Защитная сфера из Феррийского базальта	200 зм
3	Камень удачи	600 зм
4	Мазь Кеогтома	500 зм
5	Эльфийские сапоги	800 зм
6	Набор для езды на пустынном черве	500
7	Меч мести	1000 зм
8	1к4 зелий большого лечения	500 зм
9	Пирсолияние	800 зм
10	Камень силы	1500 зм

Меч мести

Богато украшенный меч какого-то высокопоставленного офицера Империи, во время катастрофы его разгневанный дух вселился в оружие и не хочет покидать эти земли.

Пирсолияние

Оружие основанное на утерянной технологии. Внутри механизма заключен нестабильный огненный элементаль.

Камень силы

Зеленый слабо светящийся камень, наполненный магией с выгравированными письменами на древнем языке.

Можно потратить действие, чтобы разрушить его и восстановить одну ячейку заклинания любого уровня

Открывает множество дверей и полезен в пустыне. В давние времена такие камни использовались как мощные источники волшебной силы и энергии.

Набор для езды на пустынном черве

Находясь в 15 футах от песчаного червя, с помощью этого набора вы можете попробовать оседлать его пройдя **проверку Ловкости Сл 16**.

Книга по управлению конструктами

Находясь в 30 футах от конструкта, вы можете потратить действие и попытаться деактивировать/активировать его, подобрав кодовую фразу, успешно пройдя **проверку Анализа Сл 20**. С каждой новой проверкой сложность уменьшается на 2.

Ковер самолет

Активируется ключевым словом. Может везти всех персонажей и еще одного. Скорость передвижения по глобальной карте становится = 5 гексов. Грузоподъемность 10 слотов. Летать в условиях боя может только одно существо (Скорость полета - 40 футов)



Статьёлок: Ифрит Иб'Назир

Ифрит [Efreeti] *Большой, Элементаль, законно-злой*
Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 145
Скорость 40 футов, летая 60 футов

Сил	Лов	Тел	Инт	Мдр	Хар
18 (+4)	12 (+1)	24 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Спасброски Инт +7, Мдр +6, Хар +8

Сопrotивление урону дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону огонь

Иммунитет к состоянию ошеломление, сбивание с ног, паралич, очарование, отравление, окаменение, истощение, испуг, глухота

Чувства тёмное зрение **120 футов**, пассивное Восприятие **12**, **Языки** Игнан, Общий, **Бонус мастерства +4**

Легендарное сопротивление (2/день). Если Ифрит проваливает спасбросок, он может сделать его успешным.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой ифрита является Харизма (Сл спасброска от заклинания 16, +8 к попаданию атаками заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: [обнаружение магии \[detect magic\]](#);

3/день каждое: [увеличение/уменьшение \[enlarge/reduce\]](#), [языки \[tongues\]](#);

1/день каждое: [газообразная форма \[gaseous form\]](#), [невидимость \[invisibility\]](#), [образ \[major image\]](#), [огненная стена \[wall of fire\]](#), [призыв элементаля \[conjure elemental\]](#) (только **огненный элементаль**)

-Действия-

Мультиатака. Ифрит совершает две атаки скимитаром, либо два раза использует Метание пламени.

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 11 (2кб + 4) плюс урон огнём 4 (1кб). Атаки Скимитаром считаются **магическими**.

Метание пламени. *Дальнобойная атака заклинанием:* +8 к попаданию, дистанция 120 футов, одна цель. *Попадание:* Урон огнём 11 (3кб).

-Легендарные действия-

Ифрит может совершить 2 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Ифрит восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Зыбучие пески – Ифрит выбирает область на поле боя в квадрате 10 на 10 футов. Эта область становится труднопроходимой местностью, а все находящиеся там существа должны пройти **спасбросок Ловкости Сл 12** или станут схваченными. Можно повторять спасбросок в начале каждого хода чтобы освободиться.

Испепеляющий взгляд (перезарядка 5-6): Ифрит использует заклинание **Палящий луч**

-Реакции-

Гнев владыки пустыни (перезарядка 5-6): Ифрит использует заклинание **Адское возмездие**

-Действия логова- (Если Ифрит сражается в своем саду, либо в буре)

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) Ифрит совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов; Ифрит не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

Шквальный ветер – все персонажи игроков должны пройти **спасбросок Телосложения Сл 15** и в случае провала упасть ничком.

Песчаный шторм – все персонажи игроков должны пройти **спасбросок Телосложения Сл 15** и в случае провала получить состояние ослепленный до начала своего следующего хода.

