



Сотворено командой Roundabout

# В свете молний ⚡

**DUNGEONS & DRAGONS**

Приключение создано на конкурс для Пекарни Творцов

## Оглавление

Оглавление	2	Погружение ко дну	7
Предисловие	2	После боя	8
О нас	2	Подводный дворец	8
О ваншоте	2	Заключение	10
Аннотация	2	Статблоки	11
Структура приключения	2	Главарь Мародёров	11
Введение	2	Мародёр Волшебник	12
Как работать с документом	2	Мародёр	12
Предыстория	2	Элементаль Бури	13
Почему персонажи здесь	2	Мередит	13
Путь до Марефола	3	Понс	14
Открывающая сцена	3	Нерида	15
Встреча с жителями	4	Карты	16
Марефол	4	Свободное Королевство Моренартия	16
Нападение мародёров	4	Деревня Марефол	17
Обвалившийся дом	5	Битва в деревне	18
Таверна «Лунный котёнок»	5	Битва с элементами	18
Остатки причала	6	Чертоги Нериды	19
Лодка Понса	6	Раздаточный материал	20
Маяк	7	Послесловие	21
Чертоги Нериды	7	Источники	21
		Благодарности	21



## Предисловие

### О нас

Команда мастеров **Roundabout** занимается проведением настольных ролевых игр по различным системам, но Dungeons and Dragons 5th Edition занимает особое место в наших сердцах. Мы проводим игры для разной аудитории, будь то люди, имеющие опыт в НРИ, или совсем новички. Мы играем в различных тайм-кафе, выезжаем на другие точки и водим онлайн.

Переходите в наше сообщество в ВКонтакте и приходите к нам в живую, если вы находитесь в городе Москва.

### О ваншоте

Приключение «В свете молний» создано для персонажей с **5-го по 8-й уровень** и оптимизировано для **пяти персонажей 7-го уровня**, рассчитано на 4-6 часов игры.

Перед тем как вести приключение «В свете молний» рекомендуется прочитать его полностью, чтобы лучше понять структуру приключения, нюансы сюжета и мотивацию персонажей. Помните, что мастер не обязан следовать тексту приключения и может видоизменять любые его элементы для хорошей игры.

Все дополнительные материалы вы можете скачать на **гугл диске**.

### Аннотация

Мередит с героями отправляется к берегу Великого Моря, в деревушку Марефол, проведать своего отца Понса. Путь предстоит неблизкий, да и путешествовать по лесам в одиночку опасно — грабители на больших дорогах не дремлют.

### Структура приключения

Приключение «В свете молний» поделено на три части: Путь до деревни, Марефол, Чертоги Нериды.

В Пути до деревни даётся общее представление о героях и Мередит.

В Марефоле герои исследуют деревню в поисках Понса, встречаясь с различными опасностями и невзгодами.

Когда герои попадают в чертоги Нериды — Владычицы Великого Моря и Грозного Неба — им предстоит сделать тяжёлый выбор: даровать счастье двоим или сохранить жизни сотням.



Рекомендованный  
плейлист можно найти на

Яндекс  Музыка

## Введение

### Как работать с документом

Текст, которым написана большая часть приключения, в том числе и этот фрагмент, предназначен для мастера.

#### Полезные советы

Текст в такой рамке содержит рекомендации по отыгрышу и раскрывает того или иного персонажа

Текст в подобной рамке используйте для чтения игрокам во время партии. В нём содержатся описательные элементы повествования.

Конечно, при возможности желательно адаптировать текст под себя и своих игроков.

### Предыстория

Много лет назад, когда Понс был в самом рассвете сил и бороздил бескрайние просторы Великого моря в одиночку, на одном из далёких, неизведанных островов он встретил необычной красоты женщину, в которую тут же влюбился. Рядом с Неридой он чувствовал себя иначе: будто сама буря хлопотала в его венах. Девушка учила Понса укрощать строптивые порывы энергии, которые так неожиданно овладели им.

Но как и всё прекрасное, бурный роман не мог продолжаться вечно. В одно утро любимая пропала, ни оставив и следа. Понс пытался найти Нериду, но безуспешно.

Через полгода, когда Понс прибыл в родной Марефол, обнаружил у своего дома небольшой свёрток, в котором крепко спала малышка. Там же он нашёл и записку, что гласила: «Я приду за тобой в свете молний», подписанную «Н».

Года шли, Понс старел, Мередит расцветала, а над Великим Морем с того времени ни разу не было ни бурь, ни молний.

Понс оберегал Мередит, которая была так сильно похожа на Нериду, а потому старался дать ей всё самое лучшее и оградить от силы, бушующей в нём самом. Едва Мередит исполнилось пять, Понс отдал её учиться в столицу, потому Мередит не помнит своего влечения к морю, что пробуждается, стоит ей ощутить морскую воду на своей коже. Мередит навещала отца и до этого, но навязчивые мысли о влечении к морю отгоняла, не считая их значимыми.

За день до приезда группы Великое Море погрузилось в хаос — буйные волны, гром и молнии. Впервые за десятки лет Море так разбушевалось. Все жители поспешили

убраться из деревни, Понс помогал им, пока не увидел яркую вспышку молнии в форме женского профиля. Он знал — это была она.

Наплевав на осторожность, он пошёл в море в непогоду. Его судно сгнуло в волнах, а сам он на дне встретился с Неридой. Она оказалась русалкой, влюбившейся в простого моряка, даровавшей ему силу контролировать бури и забравшей его себе, когда он уже фактически прожил жизнь.

Когда много лет назад Нерида узнала о своём положении, испугалась, что не сможет вырастить ребёнка в подводном царстве, да и время её нахождения на суше стремительно заканчивалось. Тогда Нерида пошла на отчаянный шаг: разрешившись от бремени, оставила малышку на воспитание Понсу, из подводных глубин наблюдая за её взрослением.

Нерида хочет быть и с Понсом, к которому питает самые светлые чувства, и с Мередит, за взрослением которой она следила. Несмотря на статус Владычицы Великого Моря и Грозного Неба, Нерида одинока в своих чертогах, а потому явилась к Понсу, чтобы забрать его себе навсегда.

Из-за усиливающейся близь Нериды магии Понса бури и грозы могут уничтожить всё побережье Великого Моря. Стоит ли счастье двоих стольких жертв?

### Почему персонажи здесь

Вы можете использовать эти завязки для мотивации персонажей, которые проходят это приключение. Таким образом игроки смогут лучше понять своих персонажей и постараться достичь определённой цели.

**Помочь Мередит.** Мередит предлагает щедрое вознаграждение тем, кто составит ей компанию в нелёгком пути через леса до берега Великого Моря.

**Странное предсказание.** Верховный Предсказатель Лостора Анториас д'Ибрандас поведал ограниченному кругу лиц о том, что тёмные ветра бегут на берег Великого Моря, хотя всем известно, что над ним давно не бушевали грозы. В данном случае персонажи могут быть приближёнными к главному магу столицы и вести собственное расследование.

**Личные причины.** Марефол — небольшая деревенька, стоящая на берегу Великого Моря. Может быть кто-то из героев вырос здесь или едет навестить родственников.

# Путь до Марефола

## Открывающая сцена

*Друг мой, не бойся и присядь.  
Порывы ветра здесь, во мраке, не достанут.  
Можешь не верить, горло в крике рвать,  
Легенды я слагать не перестану.*

*Сегодня будет сказ о смельчаках,  
Не знающих ни страха, ни волнений.  
Тропа историй повернётся вспять,  
А волны моря снизойдут на мирный берег.*

Приключение начинается в Плутающем лесу (См. **Карты**). Герои в компании Мередит едут по едва различимой сельской дороге.

