



ДЕВА БУРИ



DUNGEONS & DRAGONS

Приключение создано на конкурс для
Пекарни Творцов
За авторством Олега Байкова aka Legus

Аннотация

Сеттинг: Забытые Королевства со скандинавским колоритом (викинги, море, сокровища и немножко дреу).

Жанр: классическое приключение с элементами драмы без хоррора и комедийности.

Краткий обзор: Персонажи — наёмники и авантюристы. Им предстоит помочь своей знакомой/нанимательнице — Астрид — добыть важный магический предмет, находящийся в сокровищнице, точное местонахождение которой неизвестно. Астрид знает только то, что сокровищница находится на острове, до которого предстоит путь на её драккаре.

От автора

Всем привет! Меня зовут Олег Байков aka Legus. Уже около 3-х лет я увлекаюсь D&D. К сожалению, у меня больше теории, чем практики. Из-за трудностей со здоровьем мне пришлось сделать большой перерыв в играх как в качестве игрока, так и в качестве мастера. И вот теперь я возвращаюсь.

С D&D я познакомился случайно, когда слушал аудиокниги по сеттингу Dragonlance. Тогда я вообще не знал, что существуют какие-то книги правил, и что такое вообще НРИ. В данный момент я занимаюсь переводами материалов по этому сеттингу. Несмотря на всю мою любовь к нему, для участия в конкурсе я выбрал Забытые Королевства, а именно Острова Муншае.

Я большой фанат кельтской культуры, валлийской и ирландской, в частности. Когда я узнал про Острова, я понял, что это именно то, что я давно искал. Кроме «местных кельтов» ффолков острова населяют местные «скандинавы», которых называют просто северянами. Конечно, викингов я люблю не так сильно, как кельтов, но для морского приключения они подходят куда лучше.

За основу этой истории, а точнее, её завязки, взят сюжет из официальных книг. С краткой версией этого сюжета вы можете познакомиться в «*Путеводителе приключенца по Побережью Мечей*». Более полная версия была опубликована в одном из выпусков журнала “Dragon”, переводом которого я обязательно займусь в своём [сообществе ВК](#). Кстати, [подписывайтесь!](#)

Благодарности

Хочу поблагодарить сообщество [Sneaky Dice](#) за мотивационный пинок, идею морского приключения и доступ к нейросети, [Пекарню творцов](#) — за возможность успеть сдать работу на конкурс, свою семью — за поддержку и терпение, мою сиделку Светлану — за помощь с текстами, переводами и вкусную еду, подругу Машу — за ценные советы, подругу Лизу — за арты и не только, Сергея — за вёрстку, [Витю aka Koroz](#) — за ценные советы.

Добро пожаловать на острова Муншае

Добро пожаловать в Муншае! Этот архипелаг расположен на западной окраине континента Фаэрун в Забытых Королевствах.

Острова Муншае — мистическая земля природы, волшебства и чудес. Мать-Земля господствует здесь как Баланс, питающий всё сущее. Зверь Казгорот скрывается в тёмных местах, намереваясь разрушить его. Фей можно найти здесь в изобилии. Это не викторианские феи, а феи из старых историй, опасные и своенравные. Если они разозлятся, они отберут у вас большие пальцы, украдут ваших детей и испортят ваш урожай. Их благосклонность можно купить, но будьте осторожны, торгуясь с феями.



Острова Муншае эффектно возвышаются над западным краем Моря Мечей, которое уступает бескрайним и неизведанным просторам Бесследного моря. Природа архипелага, образующего Муншае, парадоксальна: за кажущейся простотой и первозданной красотой ландшафтов островов скрывается сложная борьба за власть, происходящая там.

Климат островов Муншае — это то, что может принять только местный житель. Те же самые океанские течения, которые не позволяют температуре слишком часто опускаться ниже нуля в зимние месяцы, оставляют землю влажной и прохладной летом. Дожди — постоянный спутник. Ранним утром и поздним вечером как суша, так и окружающие воды часто окутаны туманом.

Скалистая местность островов и туманные леса, защищенные от вторжений ужасными существами и лигами вод, кишасших пиратами, являются домом для разнообразных существ: трудолюбивых и настойчивых гуманоидов, которые выживают, несмотря на многие трудности, фейских существ, одновременно веселых и зловещих, первобытных зверей с неутолимая жажда крови, гигантов, охваченные насилием, продолжавшимся поколениями, и бессердечных торговцев, стремящиеся грабить саму землю ради собственной денежной выгоды.

Об этой книге

Дева Бури — приключение для Dungeons & Dragons 5-й редакции, оптимизированное для группы из 3–4 персонажей 3-го уровня. Действие происходит в северной части островов Муншае. Помимо 3-х глав сюжета в книге вы также найдёте необходимые блоки статистики монстров и НИПов, новые магические предметы и заклинания. Кроме того, приведены ссылки на материалы по островам Муншае для дальнейшего изучения, более глубокого отыгрыша и возможного продолжения кампании.

Дополнением к книге являются карты в формате png, полный набор которых размещён в облаке по адресу: <https://disk.yandex.ru/d/dH1dVWCthskiCA>.