Персонажи могут избежать последствий действия логова или совершать проверки от них с преимуществом, если придумают какой-либо креативный способ. Например: закрепиться к земле или друг к другу, обмотаться шарфом, сделать какое-то подобие очков или применить соответствующее заклинание.



Механики пустыни

Великая пустыня коварна и таит в себе множество опасностей. Каждый день палящее солнце встает над песками и дюнами, обжигая кости тех, кто не преуспел в своих планах и надеждах. И каждую ночь солнце заходит, уступая место пронизывающему холоду и стуже, и хуже этого могут быть лишь твари, что приспособились к таким условиям и чьи красные сверкающие глаза то и дело проглядываются в дрожащем, от жара еще не остывшего песка, воздухе. Места и локации могут менять свое местоположение и то, что издалика казалось оазисом, оказывается смертельной расселиной, а то, что в записях на карте показано как храм на деле оказывается ловушкой бандитов, продавших вам карту. Бдительность и холодный расчет, лучшие друзья тех, кто ступает в пески Великой пустыни.

Вечно меняющаяся:

Все локации в пустыне меняют свое местоположение после начала бури, что длится три года, никакие карты и предыдущие знания не помогут здесь в навигации.

Скорость группы перемещающейся по пустыне равна 3 гексам в день, в случае наличия любого вида транспорта – 5 гексам в день.

Каждый раз, путешествуя по карте, в начале каждого дня (перед началом движения) один персонаж проходит **проверку Восприятия Сл 16**.

В случае провала ничего не удастся обнаружить. Во время передвижения по пустыне, в каждом новом гексе, **случайные события** происходят на 12+.

В случае успеха, во время передвижения по пустыне, заходя в каждый новый гекс, **случайные события** происходят на 15+. Так же в 1к4+2 гексах от героев в случайном направлении (к6 на грань гекса) вы обнаруживаете **точку интереса**, бросьте к20 чтобы понять какая это точка интереса:

- 1-14 – Обычная точка
- 15-20 – Рискованная точка

Рисковые – возможно это ловушка, а возможно место, где можно сказочно озолотиться. Издалика образ этого места размыт или является миражом. Обнаружив такую точку, бросьте куб по таблице рискованных локаций. По прибытию к точке Мастер бросает к20, при результате 16+, персонажи вместо прибытия в локацию сталкиваются с осложнением, бросьте к20 по таблице **событий** и примените эффект.

Обычные – там точно что-то есть, но показания путанные. Обнаружив такую точку, бросьте куб по таблице обычных локаций и опишите место, используя графу издалика. По прибытию на место Мастер бросает к20, при результате 18+ место, куда прибыли герои, оказалось совершенно другим из-за мира-

жа/слухи о нем врал и пр. Бросьте куб для новой локации, в которую прибыли герои (перекидывая, если снова выпадает старая).

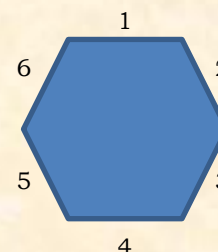
Точные – Конкретные точки интересов. Множество человек могут ручаться, что видели там то, что описывают. Такую точку могут дать хорошие информаторы или знатоки пустыни. Приходя к ней, вы всегда оказываетесь в конкретной локации, о которой вам сказали.

Многие жители пустыни знают хорошие места, в которых есть, чем поживится и интересные локации для исследования. Информацию всегда можно купить, обменять или выпытать. В качестве награды НПС могут выдавать героям наводки на различные точки.

Размещенные точки на карте пустыни не исчезают и не меняют своего местоположения после того как были исследованы. Если в описании локации не сказано иного.

Иногда вам могут дать точку, которая находится в **случайном месте пустыни**. Для этого посмотрите на карту пустыни для ДМ-а, бросьте к10 и сверьтесь с центральной линией на карте, выделенной красным. После этого выберите случайное направление и поместите точку в 1к4+2 гексах в выбранном направлении.

Для выбора случайного направления разметьте грани гекса цифрами и бросьте кб, сверяясь с рисунком ниже.



Изнуряющая:

Ужасные условия делают пребывание в пустыне тяжелейшим испытанием даже для самых подготовленных и умелых авантюристов.