Телега мерно покачивается из стороны в сторону, вторя топоту копыт, утопающих в грязи. Тягучие облака заполнили небосвод, а грибной дождь льет уже второй день. Редкие крупные капли неприятно скатываются по подбородку. Совсем скоро вы доедете до Марефола. Но что же вас побудило отправиться в путь?

На этом моменте происходит небольшой флешбек: герои проводят вечер в одной из душевных таверн Лостора.

Грузные потолочные балки украшены аляповатыми флажками и скромным количеством люстр. Раскрытые настежь окна не пропускают в помещение достаточное количество воздуха, а потому приходится время от времени выходить на оживлённую улицу, чтобы вдохнуть полной грудью.

В этот момент вы можете попросить игроков описать своих персонажей, рассказать, как они относятся друг к другу и как отдыхают от зноя и выпивки.

Если у кого-то из приключенцев показатель **Пассивной Мудрости (Внимательности) 15** и выше (примите во внимание состояние отравления в случае чрезмерного употребления алкоголя), то он может подметить одетую в изысканные одежды девушку, которая, сверяясь с бумагой в своих руках, выискивает кого-то в толпе. Если этот же приключенец совершит **проверку Проницательности (Мудрости) со сложностью 12**, он может уловить резкость в её движениях, свидетельствующую о спешке или тревоге.

Так или иначе герои знакомятся с **Мередит**.



Портрет  
Мередит

### Отыгрыш Мередит

Мередит — юная девушка. Волосы убраны в аккуратную причёску, бледно-серые глаза внимательно осматривают вас с ног до головы.

Мередит юркая, храбрая, но при этом не стремится идти на конфликт. Скорее общительная, но в рамках приключения остаётся замкнутой. Обладает магическими способностями, но не кичится этим.

Так герои узнают Мередит, которая спешит в Марефол, чтобы проведать своего отца Понса.

Мередит также находится в телеге с приключенцами. Персонажи, совершающие **проверку навыка Проницательности (Мудрости) со сложностью 10**, видят, как Мередит сильно волнуется, когда герои подъезжают к деревне.

Если приключенцы будут расспрашивать Мередит, могут узнать следующее:

- Мередит едет в Марефол во многом из-за странного сна: она видела, как огромные волны Великого Моря вздымаются к небу и смывают деревню Марефол, а в небесах бушуют молнии. А ведь над Великим Морем десятки лет не было гроз...
- Изредка её сны сбываются, потому она просит героев составить ей компанию по пути к Понсу.
- Понс говорил, что мать Мередит умерла при родах, предпочитая умалчивать и уходить от данной темы.
- Ещё в детском возрасте Понс отправил Мередит жить в столицу, чтобы та получила хорошее образование.
- Сейчас Мередит является одной из придворных дам.

## Встреча с жителями

По дороге приключенцы встречаются людей, движущихся из Марефола, в которых Мередит узнаёт местных жителей.

Большая часть людей одета в мешковатую одежду, которая в нескольких местах ещё влажная. Половина идёт по тропинке босиком, нестройно хлюпая в грязи размытой колеи, другим каждый шаг даётся с трудом. Многие несут на своих плечах тяжёлые мешки, набитые вещами первой необходимости: домашней утварью, одеждой, едой. Тяжёлый, хмурых взгляд застыл на лицах, а в глазах некоторых читается обречённость.

В этой толпе герои могут встретить следующих персонажей мастера:

Гарет, паренек лет двадцати. Светлые вьющиеся волосы чуть выше плеч, ясные голубые глаза, лицо в веснушках. Сильно прихрамывает на правую ногу. **Проверка Внимательности (Мудрости) со сложностью 15** покажет, что вместо ноги у него деревянный протез, к которому прикручен тяжёлый моряцкий башмак. Гарет знает Понса и относится к нему с благодарностью, поскольку смотритель маяка спас его от акул пару лет назад. Именно тогда он лишился ноги. Гарет видел, как Понс помогает жителям Марефола избежать ужасной гибели. Также Гарет видел, что в деревне осталась Анера — хозяйка таверны «Лунный котёнок».

Белла, женщина сорока лет, торговка рыбой. У нее сильные руки и загорелая кожа. Носит тяжёлый мужской моряцкий китель. Темные волосы завязаны красной лентой. Белла часто возвращалась домой в ночи и видела, как смотритель маяка стоял на вершине утеса и вглядывался куда-то в морскую гладь. Женщина продавала ему рыбу некоторое время назад и заметила, что Понс выглядел болезненным и невыспавшимся. Он даже ошибся, обратившись к ней другим именем.

Сисилия, девочка, лет пяти. Если **показатель Пассивной Внимательности (Мудрости)** у героя **13 и выше**, он заметит в её каштановых волосах остаток водорослей. Её мать, Аврора, скажет, что Понс спас Сисилию, вырвав её из-под большой волны. Сисилия плачет и громко зовёт Герду, свою собаку.

Помните, что если ваши игроки связаны с деревней Марефол потому, что в ней проживает их родственник, стоит включить его в повествование, например, в данном

моменте. Или вы можете оставить его в деревне Марефол, куда далее направятся герои. В любом случае опирайтесь на то, что говорят вам ваши игроки.

В ходе всех расспросов герои узнают, что в деревне остались ещё люди, которые пострадали от ночной бури. Мередит поторапливает героев, потому что не видит в толпе Понса и предполагает, что он в деревне.

Так герои въезжают в Марефол.

## Марефол

Первое, что замечают герои, пребывая в Марефол — ветер и дождь усиливаются, а на море вздымаются высокие волны.

В привычном морском запахе соли и разлагающихся водорослей улавливаются едва различимые нотки железа и мокрого камня. Резкие порывы ветра и крупные капли дождя мешают видеть, как беснуется море. Поваленные деревья, рухнувшие дома, едва различимый плач людей, в одночасье потерявших всё, что у них было...

В приложении **Карты** вы можете ознакомиться с картой Марефола для игроков и для мастера. Далее будет приведено описание каждой локации и персонажей мастера, которые в ней содержатся.

## Нападение мародёров

Вы можете добавить сцену боевого столкновения с мародёрами в составе одного **Главаря Мародёров** (Гильмео Чёрный Глаз), одного **Мародёра Волшебника** (Джулиана Проворного) и трёх **Мародёров** (Жоржа по прозвищу «Маркиз», Людо по кличке «Мясник» и Розетты) в любой момент между сценами исследования деревни Марефол. **Статблоki** мародёров можно найти в одноимённом приложении.

Гильмео Чёрный Глаз является основателем банды, его правая рука — Джулиан Проворный, дальше по иерархии идёт Розетта. Жорж и Людо не имеют реальной власти.

Мародёры активно используют окружение, стараясь получить укрытие от дальнобойных атак за ящиками и бочками. Они нападают сразу на одного персонажа, пытаются его обезоружить и повалить на землю. Гильмео обычно прячется за спинами остальных, предпочитая нападать на самого слабого противника.

В начале боя Джулиан наложит заклинание Сковывающий лёд Райма, чтобы обездвигить

приключенцев, а потом к героям подойдут остальные мародёры. Розетта предпочитает сначала обезоружить цель, а потом бить противника, отпуская едкие комментарии. Людо рубит без разбора, его движения скорее сильные, нежели точные. Жорж бьётся в первых рядах, но как только кто-то из товарищей смертельно ранен/мёртв, попытается сбежать с поля боя

## Обвалившийся дом

Обозначен на карте буквой А.