Обзор приключения

Дева Бури — приключение, которое отправляет персонажей на поиски Копья Приливов. **Астрид**, хорошая знакомая персонажей, хочет доказать, что достойна быть ярлом острова Норланд. Для этого ей необходимо завладеть Копьём Приливов, принадлежащим исчезнувшей около 10 лет назад воительнице по имени Гергата, называвшей себя Девой Бури. Около месяца назад Астрид начали посещать видения о местонахождении копья. Окрылённая представившейся возможностью она в спешке собирает команду из наёмников и старых знакомых. **Астрид** искренне верит, что видение послано Валькуром, богом-героем северян, ставшим в последние столетия крайне популярным.

Спойлеры!

На самом деле по просьбе Девы Бури видения посылает жрец Амберли, злой и капризной богини моря. Девой Бури хочет проверить, достойна ли **Астрид** быть ярлом их родного острова. И может ли она стать ценным союзником в деле объединения островов. Также Дева Бури предполагает передать Астрид Копьё Приливов в надежде, что та сможет взять силу копья под свой контроль.

Проведение этого приключения

Чтобы начать приключение, вам понадобятся основные книги правил пятой редакции («Книга игрока», «Руководство Мастера» и «Бестиарий»), а также книга «Корабли и море», ссылку на которую можно найти в [Telegram-канале Sneaky Dice | Полезности для Днд](#). «Бестиарий» и «Корабли и море» содержат блоки статистики большинства существ,

встречающихся в этом приключении. Остальное можно найти в Приложении А.

Если имя существа в тексте выделено **полужирным** начертанием — это визуальная подсказка, указывающая на блок статистики, как способ сказать: «Эй, Мастер, тебе лучше подготовить блок статистики этого существа. Он тебе понадобится». Если блок статистики появляется в Приложении А к этому приключению, в тексте будет сказано об этом, в противном случае, вы можете найти информацию в «Бестиарии» и в книге «Корабли и море».

Заклинания и снаряжение, упомянутые в приключении, описаны в «Книге игрока». Магические предметы описаны в «Руководстве Мастера». Текст приключения может прямо указывать на описание предмета или заклинания в Приложении Б данной книги.

Текст, находящийся в таком поле, предназначен для чтения вслух или перефразирования игрокам, когда их персонажи впервые прибывают в определенное место или при определенных обстоятельствах, как описано в тексте.

Текст, находящийся в таком поле, является советом по проведению игры для мастера.

Повышение уровня

Приключение построено на системе вех. В конце приключения персонажи переходят на 4-й уровень.

Добыча

Если не указано иное, используйте таблицу случайных трофеев для отдельных сокровищ: показатель опасности 0–4 («Руководство Мастера», стр. 136), чтобы определить сокровища, которые несут павшие противники. Кроме

того, персонажи в качестве аванса получают один драгоценный камень стоимостью 50 зм («Руководство Мастера», стр. 134).

Создание персонажей

Как обычно перед началом игры Мастеру следует обсудить, какие классы, расы и опциональные правила доступны для игры.

Поскольку приключение происходит в сеттинге «Забытые королевства», вы можете использовать все официальные книги, не связанные с другими сеттингами. Также рекомендуется ознакомиться с культурами островов Муншае. Ссылки на материалы приведены в Приложении В.

Персонажи и Астрид

Помимо персонажей игроков, **Астрид** (О её внешности и характере см. Приложение А.) является одним из ключевых действующих лиц этой истории.

При создании персонажей подумайте, как они связаны с ней. Возможно, кто-то из них был её другом детства или является родственником. Или у них есть свои цели, для реализации которых нужна **Астрид**.

Астрид и все-все-все

Когда в тексте используется слово «персонажи», подразумеваются как персонажи игроков, так и НИПы, сопровождающие персонажей игроков, включая Астрид. Если, конечно, не указано иное.

Астрид, Мериан и Эдвин совершают спасброски от смерти также, как персонажи игроков. У них также есть три к8 костей хитов. И они могут их использовать также, как персонажи игроков.

Отслеживание времени

Для удобства проведения игры у приключения есть чёткие временные рамки. Оно начинается 1-го киторна, а заканчивается 3-4-го числа того же месяца, в зависимости от обстоятельств (описаны в Части 1).

Летоисчисление долин (ЛД) и декады

В мире Забытых Королевств неделя длится десять дней и называется декадой. В месяце три декады, а в году двенадцать месяцев. Дополнительная информация о календаре находится во врезке «Календарь Харптоса» в «Руководстве Мастера».

Летоисчисление Долин (ЛД) — это наиболее распространённая система подсчёта лет. Предполагается, что приключение начинается в 1489-м году ЛД.

Корабль Астрид

Первые 2-3 дня персонажи и **Астрид** проведут на её драккаре «Пьяный кракен». Драккар использует блок статистики длинного корабля (см. «Корабли и море», стр. 5). Помимо **Астрид** на корабле также присутствует первый помощник **Харальд** (см. Приложение А) и 34 матроса. Матросы используют блок статистики **обывателя**.

Драккар или Длинный корабль

В этом приключении я придерживаюсь названия драккар из-за его привычности в русскоязычной научной литературе. Вы также можете использовать название ладья, если вам того хочется.