- Во время продолжительного отдыха здоровье не восстанавливается полностью. Для определения кол-ва восстанавливаемого здоровья бросьте все ваши кости Хитов, при этом кости хитов не тратятся. Кости хитов восстанавливаются как обычно - половина от общего запаса за продолжительный отдых.
- Верблюды и прочие ездовые животные не выдерживают ужасающего жара и не продержатся и дня в пустыне. В этом состоит одна из главных сложностей в исследовании этого региона.
- Классы использующие луки, арбалеты и другое оружие, требующее расходников теперь должны считать амуницию, а классы ближнего боя должны учесть помеху на бросках атаки и проверках характеристик в случае, если сражаются в латной броне под палящим солнцем.

РЕКОМЕНДОВАННЫЕ ПРАВИЛА ГРУЗОПОДЪЕМНОСТИ:

Снаряжение каждого персонажа вмещается в **слоты**, кроме носимых доспехов и основного оружия.

Количество слотов определяется параметром Силы персонажа (Например, 18 Силы = 18 слотов)

Многочисленные одинаковые вещи (золото, стрелы и пр.) можно складывать в один слот.

Небольшие предметы одного типа (зелье, свиток, кольца и пр.) можно класть в один слот до 3-х штук. То же самое относится к вещам из таблицы снаряжения, в т.ч. рационам и запасам воды (запас на 3 дня (6 галлонов) занимает один слот).

В случае перегруза персонаж получает -15 футов к движению и помеху на спасброски Ловкости, а так же весь отряд получает -1 гекс движения по глобальной карте. Если отряд двигается перегруженным каждый перегруженный персонаж в конце дня проходит **проверку Телосложения Сл 15+** кол-во слотов сверх нормы и в случае провала получает одну степень истощения.

ПРОКЛЯТЬЕ ПУСТЫНИ:

Помимо физического испытания, представляющего из себя невероятную жару и путешествие не по самому удобному ландшафту, существует и другая угроза. Пустыня таит в себе огромное количество древней магии и давит на сознание заклинателей своим присутствием.

- Во время долгого и короткого отдыха заклинательные классы восстанавливают не все ячейки заклинаний как обычно. Вместо этого они кидают куб с количеством граней равным кол-ву имеющихся у них ячеек заклинаний соответствующего уровня. Например, Чародей 5-го уровня восстановит 1к4 ячеек 1-го уровня, 1к3 ячеек 2-го уровня и 1к2 ячеек 3-го уровня. В случае если ячейка одна, то нужно совершить бросок к6, на 4+ ячейка восстановится. Если на момент отдыха у мага были не потраченные ячейки заклинаний, то полученные в результате бросков значения приплюсовывается к ним.
- **ЛЮБЫЕ** особые способности, не только у магических классов, если они восстанавливаются после продолжительного отдыха, восстанавливаются по схеме выше. Например: всплеск действий (бросок к2), заряды ярости, очки ци, вдохновения барда, божественный канал, и т.д. Наложение рук восстанавливается не от уровня паладина * на 5, а от броска кости к"уровень паладина" * 5
- Любые заклинания, создающие воду или еду (например: Чудо-ягоды [Goodberry], Сотворение пищи и воды [Create food and water], Сотворение или уничтожение воды [Create or destroy water]) сотворяются с условием. Пройдите **проверку заклинательной характеристики Сл 18**.

В случае неудачи заклинание проваливается, расходуя ячейку.

- Если требуется бросок к5, к7 и пр. бросьте обычную кость с ближайшим максимальным значением перебрасывая отсутствующие варианты.

Буря:

Каждый новый спокойный день в пустыне приближает Бурю.

Начиная с 10-го дня, после окончания продолжительного отдыха Мастер должен бросать к20, при результате 12+ начинается Великая буря. За каждую последующую проверку прибавляйте 2 к результату броска.

Группа, впервые оказывающаяся в Великой буре или начинающая там день, проходит **спасбросок Телосложения Сл 16**, получая 2к10 рубящего урона и степень истощения или только половину этого урона в случае успеха.

В Буре герои так же встречается с самим Иб'Назиром ведущим пылевой шторм вперед.

В Буре видимость ограничена 30 футами, вся местность является труднопроходимой.

Буря надвигается с двух сторон, начиная с гор, её скорость равна 2 гексам в день и увеличивается на 1 каждый день.

ПРЕДЫСТОРИИ

Все члены отряда знают друг друга уже некоторое время (кроме Вора, он присоединился относительно недавно) и имеют доверительные отношения.

Посоветуйте игрокам выбрать среди них главу экспедиции, который будет принимать важные решения.