Очевидно, что не так давно эта груда камней и досок была крепким домом, но сейчас он больше походит на кучу строительного мусора, перемешанного с песком и грязью. Отдельные фрагменты черепицы утопают в лужах, смешиваясь в труднопроходимую слякоть.

Подойдя ближе, герои могут увидеть темноволосого рослого мужчину, который руками пытается убрать камни. Все его ногти содраны, но его это не волнует. Родерик, не отрываясь от работы, попросит героев вытащить его сына, Севастьяна, из-под завала.

Родерик позовёт Севастьяна, но тот не отвечает. Отец станет работать ещё активней.

### Отыгрыш Родерика

Родерик очень взволнован и обеспокоен. Он торопится освободить сына, а потому не любезничает с приключенцами, по началу даже не замечая их прихода. Его цель: спасти Родерика во что бы то ни стало.

Родерик может быть излишне грубоват с приключенцами, если у них ничего не выходит. Если ваша компания позволяет вставлять в речь мат, не бойтесь его использовать.

Чтобы вытащить Севастьяна из-под завала, можно совершить следующие проверки:

- **Проверка Атлетики (Силы)** со сложностью **17**, чтобы вытащить Севастьяна грубой силой. При провале данной проверки Севастьян сильно ударяется рукой. Сложность последующей **проверки Медицины (Мудрости)** повышается на 3.

- **Проверка Анализа (Интеллекта)** со сложностью **13** поможет найти неподалёку достаточно крепкую доску, с помощью которой можно сделать рычаг, чтобы облегчить спасение Севастьяна. Тогда сложность последующей **проверки Атлетики (Силы)** снижается до **10**.

- **Проверка Внимательности (Восприятия)** со сложностью **13** позволит заметить опасно накренившуюся балку, которая вот-вот упадёт на мальчика. В случае

провала балка падает на Севастьяна, а у героев недостаточно времени вытащить его до этого. Севастьян сильно ударяется о балку, сложность последующей **проверки Медицины (Мудрости)** повышается на 3.

- **Проверка Медицины (Мудрости)** с изначальной сложностью **12**, чтобы правильно зафиксировать больную руку и подвёрнутую из-за обвала ногу.

Когда герои достают Севастьяна и помогают ему, перебинтовывая, Родерик, наконец, выдыхает и рассказывает, что случилось.

Родерик стоял рядом с Понсом, когда в дом Родерика ударила молния, задев вышедшего из него Севастьяна. Родерик тут же бросился спасать сына и, обернувшись, увидел, как Понс удалялся в сторону моря. Понс не откликнулся на зов о помощи Родерика, за что тот очень злится на смотрителя маяка.

Если герои не смогут вытащить Севастьяна из-под завала, то Родерик не будет ничего им рассказывать, ограничившись лишь тем, что они как старый смотритель маяка — ни на что не способны.

## Таверна «Лунный котёнок»

Обозначена на карте буквой Б.

На первый взгляд чудом кажется, что столь массивное здание смогло уцелеть, но стоит подойти ближе, и всё становится на свои места: стихия беспощадна к людским творениям. Южная стена полностью обвалилась, забрав с собой добрую половину крыши и большую часть второго этажа. Окна первого этажа выбиты, дверь приставлена ко входу, а у порога лежит сорванная с петель вывеска, где каллиграфически выведена надпись «Лунный котёнок» рядом со скромным рисунком котика, у которого на глазах сейчас красуются две морские звезды.

Подле таверны на коленях сидит женщина лет пятидесяти и неотрывно смотрит в одну точку. Её рука выше локтя наспех перебинтована. Когда герои подходят ближе, она промаргивается и устремляется к ним.

### Отыгрыш Анеры

Анера отличается благородным происхождением, потому обращается к приключенцам со всем почтением. Говорит она чуть запинаясь, заламывая пальцы рук и поглядывая на вход в таверну. Можете использовать чуть более официальные, сложные конструкции предложений, чтобы показать её статусность и образованность.

Анера объята горем, поскольку на её супруга Тассариона обрушилась крыша таверны, когда он пошёл спасать свою любимую. Она до последнего отрицает смерть супруга, говоря героям о том, что слышит в доме его голос. Анера слёзно просит героев осмотреть дом, поскольку сама из-за травмы не в силах пройти в таверну.

Герои могут пройти **проверку Атлетики (Силы)** или **Акробатики (Ловкости)** со сложностью **14**, в зависимости от того, силой или ловкостью они пытаются протиснуться сквозь рухнувшую крышу.

Внутри таверна больше походит на разгромленный склад: всюду валяются раздробленные в щепку остатки столов и стульев, изредка на полу встречаются водоросли и изогнутые раковины. Но силуэт мужчины, стоящего за барной стойкой, привлекает ваше внимание.

Пройдя **проверку Магии (Интеллекта)** или **Религии (Интеллекта)** со сложностью **10**, герои понимают, что перед ними призрак. Если герои прошли проверку тех же навыков, но со сложностью **15**, то они понимают, что просто так его не упокоить. Следует завершить начатое призраком дело и/или совершить его последнюю волю.

#### Отыгрыш Тассариона

Тассарион — бывший приключенец, потому общается с героями на равных. Тассарион думает, что Анера погибла под завалом, и не может обрести покой, пока не убедится в обратном. Тассарион пытается оставаться безэмоциональным, хотя собственная нежизнь его изрядно пугает.

Упокоить Тассариона можно либо приведя к нему Анеру (сложность разбора завала **проверка Атлетики (Силы)** со сложностью **14**), либо убедив его в том, что Анера сейчас в безопасности. Базовая сложность **проверки Убеждения (Харизмы)** **16**, но весомые аргументы могут снизить её или вовсе исключить данную проверку (на усмотрение мастера).

Если герои приведут Анеру в дом, то супруги кинутся в объятия друг другу. Анера в последний раз почувствует тепло Тассариона, после чего тот растворится в воздухе, а Анера начнёт тихо плакать, прижимая руки к тому месту, где секунду назад был Тассарион.

#### Остатки причала

Обозначены на карте буквой В.

Удивительно, но причал по большей части смог противостоять неукротимым волнам. Из-за своей конструкции он всё ещё пребывает в относительной целостности, раскачиваясь на всё поднимающихся волнах. Изредка о него бьются каркасы изуродованных лодок, напоминающие обезображенные скелеты.

Рядом с причалом можно найти одиноко стоящую девушку. Вся её кожа испещрена шрамами, а один глаз скрыт за повязкой. Она не обращает внимания на спутников.

#### Отыгрыш Ринко

Ринко нема с рождения, но сильно пострадала от бури. Ей больно двигаться, однако она продолжает стоять и смотреть на бушующее море. Её дом снесло потоком воды, а из-за полученных травм она вряд ли сможет добраться до безопасного убежища, поэтому она решила просто стоять и смотреть за тем, как волны одна за одной накрывают берег всё сильнее.

Если кто-то из героев умеет читать мысли, общаться телепатически или как-то иначе связываться с неммым персонажем, то Ринко скажет, что видела, как Понс бежал на маяк, остался там на пару минут, а потом выплыл на лодке в море. Больше она его не видела.

Ринко смирилась со своей участью и просто ждёт конца, не имея представления, что делать дальше.

Если хорошенько обыскать причал (пройти **проверку Внимательность (Мудрости)** со сложностью **15** и выше), можно найти небольшую уцелевшую лодку, закинутую во двор одного из ближайших домов.

Она нуждается в небольшом ремонте (**проверка инструментов Плотника (Интеллект)** со сложностью **13**), чтобы быть вновь отправленной в море. Чтобы вытащить лодку со двора, понадобится пройти **проверку Силы** со сложностью **14**.