**Часть 1:
Пьяный кракен**

В этой части персонажам предстоит плавание от острова Норланд до острова Ллорг (карту островов Мушнае см. в книге *“Moonshae Isles Regional Guide”*, ссылка на которую есть в Приложении В). Как уже упоминалось выше, плавание может занять от двух до трёх дней. Во второй-третий день происходят два случайных столкновения (см. «Столкновения в море» далее в этой части).

Дилемма с жертвой

Вот уже полдня вы в море. На ваш неискушённый взгляд, погода стоит отличная. На небе ни облачка, светит солнце. И что удивительно для этих мест, даже ветер не дует.

— Хреново, что нет ветра, — сказала Астрид, ни к кому не обращаясь. — Похоже Валькур испытывает нас.

— Да дьявол с ним, с этим Валькуром, — обернувшись к ней сказал первый помощник Харальд. — Сотни лет наш народ исправно приносил жертвы Амберли. Да, она капризна и своенравна, но её связь с морем куда сильнее, чем у этого выскочки, возомнившего себя владыкой морей. Давайте принесём жертву Морской Суке, как делали предки!

— Ну уж нет! — в словах Астрид сквозила едва сдерживаемая ярость. — Если ты забыл, именно именем Амберли Дева Бури устраивала набеги и грабежи. Именно именем Амберли она отняла жизни моего отца, дяди, братьев, множества других ни в чём неповинных людей. Как я могу после этого приносить ей жертвы?

В этой сцене персонажи могут выбрать либо сторону **Астрид**, либо **Харальда**. Чтобы поддержать ту или иную сторону, персонажам можно использовать навык Харизмы (Убеждения или Запугивания).

Отыгрыш Харальда

Харальд предлагает принести в жертву драгоценные камни, которые **Астрид** заплатила персонажам в качестве аванса. В этой сцене **Харальд** выступает приверженцем старых традиций, он твёрдо уверен в своей правоте. Правда он готов поступиться своими принципами ради наживы. (Персонажи получают преимущество на бросок Убеждения, если подкрепят свои аргументы взяткой.)

Отыгрыш Астрид

Астрид полна ненависти к Амберли, кроме того, она искренне уверена, что Валькур на её стороне, и в жертвоприношении нет смысла.

Решения

Персонажи могут согласиться на жертву или отказаться от неё. Необходимы ли для этого проверки, мастер решает по ситуации.

Согласие на жертву

Убедить **Астрид** совершить жертвоприношение персонажам будет довольно сложно, но такой исход возможен. **Астрид** будет расстроена таким решением, уйдёт в себя и уединится на корме, ни с кем не контактируя до середины следующего дня. Харальд и экипаж корабля будут весьма довольны, однако не будут проявлять видимой радости.

Отказ от жертвы

Если персонажи не захотят приносить жертву или убедят Харальда отказаться от его затеи, он будет ворчать и причитать до конца плавания.

Погода второго дня

Решение персонажей влияет на настроение капризной Амберли и на погоду на море соответственно.

Милость Амберли

На следующий день дует попутный ветер. Драккар двигается с обычной скоростью.

Гнев Амберли

Целый день бушует шторм. Скорость драккара снижается в 2 раза. Кроме того, во время сражений действуют следующие эффекты:

Удар молнии

При значении инициативы «1» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) по случайному персонажу, включая **Астрид**, ударяет молния. Персонаж должен совершить спасбросок Ловкости со Сл 10. При провале персонаж получает урон молнией 1к6 и до конца своего следующего хода не может совершать реакции. При успехе персонаж не получает урона и может совершать реакции.

Удар грома

При значении инициативы «10» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) разносится мощный раскат грома. Персонажи, включая **Астрид**, должны совершить спасбросок Мудрости со Сл 5. При провале персонаж получает урон звуком 1к6 и становится *испуганным* до конца своего следующего хода. При успехе персонаж не получает половину урона и не пугается.

Удар волны

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) по случайному персонажу, включая **Астрид**, обрушивается волна ледяной воды. Персонаж должен совершить спасбросок Ловкости со Сл 10. При провале персонаж получает дробящий урон 1к4 и урон холодом 1 и *сбивается с ног*. При

успехе персонаж не получает урона и не *сбивается с ног*.

Столкновения в море

Следующие события происходят на 2-3-й день плавания. Каждый день происходит два события. Бросив кость по таблице, вы можете выбрать их случайно. За каждый день плавания сделайте два броска по таблице «Столкновения в море».

Для более удобного расчёта сложности столкновения вы также можете выбирать столкновения из таблицы вручную на своё усмотрение. Между проведениями столкновений рекомендуется провести короткий отдых.

Столкновения в море

к4 Столкновение

1.	Драконий обед
2.	Пираты!
3.	Преданные Амберли
4.	Смертельные песни

Драконий обед

Вирмлиг белого дракона хочет попробовать деликатес из человеческого мяса. Перед употреблением необходимо охладить мясо *морозным дыханием*.

Цели и мотивации

Он хочет испытать новые ощущения. Кроме того, он надеется пополнить свои сокровищницы чем-нибудь ценным.

Тактика

Несмотря на молодой возраст, дракон — опытный охотник и тактик. Используя свою способность *ледяной туман*, он атакует сбитых с ног персонажей, затем отлетает на безопасное расстояние. *Морозное дыхание* он применяет аналогичным образом.