ВОР

Предыстория: Умелый грабитель и опытный делец, украв нечто крайне ценное пытается скрыться в пустыне с награбленным. У него на хвосте влиятельные люди и они жаждут забрать то, что было украдено. Нужно лишь пережить следующие пару недель пока свой человек с той стороны все не уладит.

Особенность: Персонажа преследуют, в таблице событий доступна опция Убийцы. Привыкший жить на грани и благословенный судьбой персонаж начинает игру с вдохновением.

Стартовое снаряжение: Один **Редкий** предмет на выбор игрока со старта, который был украден у очень влиятельной семьи.

600 зм и талисман приносящий удачу на “делах”.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Предыстория: Наследник великого археолога, который когда-то сгинул в пустыне в поисках легендарного затерянного дворца последнего Султана. Имеет древний амулет из Великой пустыни, с большим инкрустированным камнем, что достался ему в наследство.

Особенность: Все проверки Истории связанные с пустыней проходятся с преимуществом. Перед игрой сообщите игроку базовые знания о пустыне, его народах и истории.

Стартовое снаряжение: Амулет – зайдя в пустыню, он загорится, и будет указывать направление в сторону дворца, сияя ярче при приближении. Работает как камень силы.

3 свитка с любыми заклинаниями волшебника на выбор, 2-го круга максимум.

500 зм и старые журналы с записями своего предка.

СЕМЬЯНИН

Бывший авантюрист, которого нужда и долг толкнули на опасное мероприятие и вынудили вновь взяться за меч. Для него главное это заработать достаточно денег для возврата **долга (3000 зм)** и **вернуться к семье**.

Особенность: Опыт и знания, полученные в приключениях, позволят начать с **дополнительным уровнем** (6-ой уровень). Однако старые раны дают о себе знать, кость хитов вашего класса уменьшается на один порядок (к12 -> к10 -> к8 и т.д.) и вы не получаете преимущества короткого отдыха.

Стартовое снаряжение: Любое оружие +1, которым вы можете владеть или магическая фокусировка +1, если ваш класс специализируется на заклинаниях.

300 зм и волшебная карточка, изображающая вас с членами вашего старого отряда.

ВОИН НАСЛЕДНИК ИФРИТА

(только НЕ магические классы)

Наследник ифрита Иб'Назира, но не знает этого. Ищет свою и связь своего ордена с пустыней. Недолюбливает представителей магического ордена.

Особенность: Член древнего воинского ордена имеющего тайное происхождение, связанное с пустыней, обладает чертой **посвященного в магию**.

Стартовое снаряжение: Оружие предупреждения (любое)

300 зм и символ своего ордена

МАГ НАСЛЕДНИК ИФРИТА

(только магические классы)

Наследник ифрита Иб'Назира, но не знает этого. Ищет свою и связь своего ордена с пустыней. Недолюбливает представителей воинского ордена.

Особенность: Член древнего магического ордена имеющего тайное происхождение, связанное с пустыней, обладает чертой **адепт метамагии**.

Стартовое снаряжение: Волшебная палочка рядов

300 зм и символ своего ордена

НАСЛЕДНИК БОГАТОГО РОДА

Юный надменный наследник, имеющий много братьев и соперников, который пустился в путешествие чтобы доказать делом и подвигом свое право на управление семьей. Для этого он хочет добыть поистине могущественный артефакт и сделать его своей фамильной ценностью.

Особенность: еще молодой и неопытный, но как аристократ имеющий навык в руководстве. Наследник начинает на 1 уровень ниже остальных (4-ый уровень), но имеет черту **воодушевляющий лидер** (если соответствует требованию)

Стартовое снаряжение: Наследника сопровождают **солдат** и **прислужник**, полностью под контролем игрока. Однако при каждом проявлении плохого к ним отношения существует накапливаемый каждый день 5% шанс предательства.

1200 зм и поручительная грамота от главного советника короля (другого государства)

ТРИ-КРИН ПОСЛАННИК

(только для расы – три-крин)

Посланник своего народа, что с детства долго путешествовал по внешним землям, но соскучился по дому и решил навестить своих сородичей.

Особенность: перед игрой сообщите игроку базовые знания о пустыне, его народах и истории. После долгого путешествия посланник набрался знаний и опыта, персонаж может получить владение двумя любыми навыками на выбор.

Стартовое снаряжение: до трех обычных или необычных предметов, что посланник нашел в странствиях.

400 зм и простое ожерелье из зубов пустынных гончих напоминающее о доме

СВОЯ ПРЕДЫСТОРИЯ:

Игрок по согласованию с Мастером может создать собственную предысторию для своего персонажа.