На лодке, например, можно отправиться к остаткам лодки Понса и внимательно их осмотреть.

#### Лодка Понса

Обозначена на карте буквой Г.

Приближаясь к величаво стоящему маяку, вы замечаете острую скалу, то скрывающуюся за высокими волнами, то проступающую на поверхность. Близ бритвенно острых камней легко разглядеть корпус небольшой лодки. Дрейфующие около доски и огромная пробоина в корме дают понять, что судно нужно будет долго восстанавливать.

Если персонажи каким-либо образом подбираются к лодке, то не находят в ней



останков Понса. Персонажи с **показателем Пассивной Внимательности (Мудрости) 13** и выше, могут заметить в воде под лодкой еле заметное бирюзовое свечение, которое так и манит к себе.

## Маяк

Обозначен на карте буквой Д.

Одинокий маяк возвышается белокаменным изваянием над непреступными скалами, о которые всё сильнее ударяются волны. Солёные брызги долетают почти до самого верха, где должен гореть свет, однако сейчас над крышей маяка сгущаются тёмные тучи предстоящей грозы. Узкая извилистая тропа ведёт вверх по каменистому утёсу, змеёй петляя меж опасно выступающих скал.

Мерedit в любом случае будет настаивать на том, чтобы герои посетили маяк, и она могла удостовериться, что Понс точно не там.

Персонажи, обладающие **показателем Пассивной Внимательности (Мудрости) и/или Пассивного Анализа (Интеллекта) 13** и выше, могут понять, что на маяке нет следов бури, будто неукротимая стихия обошла его стороной.

Первый этаж маяка — жилище Понса.

Несложно догадаться, что именно в этой части маяка обитал смотритель: не заправленная кровать, скромный платяной шкаф, стол и стул — вот и все вещи, принадлежащие Понсу. В углу комнаты стоит парочка бочонков с маслом, а на столе лежит кипа бумаг: описей, чертежей, дневниковых записей.

**Проверка Анализа (Интеллекта)** со сложностью **12** укажет, что Понс плохо следил за хозяйством в последнее время: гора скопившейся посуды, хаотично расставленная по комнате, сломанная дверца платяного шкафа, неубранная постель.

При осмотре стола Понса герои находят Дневник Понса, а рядом с ним и записку Нерида (См. **Раздаточный материал**).

Подъём на второй этаж.

Крутая винтовая лестница поскрипывает под ногами. Пролёт за пролётом поднимается всё выше, пока не достигает вершины — фонарной комнаты

На верхней площадке, в фонарной комнате, располагается механизм освещения, позволяющий управлять потоком света и направлять корабли подальше от опасных скал.

**Проверка Анализа (Интеллекта)** со сложностью **15** укажет, что механизм сломан. Судя по всему в него ударила молния.

Починить механизм можно с помощью **проверки инструментов Ремонтника (Интеллекта)** со сложностью **18** либо **проверки Интеллекта** со сложностью **25**. При двух провалах маяк становится неисправен.

## Чертоги Нерида

### Погружение ко дну

Прочитав Дневник Понса и опросив оставшихся в деревне жителей, герои могут попытаться отыскать Понса и предпринять попытку погрузиться в бурные воды Великого моря.

Сделать это можно несколькими способами.

- Взять уцелевшую лодку (См. **Остатки причала**). В этом случае, чтобы плыть на ней и не перевернуться, следует **пройти проверку водного транспорта (Интеллекта)** со сложностью **18**. При провале лодка переворачивается, а группа начинает тонуть.

- Нырнуть в воду, например, с причала.

Важно отметить, что Мерedit не желает идти в морскую воду, ей страшно, а внутренний зов моря становится сильнее близь высоких волн. Если герои каким бы то ни было образом пытаются взять с собой Мерedit (и тем самым Мерedit оказывается в воде), обрызгать её морской водой или иным способом намочить, происходит следующее:

Всё тело Мерedit покрывается едва различимой рябью. Девушка с болезненным криком выгибается, пока её кожа стремительно покрывается мелкими чешуйками, которые, словно тысяча игл, разрывают её плоть. Пальцы скрепляются вместе упругой плёнкой, на шее появляются кровоточащие раны. Мерedit, пытаясь противиться тому, что с ней происходит, всё глубже и глубже уходит под воду, пока вы не теряете её из вида.

Мерedit слышит зов моря, и потому спешит к нему. Она уплывает с нечеловеческой скоростью (60 фт. в раунд), в текущем состоянии она не в силах понять, кто её окружает, а потому относится ко всем враждебно. (Если персонажи решат подражаться с Мерedit в текущем состоянии, используйте **статблок Нерида** со следующими изменениями: количество хитов снизьте до 50, уберите легендарные действия и сопротивления, Мерedit в текущей форме также недоступны заклинания выше 4 круга).

Так или иначе герои понимают, что в воде можно дышать, однако она всё ещё считается труднопроходимой местностью.

Морская вода приятно холодит кожу, а шум грозы мгновенно затихает. Кажется, будто то, что происходит на суше — разыгравшееся воображение. Под толщей воды всё спокойно: цветные корифены стайкой плывут у кораллов, несколько барракуд ловко маневрируют мимо, морские звезды недвижимо лежат на раздробленных корабельных фигурах.

Все персонажи в состоянии заметить пульсирующее свечение, которое исходит от опасно заточенных скал. **Групповая проверка Скрытности** со сложностью **10** позволит подплыть к пещере незамеченными и увидеть, что вход охраняют два **Элементали бури**. В случае провала проверки Элементали бури замечают приключенцев на подходе к пещере и нападают первыми. В противном случае Элементали бури считаются застигнутыми врасплох.

Происходит боевое столкновение с Элементалими бури. С Элементалими невозможно договориться, они охранники Нериды, никого не пускающие во временные покои Владычицы Великого Моря и Грозного Неба.

## После боя

Когда выход в пещеру открывается, перед вами предстаёт удивительная картина: изысканно украшенная комната, по центру которой стоит стол, что ломится от всевозможных яств: дорогое вино, свежие фрукты, блюда, полные морских обитателей. Вся комната завалена сундуками с украшениями, тканями, золотом и драгоценными камнями.

Когда кто-либо из героев касается любого предмета на столе, срабатывают наложенные Неридой до этого Волшебные уста (Magic mouth). Холодный, строгий голос говорит: «Все, что здесь видите, ваше. Забирайте и уходите. Понс мой и всегда был моим».

В этой богато украшенной зале герои могут совершить короткий отдых, чтобы набраться сил перед встречей с Неридой. Еда на столе очень вкусная, именно такая, какой она должна быть: идеальной температуры, консистенции и вкуса.

## Сокровища Нериды

- два сундука, наполненных крупными жемчужинами (каждый по 1000 з.м.)
- три сундука с янтарными слитками (каждый по 500 з.м.)

- сундук с золотыми монетами с чеканкой в виде черепа со скрещенных костей (1500 з.м.)
- шкатулка с украшениями из черного жемчуга (2000 з.м.)
- коралловые украшения (15 предметов по 35 з.м. каждый)
- мраморные статуэтки нимф, русалок и морских существ, обвитые водорослями (9 штук, по 50 з.м. каждая).

## Подводный дворец

Если герои решают пойти дальше и будут обыскивать помещение, то, пройдя **проверку Внимательности (Мудрости)** со сложностью **18**, приключенцы найдут вход в другое помещение: более крупное и величественное.

Высокие сталагмиты, облепленные коралловыми полипами, придерживают каменный потолок, по которому проходят сотни крошечных трещин. Стены испещрены струящимися в воде водорослями, губками и рыбами, курсирующими от одного коралла к другому. Если приглядеться, можно заметить несколько обломком штурвалов, рей и ошмётков парусины. По центру комнаты, прямо у явно некогда изысканного и богато украшенного ковра величественно возвышается огромная раковина, в которой сидят двое.