Пираты!

Пираты нападают на «Пьяный Кракен» из-за шторма приняв его за торговое судно.

Цели и мотивации

Это типичные пираты: их интересует в первую очередь нажива. Персонажи могут пытаться убедить их, что на драккаре **Астрид** нет ничего ценного, и нападать на них не стоит.

Тактика

Если начнётся сражение, используйте правила морских сражений («*Корабли и море*», стр.14)

Корабль пиратов становится нос к носу. **Капитан пиратов северянин, корабельный маг и 4 суровых воина** переправляются на «Пьяный Кракен» и нападают на персонажей, игнорируя другой экипаж.

Сокровища

Кольчужная рубаха, которую носит капитан, является **доспехом моряка**.

Преданные Амберли

Амберли попросила отряд сахуагинов во главе со своей преданной жрицей послужить испытанием для **Астрид**.

Цели и мотивация

Жрица давнишняя последовательница Амберли, которой богиня поручает нападать на корабли неугодных. Она с фанатичной радостью исполняет эту почётную обязанность.

Тактика

Жрица сахуагинов (см. Приложение А) и 4 **сахуагина** незаметно проникают на корабль и стараются застать персонажей врасплох. Используйте пассивную Внимательность персонажей игрока и **Астрид**, чтобы определить, замечает ли кто-либо на корабле скрытую угрозу.

Смертельные песни

2 **гарпии-ведьмы** и 3 **гарпии-призывательницы молний** нападают на корабль, когда тот проходит мимо скалистого утёса.

Цели и мотивация

Гарпиями движет голод и садистские наклонности.

Тактика

Бой начинается в любом случае. Гарпии особенно не скрываются. **Гарпии-ведьмы** накладывают на персонажей заклинание *порча*. Затем оба вида гарпий применяют *манящую песню*. Затем нападают на персонажей, успешно прошедших спасбросок. **Гарпии-ведьмы** атакуют в ближнем бою *когтями*, отлетая на безопасное расстояние после атаки. А призывательницы используют *молнии* в дальнем бою.



**ЧАСТЬ 2:
ОСТРОВ ЛЛОРГ**

В этой части персонажи прибывают в деревню Дальхейм, где они могут немного передохнуть и выяснить, где находится святилище, которое является **Астрид** в видениях.

Соглядатый и планы Девы Бури

В отличие от большинства стереотипных «боссов», Дева Бури не сидит на месте в ожидании прибытия Астрид и персонажей. Есть у неё дела поважнее. А в деревне у неё есть свой соглядатый, который вовремя сообщит о прибытии Астрид. Деве необходимо около 6 часов, чтобы вернуться в Святилище Трёх Богов (см. Часть 3).

Прибытие в Дальхейм

Персонажи прибывают в деревню на закате. У причала дежурит отряд из 5 **суровых воинов**.

Прибытие 2-го киторна

Если персонажи прибывают 2-го киторна, воины скажут, что гости прибыли в не вполне удачное время. Прибуди они завтра, они могли бы быть сразу приглашены на свадьбу местного хевдинга (главы деревни). Сегодня им придётся довольствоваться ужином в таверне и отдыхом там же.

Прибытие 3-го киторна

Если персонажи прибывают 3-го киторна, один из воинов узнаёт **Астрид**. Он приглашает её и её дружину на свадьбу её родственника **Сигурда** (см. Приложение А).

Друид богини Эльдат

Эта сцена происходит после сцены «Прибытие 2-го киторна».

После недолгих расспросов и осмотра, вы, наконец, устроились в относительно чистой таверне. Неожиданно к вам подходит фигура в плаще цвета морской волны. Сброшенный капюшон обнажает юное, почти детское, эбеновое лицо с большими золотыми глазами, обрамлённое коротко стриженными белыми волосами. Лицо спокойно. Девушка приветственно улыбается.

— Приветствую! Меня зовут Мериан. Я местный друид, приглядываю за островом, да и за деревней тоже. У нас тут редко бывают гости, тем более вооружённые. А мне нужна помощь именно вооружённых людей. Я могла бы попросить местных воинов, но не хочется портить предстоящий праздник. Сама я не могу воспользоваться оружием, так как догматы моей веры не позволяют мне этого. Да я, наверное, и не справилась бы.

Я служу богине Эльдат. Возможно, вы о ней слышали. К сожалению, в наше беспокойное время о ней мало кто вспоминает. Впрочем, когда оно было спокойным? Это богиня мира, спокойствия и умиротворённой природы, тихих источников и озёр. Я могу долго рассказывать вам о церкви Эльдат и о нашей миссии. Но не буду отнимать у вас время, и расскажу о своём деле.

Недавно возле своей рощи я обнаружила пещеру, в которой обитают дроу. Естественно, если на острове появились дроу, не стоит ждать ничего хорошего. В облике кошки мне удалось разведать, что эти дроу занимаются перепродажей магических предметов. Ими руководит некромант по имени Альтонах.