Он должен иметь вескую мотивацию, задачу или иметь связь с пустыней, для того чтобы отправляться в это опасное место.

После проработки предыстории выдайте персонажу:

- 600 зм
- Черту на выбор ИЛИ два обычных или необычных магических предмета.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДЫСТОРИЙ

Во время игры, используйте предыстории персонажей, их сильные и слабые стороны. Давайте преимущество на проверках или автоматический успех, если персонаж имеет соответствующие познания и пережитый опыт.

В зависимости от ситуации вы можете выдавать разную информацию в зависимости от предыстории персонажей. Они могут знать или не знать некоторых особенностей местности, истории или общения.

Написанное в предыстории вы можете связывать с происходящим на игре, создавать новые связи и нити сюжета важные для ваших персонажей. Связывать их вместе и переплетать.

Не бойтесь вплетать свои собственные идеи в столкновениях, знамениях и пр. взаимодействиях.

Исследователь может найти своего потерянного предка во временной петле.

Три-крин может обнаружить свою колонию уничтоженной или уведенной в рабство Ламиями

Наследник богатого рода в погоне за артефактом получит проклятие, сворачивающее его ум и помыслы

Наследники ифрита могут решить, что их предок прав и принять его сторону.

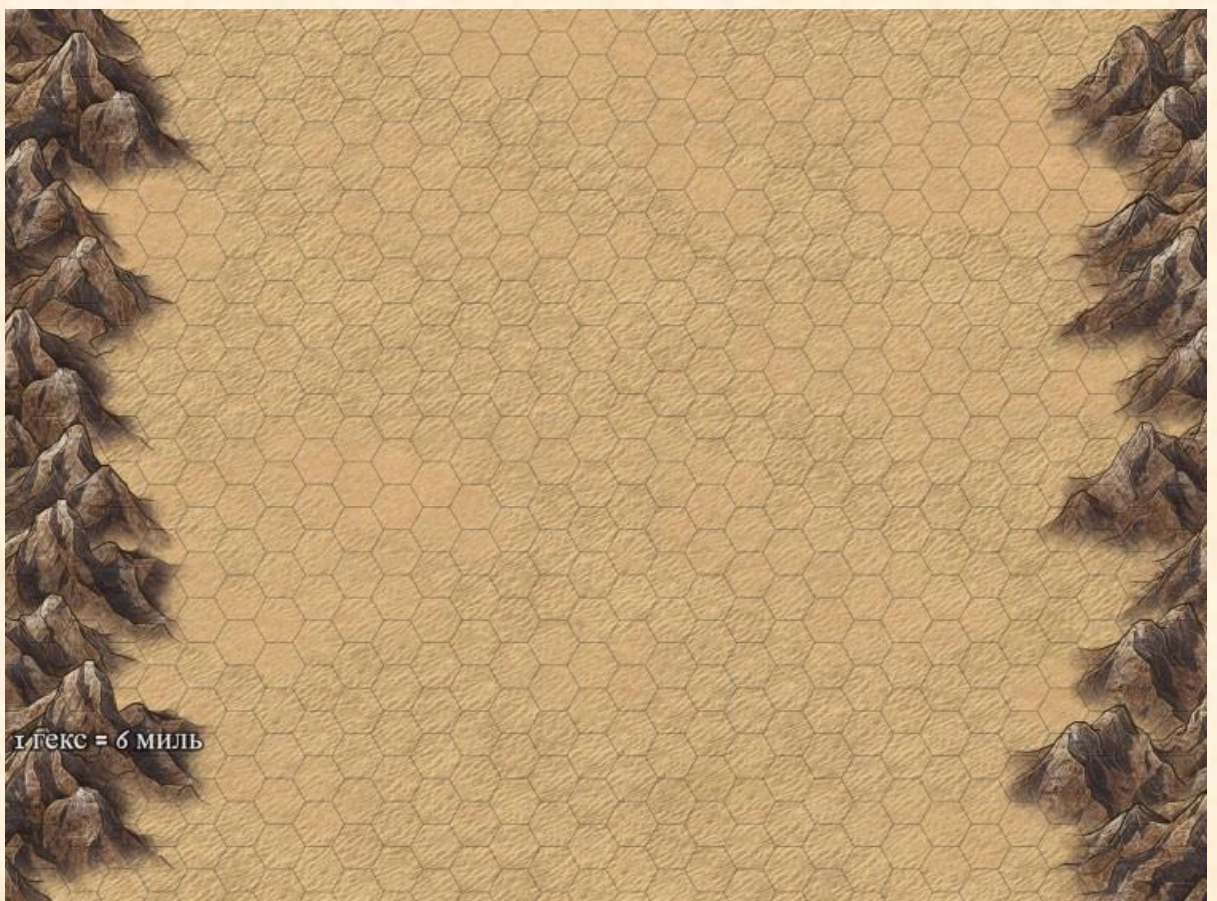
Вор, обнаружит, что даже посреди пустыни за ним не прекратили охоту.