Портрет Понса

## Отыгрыш Понса

Понс не замечает пришедших. Всё его внимание приковано к любимой, которую от столько лет не видел. Он никак не может оторвать от неё глаз.

Понс говорит с придыханием, на его лице застыла улыбка влюблённого человека. Понс — мужчина уже в достаточном возрасте, однако рядом с Неридой он чувствует себя всё тем же влюблённым юношей.

При боевой ситуации Понс защищает Нериду. Если герои её убивают, Понс становится безутешен.

Понс и Нерида держатся друг за друга крепче чем когда-либо. Их связь — то немногое, что стоит отстаивать до последнего.



Портрет Нериды

### Отыгрыш Нериды

Нерида — величественная, прекрасная и пугающая одновременно. Её взгляд строгий и грозный, как шторм, но при этом нежный и ласковый, как морская пена, ласкающая кожу. Возле Нериды ощущается аура величия, но при этом заметна огромная радость и теплота в её взгляде, направленном на Понса.

Нерида говорит с паузами, величево и обращаясь как бы «сверху». Её голос властен и мелодичен. Однако когда речь заходит о Понсе, то она готова яростно отстаивать его нахождение с ней.

Властным, не приемлющим возражений, но при этом невероятно мелодичным и проникновенным голосом Нерида может сказать персонажам следующее:

— Вы явились в чертоги Владычицы Великого Моря и Грозного Неба и отказались от несметных сокровищ. Видно, вы способны к милосердию и состраданию, так попытайтесь же понять нас, пробывших в разлуке долгие десятилетия. Два любящих сердца, вынужденные находиться вдали друг от друга так долго. Две половинки морской раковины, разделенные безжалостной сушей. Сейчас мы наконец-то вновь обрели друг друга, и я не позволю вам вмешиваться. Я не отдам вам моего Понса. Он сам выбрал быть со мной и отказаться от прежней жизни. Если вы попытаетесь забрать его силой — я обрушу на вас всё могущество Великого Океана. Так что выбирайте.



## Заключение

Вариантов финала этого приключения множество. В данном разделе приводятся наиболее частые концовки.

**Если Мередит коснулась моря, то** освоившись в новом теле, начала бороздить Великое Море, став одной из прислужниц Владычицы Великого Моря и Грозного Неба.

**Если Понс остался с Неридой, то** вскоре герои узнают, что Марефол затоплен и разгромлен. Буря над Великим Морем всё растёт и растёт. Десятки людей были погребены под беснующимися волнами неукротимой стихии, сотни остались без крова и пропитания. Вскоре будут затоплены Ларнг и Фейрбург. Верховный Предсказатель Лостора Анториас д'Ибрандас говорит, что буря неостановима и неумолимо движется на Лостор. Состоятельные граждане перебираются ближе к Непроходимым горам, но большая часть населения живёт пока что в счастливом неведении.

**Если Нерида умерла, а Понс выжил, то** Понс выбирается на берег совершенно без эмоций. Мередит горячо благодарит героев за спасение отца. Понс использует свою магию, чтобы помочь справиться с бурей и усмирить её. Грозный ветер и бушующее море в одно мгновение перестают бурлить и завывать. Обессиленный Понс помогает оставшимся в Марефоле, если им не помогли персонажи до этого.

Когда ночная мгла накроет Марефол, Понс подойдёт к самой высокой скале, на которой возвышается маяк, и шагнёт вниз, не в силах пережить случившуюся на его глазах смерть Нериды.

**Если персонажи забрали сокровища Нериды и поднялись на поверхность, не** став проходить дальше, то как только они ступают на берег, видят над собой огромную тень. Исполинская волна обрушивается на остатки причала, смывая персонажей и утягивая их на морское дно, а все сокровища и драгоценности возвращаются в цепкие щупальца Нериды.

Конечно, в вашем приключении может быть и иной финал. Главное, чтобы и игроки, и мастер окунулись в историю и вынесли из неё каждый своё.



# Статблоки

## Главарь Мародеров

Средний гуманоид (любая раса), любое злое мировоззрение

**Класс Доспеха** 15 (прокляпанный кожаный доспех)

**Хиты** 90 (12d8+36)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

**Спасброски** Сила +5, Ловкость +6, Мудрость +3

**Навыки** Атлетика +5, Обман +4, Скрытность +6

**Чувства** пассивная Внимательность 10

**Языки** любые два языка

**Бонус мастерства** +3

**Опасность** 5 (1800 ПО)

**Моряцкая походка.** Главарь Мародеров с преимуществом совершает спасброски и проверки характеристик против попыток быть сбитым с ног.

**Увёртливость.** Если Главарь Мародеров попадает под действие эффекта, который позволяет совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить половину урона, Главарь Мародеров не получает урона при успехе и получает половину урона при провале, при условии что он дееспособен.

## ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Главарь Мародеров использует способность Фланговый Маневр, если она доступна, а затем совершает три атаки оружием в ближнем бою: две Скимитаром и одну Кинжалом. Он также может вместо атак ближнего боя совершить две дальнобойные атаки Кинжалом.

**Кинжал.** Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 на попадание, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 5 (1d4 + 3) колющего урона.

**Скимитар.** Рукопашная атака оружием: +6 на попадание, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1d6 + 3) рубящего урона.

**Фланговый Маневр (Перезарядка 5-6).** Главарь Мародеров нацеливается на трех союзников, которых он может видеть в радиусе 60 футов от себя. Если цель может видеть или слышать Главаря Мародеров, она может использовать свою реакцию, чтобы продвинуться на половину своей скорости. Следующая атака цели имеет преимущество до начала следующего хода Главаря Мародеров.

## БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Приказ Командира.** Главарь Мародеров выбирает одного союзника, которого он может видеть в радиусе 30 футов от себя. Если цель может видеть или слышать Главаря Мародеров, она может использовать свою реакцию, чтобы провести одну атаку в ближнем бою или предпринять действие Уклонение или Засада.

**Хитрое действие.** Главарь Мародеров может совершить действие Рывок, Отход или Засада.

## РЕАКЦИИ

**Контратакующее Парирование.** Главарь Мародеров добавляет +3 к своему Классу Доспеха против одной атаки оружием ближнего или дальнего боя, которая поразила бы его. Для этого он должен видеть нападающего и держать в руках оружие ближнего боя. Если атака промахивается, Главарь Мародеров может провести одну атаку в ближнем бою против нападающего, если он находится в пределах его досягаемости.

**Невероятное уклонение.** Главарь Мародеров уменьшает вдвое урон от попавшей по нему атаки. Главарь Мародеров должен видеть нападавшего.

## Мародер Волшебник

Средний гуманоид (любая раса), любое злое мировоззрение

**Класс Доспеха** 12 (15 с доспехом мага)

**Хиты** 52 (8d8+16)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)

**Навыки** Внимательность +3, Магия +5

**Чувства** пассивная Внимательность 13

**Языки** любые два языка

**Бонус мастерства** +2

**Опасность** 2 (450 ПО)

**Моряцкая походка.** Мародер Волшебник с преимуществом совершает спасброски и проверки характеристик против попыток быть сбитым с ног.

**Сотворение заклинаний.** Мародер Волшебник может сотворять заклинания. Его заклинательная характеристика – Интеллект, бонус к атаке заклинаниями +5, сложность спасброска 13. Мародер Волшебник владеет следующими заклинаниями:

**Заговоры (без ограничений):** *леденящее прикосновение* [chill touch], *волшебная рука* [mage hand], *фокусы* [prestidigitation], *луч холода* [ray of frost].