Несколько дней назад я видела, как некромант беседует со светловолосой женщиной в необычных доспехах, сделанных как будто из чешуи стальной рыбы. Лицо разглядеть мне не удалось. Когда я рассказала об этом местному вождю, Сигурду, он сказал, что описание женщины в точности совпадает с некой Девой Бури, которая пропала 10 лет назад и считается погибшей. А ещё он добавил, что мне может привидеться и не такое, если я буду злоупотреблять священной водой Эльдат. И что вообще ему недосуг слушать мои бредни. Он, мол, занят подготовкой к свадьбе, и ему некогда разбираться с какими-то дроу.

Мне противна сама мысль о том, что мой остров стал прибежищем для контрабандистов и некроманта, тем более, некроманта дроу. Я буду вам крайне признательна, если вы сможете помочь изгнать их с острова.

Мериан (см. Приложение А) просит помочь ей избавиться от дроу. Она предлагает начать экспедицию завтра утром. А наградой участникам станет содержимое схорона дроу. Для продолжения этой сюжетной линии см. «Путь к роще» в Части 3.

Свадьба Сигурда

Эта сцена происходит после сцены «Прибытие 3-го киторна».

Зал раздражается одобрительным гулом, когда вы входите. Кажется, собралась вся деревня. В центре длинного стола сидит мужчина средних лет. «О! Здорово, племяшка! Или кто ты мне? Не помню! Будешь племянницей! Посмотри, какую красавицу-невесту мне подбросила Тимора!» Он указывает на рыжеволосую юную почти девочку, сидящую по правую руку от него. Лицо девушки кажется невозмутимым, но в глубине глаз прячется страх.

«Располагайтесь. Чувствуйте себя, как дома! К сожалению, скальда мне найти не удалось. Поэтому есть только этот... ффолкский бард.» Вы замечаете парня с арфой, сидящего у очага в центре зала. Кажется, кроме группы собравшихся вокруг него женщин, его никто не слушает.

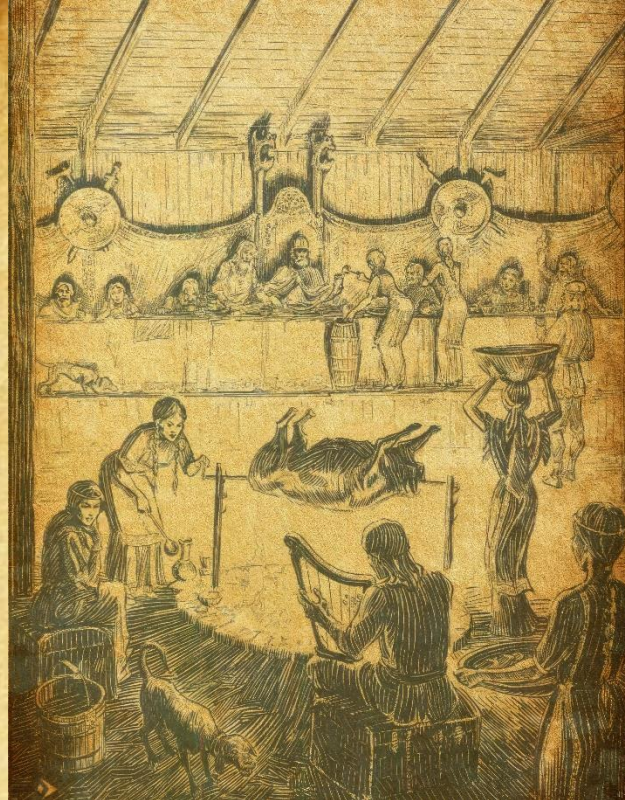
На пиру разливают довольно крепкую медовуху. Достаточно 3-х пинт, чтобы персонажи опьянели. Если они переусердствуют, на следующее утро получат состояние Отравленный. Как мастер, вы сами решаете, когда состояние спадёт. **Астрид** напьётся в любом случае и начнёт рассказывать о своих видениях. Она расскажет о том, что ищет **Копьё Приливов** (см. Приложение А). При упоминании копья **Сигурд** пробурчит что-то про друида, которая знает об этом, но сейчас отсутствует на острове. После чего он заснёт. И большая часть гостей тоже, включая саму **Астрид**. Наутро она получит состояние *отравленный*.

Предложение барда

После того, как **Сигурд** заснёт, к вам подойдёт бард, всё это время сидевший у

очага. Его зовут **Эдвин** (см. Приложение А). Он влюблён в невесту **Сигурда Дейдре** (см. Приложение А). И этим вечером они планировали побег. Они хотят укрыться в ныне заброшенном Святилище Трёх Богов. Он предлагает персонажам присоединиться к нему, так как ему кажется, что если на острове есть копьё, оно должно быть именно там. В обмен на эту информацию он просит персонажей убедить **Астрид** разрешить ему и **Дейдре** воспользоваться её драккаром для побега. Он также наложил усиленное заклинание сна на **Сигурда**, и тот должен проспать до следующего вечера.

Для продолжения этой сюжетной линии см. «Плаванье к пещере» в Части 3.



Видения Астрид

Выбор двух упомянутых выше сюжетных линий наиболее предпочтителен. Однако, если персонажи игроков проигнорируют их, **Астрид** посетит очередное видение. Из него она более точно узнает, где находится вход в Святилище Трёх Богов, и что именно в нём находится Копьё Приливов.

Для продолжения сюжетной линии см. «Плаванье к пещере».