Семьянин может быть поставлен перед трудным выбором, богатство или друзья?

Все может пойти и точно пойдет не по плану, и вы этому можете поспособствовать, сделав приключение еще интересней.

«Планы бесполезны, планирование бесценно»
- Дуайт Эйзенхауэр

КАРТА ПУСТЫНИ И ВЕРСИЯ ДЛЯ ДМ-А



КАРТЫ

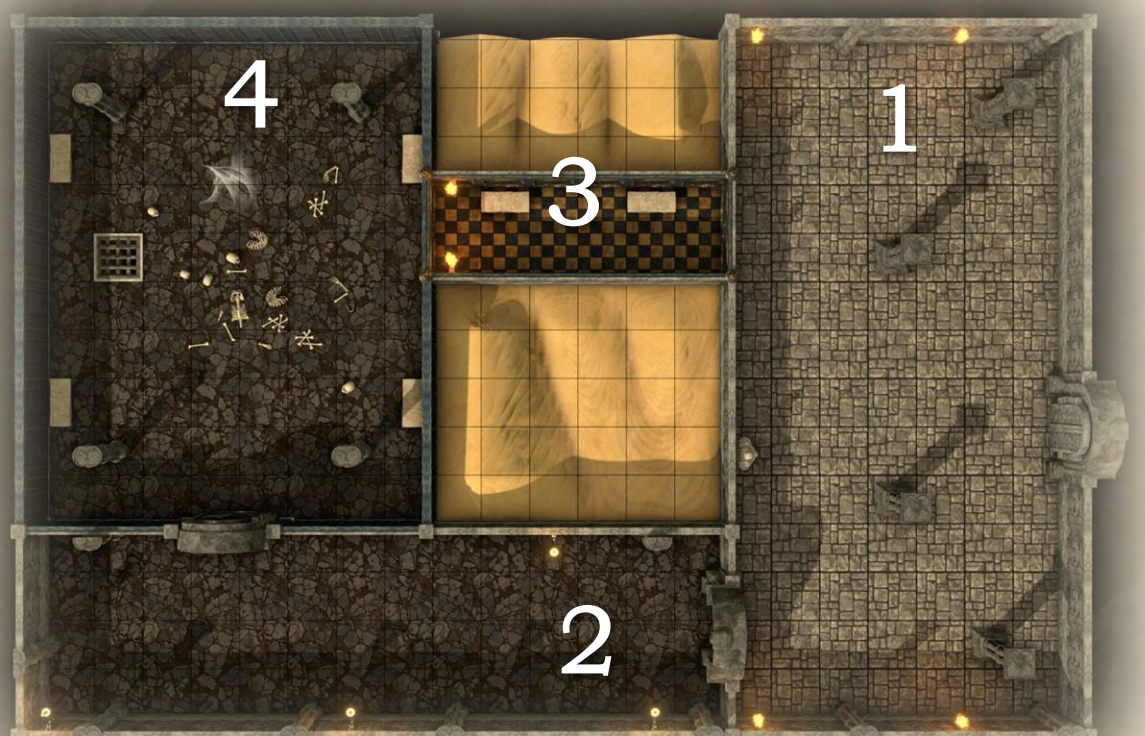
КАРТА ДВОРЦА



КОМНАТА ВЕДЬМЫ ВО ДВОРЦЕ



КАРТА ТЮРЬМЫ



КАРТА САДА ИФРИТА



Благодарю за прочтение!

Работа выполнена в рамках конкурса [Пекарни Творцов](#).

Все арты, были созданы с помощью Midjourney (спасибо Koroz-у ([Таверна Короза](#))).
Работа выполнена и оформлена в Microsoft Word. Для редактирования изображений использовался Adobe Photoshop. Благодарю

Если хотите поддержать автора:

Карта для донатов –5559 4941 8957 2315 (Альфа-банк, Титов Михаил).

[Бусти и Ютуб канал](#)