**Заклинания 1 круга (4 ячейки):** *маскировка* [disguise self], *туманное облако* [fog cloud], *госпехи мага* [mage armor], *волна грома* [thunderwave].

**Заклинания 2 круга (3 ячейки):** *порыв ветра* [gust of wind], *сковывающий лёд Райма* [Rime's binding ice], *туманный шаг* [misty step].

## ДЕЙСТВИЯ

**Ледяной Кинжал.** Дальнобойная атака заклинанием: +5 на попадание, дистанция 60 фт., одна цель.

**Попадание:** цель получает 1d10 колющего урона. После этого, вне зависимости от попадания или промаха, осколок взрывается. Цель и все существа в пределах 5 футов от места взрыва осколка должны преуспеть в спасброске Ловкости со сложностью 13, иначе получат 2d6 урона холодом.

## Мародер

Средний гуманоид (любая раса), любое злое мировоззрение

**Класс Доспеха** 16 (кольчуга)

**Хиты** 26 (4d8+8)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

**Навыки** Атлетика +4, Запугивание +3

**Чувства** пассивная Внимательность 10

**Языки** любые два языка

**Бонус мастерства** +2

**Опасность** 1 (200 ПО)

**Моряцкая походка.** Мародер с преимуществом совершает спасброски и проверки характеристик против попыток быть сбитым с ног.

## ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Мародер совершает две атаки Длинным Мечом.

**Длинный Меч.** Рукопашная атака оружием: +4 на попадание, досягаемость 5 фт., одна цель.  
**Попадание:** 5 (1d8 + 2) рубящего урона или 7 (1d10 + 2) рубящего урона, если используется двумя руками. Если целью является существо, Мародер может выбрать не наносить урона атакой, чтобы обезоружить цель. Цель должна успешно пройти спасбросок Силы со сложностью 14, иначе она роняет один предмет, который она держит, на землю.

## Элементаль Бури

Большой элементаль, нейтральный

**Класс Доспеха** 15 (природный доспех)

**Хиты** 114 (12d10+48)

**Скорость** 0 фт., 50 летая (парит), 50 плавая

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

**Сопротивление урону** колющий, рубящий, дробящий от немагических атак

**Иммунитет к урону** звук, холод, электричество, яд

**Иммунитет к состоянию** окаменение, очарование, истощение, сбивание с ног, захват, опутанность, отравление

**Чувства** тёмное зрение 60 фт, пассивная  
Внимательность 10

**Языки** Акван, Ауран

**Бонус мастерства** +3

**Опасность** 7 (2900 ПО)

**Форма бури.** Элементаль Бури может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Он может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания. Прикоснувшийся к Элементалю Бури или стоящий в 5 футах от него получает 7 (2d6) электрического и 7 (2d6) урона звуком. В начале своего хода существо, в пространстве которого находится Элементаль Бури, получает 7 (2d6) электрического и 7 (2d6) урона звуком.

## ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Элементаль Бури совершает два Размашистых Удара.

**Размашистый Удар.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель.

**Попадание:** 13 (2d8 + 4) дробящего урона.

**Удар молнии (Перезарядка 4-6).** Элементаль Бури создаёт грозное облако с молнией, которая может ударить в видимую цель в пределах 500 футов. Все существа в радиусе 10 фт. от места, в которое ударила молния, должны пройти спасбросок Ловкости со сложностью 15. Провалившие спасбросок получают 15 (3d8+2) урона электричеством и становятся ослеплёнными до начала хода элементаля, прошедшие получают лишь половину урона.

## Мередит

Средний гуманоид (человек), нейтрально доброе мировоззрение

**Класс Доспеха** 14 (проклепанный кожаный доспех)

**Хиты** 44 (8d8+8)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	16 (+3)

**Спасброски** Ловкость +4, Мудрость +3

**Навыки** Акробатика +4, Внимательность +5,  
Выступление +7, Скрытность +4, Убеждение +5

**Чувства** пассивная Внимательность 15

**Языки** Общий

**Бонус мастерства** +2

**Опасность** 2 (450 ПО)

**Сотворение заклинаний.** Мередит может сотворять заклинания. Её заклинательная характеристика – Харизма, бонус к атаке заклинаниями +5, сложность спасброска 13. Мередит владеет следующими заклинаниями:

**Заговоры (без ограничений):** малая иллюзия [minor illusion], фокусы [prestidigitation], раскат грома [thunderclap], пляшущие огоньки [dancing lights].

**Заклинания 1 круга (4 ячейки):** очарование личности [charm person], лечащее слово [healing word], героизм [heroism], усыпление [sleep], волна грома [thunderwave].

**Заклинания 2 круга (3 ячейки):** невидимость [invisibility], улучшение характеристики [enhance ability].

**Под защитой (Перезарядка по короткому или долгому отъёму).** Мередит может создать укрепляющую связь между существами, которые находятся в мире друг с другом. Действием она может выбрать до двух согласных существ (в том числе себя), которых Мередит может видеть в пределах 30 фт. от себя. Она создаёт между этими существами магическую связь, которая длится 10 минут. Пока любое из связанных существ находится в пределах 30 фт. от другого, каждое существо может бросить d4 и добавить выпавшее значение к своим броску атаки, проверке характеристики или спасброску. Каждое существо может добавлять d4 не более одного раза за ход.

## ДЕЙСТВИЯ

**Кинжал.** Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 на попадание, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. **Попадание:** 4 (1d4 + 2) колющего урона.

## Понс

Средний гуманоид (человек), хаотично доброе мировоззрение

**Класс Доспеха** 13 (16 с доспехом мага)

**Хиты** 61 (11d8+11)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	18 (+4)

**Спасброски** Телосложение +5, Мудрость +5

**Навыки** Внимательность +5, Выживание +5, Магия +4

**Спротивление урону** звук, электричество

**Чувства** пассивная Внимательность 15

**Языки** Общий, Акван, Ауран

**Бонус мастерства** +4

**Опасность** 7 (2900 ПО)

**Сердце Бури.** Всякий раз, когда Понс произносит заклинание, не наносящее урон электричеством или звуком, его окружает штормовая аура. В дополнение к эффектам заклинания, существа по его выбору в радиусе 10 фт. от него получают 5 единиц урона электричеством или звуком.

**Единицы Чародейства.** У Понса 11 очков чародейства. Он может потратить 1 или более очков чародейства в качестве бонусного действия, чтобы получить одно из следующих преимуществ:

**Усиленное Заклинание:** Когда Понс произносит заклинание, которое вынуждает существо сделать спасбросок, чтобы противостоять эффектам заклинания, он может потратить 3 единицы

чародейства, чтобы дать одной цели помеху при первом спасброске против этого заклинания.

**Ускоренное Заклинание:** Когда Понс произносит заклинание, время произнесения которого составляет 1 действие, он может потратить 2 единицы чародейства, чтобы произнести это заклинание бонусным действием.

**Сотворение заклинаний.** Понс может сотворять заклинания как заклинатель 11 уровня. Его заклинательная характеристика – Харизма, бонус к атаке заклинаниями +8, сложность спасброска 16. Понс владеет следующими заклинаниями:

**Заговоры (без ограничений):** волшебная рука [mage hand], лассо молнии [lightning lure], шквал [gust], электрошок [shocking grasp].