**Часть 3.
Испытание Девы Бури**

В этой части персонажам предстоит отправиться в Святилище Трёх Богов, где они столкнутся с дроу или пройдут испытание трёх богов. Затем им предстоит финальное сражение с **Девой Бури**.

Путь к роще

Эта сюжетная линия происходит, если персонажи согласились помочь друиду **Мериан**.

Проснувшись рано утром, персонажи отправляются к роще Эльдат. **Мериан** ведёт их. Поэтому потеряться или заблудиться они не могут. Около 6–7 часов проходит без происшествий.

Роща Эльдат

После долгого карабка по скалам перед вами открывается завораживающий пейзаж. Безмятежный пруд, по поверхности которого пробегает рябь от нежного журчания водопада, окруженный пышной зеленью и залитый золотистым светом солнца. Кажется, сам воздух здесь теплее, чем на всём предыдущем пути. Вода излучает такое спокойствие, что хочется забыть обо всём и никогда не покидать это место.

«Вы можете немного передохнуть, а я пока наберу священной воды», — говорит Мериан.

Мериан выдаёт каждому персонажу, включая **Астрид**, по две фляги: одну с **зельем лечения** и вторую со **священной водой Эльдат** (см. Приложение Б).

Мериан будет сопровождать персонажей, пока они не разберутся с дроу, после чего скажет, что должна покинуть их, так как Изумрудному Анклаву срочно понадобилась её помощь. Для продолжения см. «Вход дроу» в разделе «Святилище Трёх Богов».



Плавание к пещере

Если персонажи согласились на предложение барда, или их ведёт сама **Астрид**, они плывут на драккаре ко входу в пещеру. Плавание занимает 3–3,5 часа. Никаких важных событий не происходит. Для продолжения см. «Подземный причал».

Святилище Трёх Богов

Это святилище посвящено трём богам северян: Амберли — богине моря, Темпусу — богу битв и Аурил — богине зимы. Когда-то оно было очень популярно. Однако после Магической Чумы и постепенной убыли населения, а также из-за роста популярности Валькура, его забросили. После своего недавнего возвращения **Дева Бури** обнаружила святилище и сделала его своим убежищем. Недалеко от святилища глубинный дракон устроил своё логово. Однако прожил он там недолго, т. к., дроу понравилось это место, и они убили дракона. А некромант **Альтонах** (см. Приложение А) сделал его предметом своего магического эксперимента, воскресив в виде нежити и

поставив сторожить сокровищницу. Банда дроу во главе с **Альтонахом** начала расширять свою базу. Тем же, но с другой стороны, занялась **Дева Бури**. В результате произошла встреча, закончившаяся сражением между некромантом и воительницей. В ходе него выяснилось, что они стоят друг друга. Некромант согласился воскресить старую команду **Гергаты** в обмен на её молчание о его деятельности и местонахождении. О подробностях их отношений см. Приложение А.

Особенности местности

В святилище довольно прохладно. Однако не настолько, чтобы в нём было некомфортно находиться. Видно, что естественная каверна из серого камня дополнительно искусственно обработана.

Потолки. Высота туннелей составляет 10 футов, если не указано иное. Потолки в комнатах 20-футовой высоты, в то время как в естественных пещерах — 30-футовой высоты и усеяны сталактитами.

Освещение. Если не указано иное, комнаты освещены тусклым светом. В областях дроу он фиолетовый, в остальных — голубоватый.

1. Подземный причал

Это основной вход в святилище. Сейчас его использует **Дева Бури** как причал для своей лодки. Это довольно обширный грот, сообщающийся с морем, основную площадь которого занимает вода. Высота сводов позволяет спокойно войти в него кораблю с парусным вооружением. Но Дева ещё не успела обзавестись новым драккаром после своего возвращения. За причалом узкий коридор ведёт в область 2.

Причал охраняет **малый водный элементаль**, **малый воздушный элементаль**, **2 молниевых мейфита** (см. Приложение А) и **2 ледяных мейфита**.

Тактика

Когда драккар оказывается на середине пещеры, элементали нападают на персонажей и **Астрид**. Их действия не особенно осознанны, и они выбирают цели без какого-либо принципа.

НИПы в бою

Если персонажей сопровождает **Эдвин**, то он помогает им в бою. **Астрид** после вчерашнего остаётся в состоянии *отравленный*.

2а. Зал Богов

Это помещение когда-то было главным залом святилища. **Дева Бури** использует свои связи в духовенстве наиболее чтимых северянами богов для того, чтобы создать испытание для **Астрид**.

Вы входите в большой зал, освещенный успокаивающим светом. Прямо перед собой вы видите 3 гигантские статуи. На пути к ним стоит сундук.

Центральная фигура — статуя женщины. Её тело окрашено в сине-зелёные тона, струящаяся накидка — фиолетового цвета. Волосы зелёные и похожи на водоросли. На руках можно различить когти. В правой она сжимает трезубец.

Слева — мужчина в кольчужной рубашке. Его лицо скрыто гигантским шлемом-маской. Руки испещрены ранами. В правой он сжимает боевой топор.

Справа — женщина с гибкой, привлекательной фигурой. Кожа её голубого цвета, длинные волосы — совершенно белые. Она одета в прекрасное платье, отороченное мехом. В правой руке она держит булаву.