**Заклинания 1 круга (4 ячейки):** доспехи мага [mage armor], волна грома [thunderwave].

**Заклинания 2 круга (3 ячейки):** порыв ветра [gust of wind], туманный шаг [misty step], защитный ветер [warding wind].

**Заклинания 3 круга (3 ячейки):** молния [lightning bolt], приливная волна [tidal wave].

**Заклинания 4 круга (3 ячейки):** сугроб [ice storm], сфера бури [storm sphere].

**Заклинания 5 круга (2 ячейки):** власть над ветрами [control winds], синаптический разряд [synaptic static].

**Заклинания 6 круга (1 ячейка):** пляшущая молния [chain lightning].

## ДЕЙСТВИЯ

**Трезубец Бури.** Рукопашная или дальнебойная атака оружием: +6 на попадание, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 5 (1d6 + 3) колющего урона и 7 (2d6) урона звуком.



## Нерида

Большая фея, хаотично нейтральное мировоззрение

**Класс Доспеха** 16 (природный доспех)

**Хиты** 210 (20d10+100)

**Скорость** 30 фт., 60 плавающая

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24 (+7)	14 (+2)	20 (+5)	19 (+4)	15 (+2)	21 (+5)

**Спасброски** Сила +12, Ловкость +7, Телосложение +10, Мудрость +7

**Навыки** Внимательность +7, Выступление +10, Магия +9, Убеждение +10

**Сопротивление урону** колющий, рубящий, дробящий от немагических атак

**Иммунитет к урону** электричество

**Иммунитет к состоянию** испуг, очарование, паралич

**Чувства** истинное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 17

**Языки** Общий, Акван, Ауран

**Бонус мастерства** +5

**Опасность** 14 (11500 ПО)

**Легендарное сопротивление (3/день).** Если Нерида проваливает спасбросок, она может вместо этого сделать спасбросок успешным.

**Амфибия.** Нерида может дышать и воздухом, и под водой.

**Магическая устойчивость.** Нерида с преимуществом совершает спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

**Свобода перемещений.** Находясь в воде или в своих чертогах Нерида игнорирует труднопроходимую местность, и магические эффекты не могут ни уменьшить её скорость, ни сделать опутанной. Она может потратить 5 футов перемещения, чтобы избавиться от немагического опутывания или перестать быть схваченной.

**Смена формы.** Нерида магическим образом превращается в гуманоида или в морского зверя, чей показатель опасности не превышает её собственный, или принимает свой истинный облик. Она принимает свой истинный облик, когда умирает. Всё снаряжение, которое она несёт или носит, сливается с новым обликом или используется им (по выбору Нериды). В новом облике Нерида сохраняет мировоззрение, хиты, Кости Хитов, способность говорить, владения, Легендарные действия, значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы, а также действия. Все остальные характеристики и умения заменяются характеристиками и умениями нового облика, за исключением классовых умений и легендарных действий нового облика.

**Врождённое колдовство.** Нерида может сотворять заклинания. Её заклинательная характеристика – Харизма, бонус к атаке заклинаниями +10, сложность спасброска 18. Нерида может накладывать

следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

**Без ограничений:** малая иллюзия [minor illusion], очарование личности [charm person], приказ [command], усыпление [sleep].

**3 раза в день каждое:** внушение [suggestion], волшебные уста [magic mouth], очарование чудовища [charm monster], смятение [confusion], корона безумия [crown of madness], рассеивание магии [dispel magic].

**1 раз в день каждое:** антипатия/симпатия [antipathy/sympathy], вогovorот [maelstrom], подчинение личности [dominate person], разрушительная волна [destructive wave].

## ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Нерида совершает две атаки Щупальцем, каждую из которых можно заменить Броском.

**Щупальце.** Рукопашная атака оружием: +12 на попадание, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: 17 (3d6 + 7) дробящего урона, и цель становится схваченной (сложность высвобождения 20). Пока цель схвачена, она опутана. У Нериды десять щупалец, и каждое может держать в захвате одну цель.

**Бросок.** Один несомый предмет с размером не больше Среднего, или существо, схваченное Неридой, бросается на расстояние до 40 футов в случайном направлении, после чего падает ничком. Если брошенная цель попадает в твердую поверхность, цель получает дробящий урон 3 (1d6) за каждые 10 футов броска. Если цель была брошена в другое существо, это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости со сложностью 15, иначе получит такой же урон и будет сбито с ног.

**Удар молнии.** Нерида магическим образом создает разряд молнии, который может ударить цель, видимую в пределах 90 футов от Нериды. Цель должна совершить спасбросок Ловкости со сложностью 18, получая 22 (4d10) урона электричеством при провале, или половину этого урона при успехе.

## ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Нерида может совершить 3 легендарных действия, выбрав одно из приведенных ниже. Одновременно можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Нерида восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