В ногах у каждой статуи установлена чаша для подношений. Между ног центральной статуи можно увидеть очертания двери.

Дайте игрокам несколько проверок на местную историю или религию. Успешные броски должны показать, что святилища представляют следующие божества:

Амберли: богиня моря

Темпус: бог войны

Аурил: богиня зимы

Игрокам необходимо исследовать статуи. У каждой статуи есть сжатый кулак с небольшой щелью. Кажется, что они должны что-то держать, или какие-то предметы могут быть вставлены в эти отверстия. На обратной стороне каждой статуи есть рычаг.

Нажатие на рычаг вызывает небольшое пламя, исходящее из левой руки. Пламя продолжается до тех пор, пока рычаг не будет возвращён в исходное положение.

Большой сундук посреди залы наполнен палочками благовоний. На первый взгляд, палочки выглядят одинаково. Однако, если персонажи присмотрятся, то увидят, что на каждой палочке есть трудно различимая маркировка. Всего существует три разных маркировки: *черта*, *точка*, *крест*.

Для персонажей должно быть очевидно, что эти палочки можно вложить в руки статуй и зажечь с помощью рычага. Как только палочка будет зажжена, аромат благовоний пропитает воздух. Каждая группа палочек благовоний имеет запах,

который соответствует божеству. Они могут иметь запах *морозного воздуха*, *водорослей* и *железа*.

Решение

Правильное решение состоит в том, чтобы вначале определить, с каким божеством какие палочки соотносятся, прежде чем зажигать их в статуях. Используя собственный источник пламени, персонаж может зажечь палочку, чтобы определить её запах. И только потом использовать её в статуе.

- Палочки с *чертой* пахнут *морозным воздухом*.
- Палочки с *точками* пахнут *водорослями*.
- Палочки с *крестом* пахнут *железом*.

Когда палочка подобрана верно к статуе Амберли, по всему залу разносятся звуки ветра и волн, а над дверью (см. описание в начале этого раздела) загорается священный символ Амберли в виде двух расходящихся в стороны волн.

Когда палочка подобрана верно к статуе Аурил, возле статуи откроется портал, ведущий на испытание Богини (см. «Испытание Аурил»).

Когда палочка подобрана верно к статуе Темпуса, возле статуи откроется портал, ведущий на испытание Богини (см. «Испытание Темпуса»).

После прохождения испытаний богов их жертвенники (кроме жертвенника Амберли) наполнены, а символы горят над дверью. Жертвенник Амберли необходимо наполнить морской водой. После этого рядом с ним появится **кольцо хождения по воде**.

Когда все символы будут зажжены, а жертвенники наполнены, очертания двери между ног Амберли, ведущей в область 3, засветятся синим. И её можно будет открыть. Прежде, чем персонажи сделают это, **Эдвин** предложит провести короткий отдых.

Вариант. Выбивание двери

Дверь также можно выбить. Для этого требуется успешная проверка силы Сл 18. При провале на персонажа, пытающегося это сделать, совершает атаку статуя Амберли.

Неудача

Маркировка на каждой палочке благовоний призвана обмануть игроков. Каждая маркировка соответствует конкретному запаху. Но по ней нельзя его идентифицировать. Вероятность провала составляет 67%.

Если персонажи зажгут палочку не в той статуе, она совершит по ним атаку своим оружием.

Амберли — **Трезубец**. *Рукопашная атака оружием*: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (1к6 + 3).

Темпус — **Боевой топор**. *Рукопашная атака оружием*: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 7 (1к8 + 3).

Аурил — **Булава**. *Рукопашная атака оружием*: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 6 (1к6 + 3).

26. Испытание Темпуса

Пройдя через портал, персонажи оказываются на песчаном берегу. Вдоль берега возвышается скалистый обрыв, доходящий высотой до 20 фт.

На персонажей нападают 1 **воевода**, 2 **метателя топоров** (см. Приложение А) и 3 **воителя племени**.

Тактика

Пусть они и выглядят, как обычные люди, на самом деле они — всего лишь иллюзия, созданная богом войны. С ними нельзя договориться. **Воевода** ведёт **воителей** в ближний бой. **Метатели топоров** поддерживают их с высоты обрыва.

Освещение

Сражение происходит в полдень при ярком свете солнца.

Победа

В случае успешного прохождения испытания персонажи мгновенно переносятся обратно в Зал Богов, в которой раздаётся торжественный звук рога, и видят, как наполняется кровью жертвенник Темпуса. Над дверью между ног Амберли загорается его символ — пылающий меч. А рядом с жертвенником появляется любое **оружие +1** на выбор мастера.

НИПы. Испытания

Если персонажей сопровождает Эдвин, он может помочь им в отгадывании загадки и пойдёт в открывшийся портал.

После открытия прохода в статуе Амберли он откажется идти дальше, оправдывая это тем, что он остаётся защищать Дейдре. Но если персонажи обвинят его в трусости, он пойдёт с ними. Если он не пойдёт с ними, то исполнит прощальную мелодию, тем самым выдав им кости вдохновения, если они к тому времени у него ещё останутся.

Из-за похмелья Астрид не может помочь в разгадывании загадок. Но обязательно пойдёт с персонажами через порталы.