**Атака щупальцем (стоит 2 действия).** Нерида совершает одну атаку Щупальцем.

**Бросок.** Нерида использует Бросок.

**Использование заклинания (стоит 3 действия).**

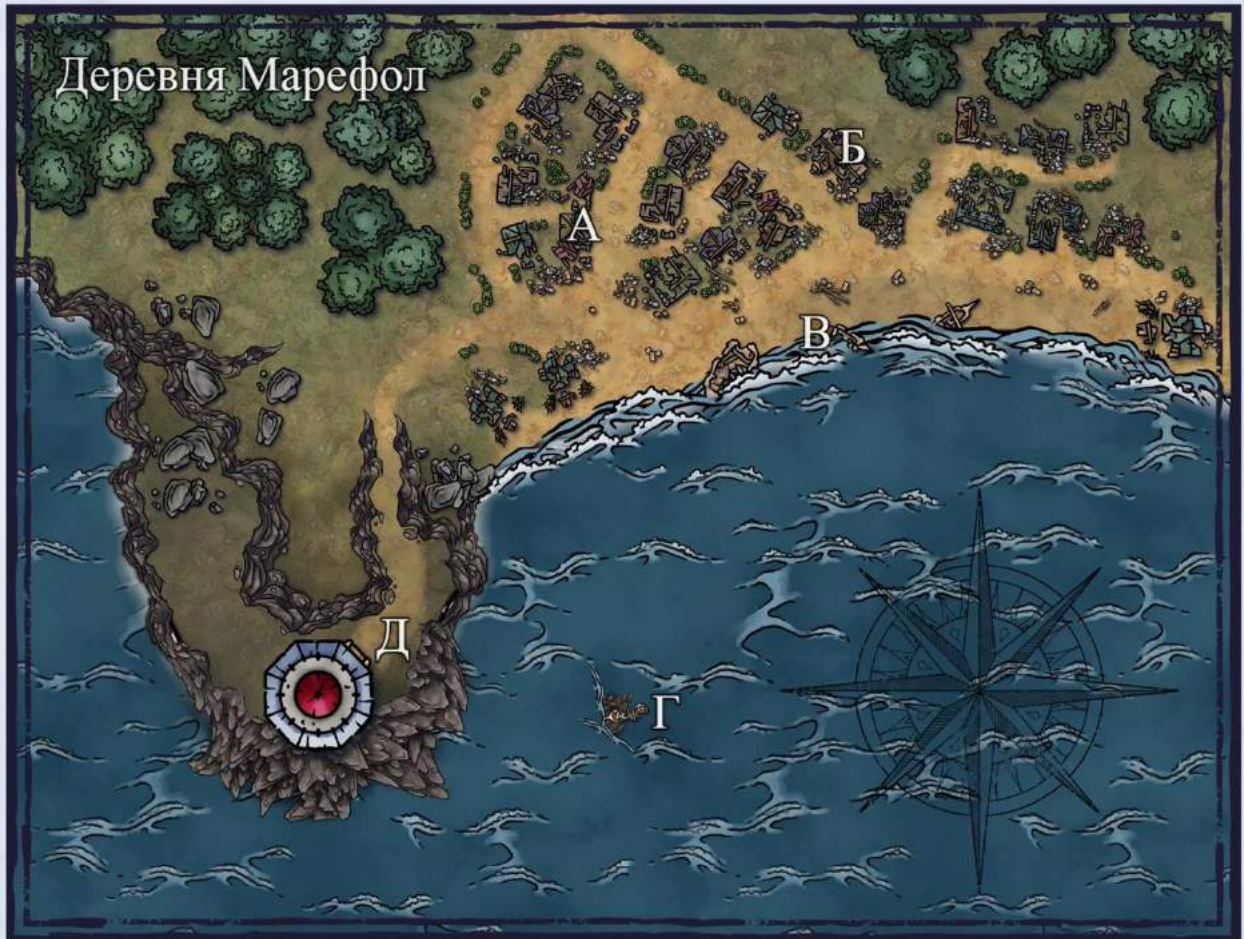
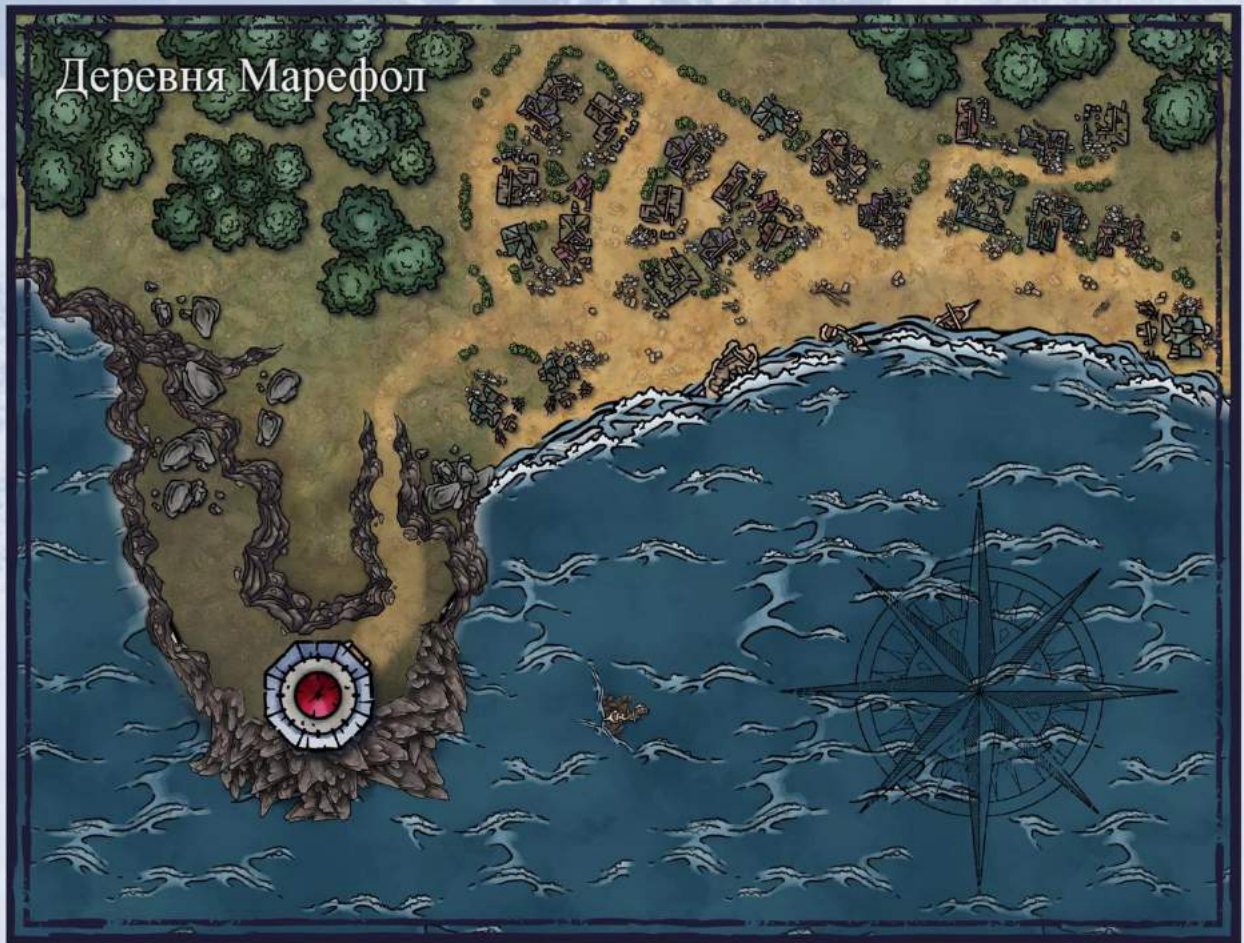
Нерида использует заклинание, уровнем ячейки не выше 4 круга.

# Карты

## Свободное Королевство Моренартия



# Деревня Марефол



## Битва в деревне



## Битва с элементами



# Чертоги Нериды



## Раздаточный материал

3/8/67

Солнечно, ветер 3 узла, режкая рябь на поверхности, опасности для кораблей мало. Видел стаю гольфинов, резвящихся в наре сотен футов от берега. Надо написать письмо Меркуит. А то совсем забыла своего старика...

4/8/67

Ветер 8 узлов, короткие волны с пеной, но опасности для кораблей нет. Чайки гонят пухе обычного. Ночью плохо спал, надо будет перев сном заварить себе травяного чаю.

5/8/67

Ветер 20 узлов. Волны все выше, ростом с человека. Дует с Великого моря. Стоит проверить механизм, кажется масляный котел немного протекает. Сегодня снилась она снова.

Как же хочется остаться в том самом сне, с тобой, а не идти в который раз поправлять зеркала. Милая, как же мне тебя не хватает...

6/8/67

Вот уже третий день ты мне снишься. Твое вчухание так близко. Тяну руки навстречу, но каждый раз ускользаешь, скрываешься в морских глубинах. Затем ты меня мучаешь? За что ты так со мной, любовь моя?

Снова нахлынули чувства, словно забытые и скртытые где-то гудюбо вгитри. Старые раны покрылись свежей кровью.

Я не могу заставить себя подняться наверх по этой проклятой лестнице, чтобы вновь разжечь огонь мажса...

Нерица, моя, скажись...

6/8/67 ветер

Нерица. Любовь моя. Я слышу твой зов, больше всего на свете я жажду нашего воссоединения.

Нерица.

Я иду к тебе...

Я приду за тобой в свете молний

Н.

## Послесловие

### Источники

Развитием и воплощением идеи занимались **Василий Сюрин** и **Татьяна Ерошкина**.

Портреты Мередит, Понса и Нериды нарисованы **Сегой**.

Большая часть картинок взята с просторов Pinterest.

Карты созданы с помощью Inkarnate.

Документ оформлен с помощью Microsoft Word и приложения Базарт.



### Благодарности

Благодарим дружную команду друзей **Roundabout**. Знайте, без вас не было бы нас.

Отдельное огромное спасибо тем, кто записывается на наши игры и играет у наших мастеров. Пусть все приключения приносят вам радость.

Вы можете поддержать нас напрямую переводом по номеру телефона +7 (910) 478-06-45 (Сбербанк).

© 2023, **Roundabout**

Все ссылки на «Подземелья и Драконы» и его материалы принадлежат Wizards of the Coast. Данный материал не является официальным продуктом и не поддерживается или одобряется Wizards of the Coast. Все торговые марки и авторские права, связанные с «Подземелья и Драконы», принадлежат их владельцам.