2в. Испытание Аурил

Пройдя через портал, персонажи выходят из пещеры, расположенной в ледяной скале высотой 15 фт. Перед ними — покрытая снегом и окружённая деревьями поляна. На них нападают 2 **скальные кошки** и 3 **лютых волка** (см. Приложение А).

Тактика

Животные — всего лишь иллюзия, созданная богиней зимы. На них не действуют заклинания общения с животными. **Лютые волки** нападают сразу. А **скальные кошки** нападают из засады в самый неподходящий момент и используют способность **Наскок**.

Освещение

Поляна освещена тусклым светом луны.

Победа

В случае успешного прохождения испытания персонажи мгновенно

переносятся обратно в Зал Богов, в которой вой вьюги, и видят, как наполняется снегом жертвенник Аурил. Над дверью между ног Амберли загорается её символ — шестиконечная снежинка. А рядом с жертвенником появляется **кольцо тепла**.

3. Жертвенное озеро

Этот водоём когда-то использовался для человеческих жертвоприношений. Теперь **Гергата** использует его как зону для медитаций и обдумывания своих великих планов. Когда персонажи попадают в эту область, **Дева Бури** и 3 **суровых воина-зомби** ожидают их и начинают сражение (см. раздел «Финальная битва»). Если персонажи попадают сюда из сокровищницы, обезвредив при этом ловушку, они застают **Деву Бури врасплох**.

4. Комната Гергаты

Эта комната — спальня **Девы Бури**. Из ценностей здесь только одежда и украшения.

5. Сокровищница

Это помещение служит временным складом магических предметов, предназначенных для дальнейшей перепродажи. Также здесь хранится личный капитал **Альтонаха**. Сокровищницу сторожат 1 **вирблинг глубинного дракона-зомби**, 3 **суровых воина-зомби** (см. Приложение А) и 2 **тени**. Когда персонажи входят в сокровищницу, нежить нападает на них.

Клюв кальмара

Чтобы перейти в область 3 из области 5 необходимо открыть дверь. Она украшена барельефом с изображением кальмара. **Астрид** установила ловушку, чтобы её не беспокоили.

Эта ловушка активируется, когда чужак наступает на потайную нажимную плиту, выпуская поток ледяной воды из клюва кальмара. Сл обнаружения нажимной плиты — 13. Заклинание или другой

эффект, ощущающий присутствие магии, такой как *обнаружение магии*, раскрывает присутствие возле двери магии школы Воплощения.

Ловушка активируется, когда на нажимной плите оказывается больше 20 фунтов веса, после чего кальмар выпускает на 15 фт поток ледяной воды. Все существа, попавшие под струю, обязаны совершить спасбросок Ловкости Сл 12, получая урон холодом 4 (2к4) при провале, или половину при успехе.

Если поместить под нажимную плиту железный шип или другой тонкий предмет, это не даст ловушке активироваться. Успешное *рассеивание магии* (Сл 12), наложенное на дверь, уничтожает ловушку.

Освещение

Комната ничем не освещена. В ней царит абсолютный мрак.

Тактика

Вирмлинг атакует *кошмарным дыханием* и *укусом*, отлетая на безопасное расстояние после этого. **Тени** скрываются во мраке, используя действие Засада бонусным действием, затем атакуют в ближнем бою. Суровые воины вначале стреляют из луков, затем выстраиваются *стеной щитов* и переходят на ближний бой.

После боя **Амберли** предложит провести короткий отдых.

Сокровища

В центре сокровищницы лежат 264 зм. На полках расставлены следующие магические предметы: **кружка трезвости**, **парфюм очарования**, **рубин боевого мага**, **зелье сопротивления**, **зелье огненного дыхания**.

6. Вход дроу

Этим входом пользуются дроу. Длинный коридор ведёт с поверхности в комнату. Дальше комнаты можно пройти или по паролю «Ваэраун», или вставив кубики в

соответствующие ниши в стенах (см. ниже). Когда персонажи входят в комнату, прочитайте следующий текст.

Вы входите в большую комнату без видимых выходов. Северная и южная стены украшены росписями. В центре комнаты лежит каменная плита.

Всего здесь четыре фрески. Под каждой из них находится небольшое квадратное отверстие 2х2 дюйма. Будет очевидно, что здесь должен поместиться кубик. 4 кубика лежит в центре комнаты на плите.

Загадка

Игрокам нужно будет определить, в какое отверстие какой кубик нужно поместить. Но все они выглядят совершенно одинаково. Чтобы помочь им найти правильное решение, каждая из фресок даст подсказку.

Решение

Каждый кубик должен быть вставлен в правильное отверстие под соответствующей фреской. Хотя все кубики могут выглядеть одинаково, каждый из них будет иметь свой вкус. Чтобы решить головоломку, игроки должны заставить своих персонажей лизать или пробовать кубики. После этого они смогут идентифицировать их как *горький*, *сладкий*, *соленый* и *кислый*.

Вкусы

Стены украсил **Альтонах**, исходя из собственного вкуса и представлений о прекрасном.

Горькое

Первая фреска — это картина, изображающая полную румяную дварфийку, пробующую пиво. Её окружают бочки, а слева от неё стол, заваленный хмелем.

Сладкое

На второй фреске расположилась черноокая полногрудая восточная красавица. Она возлежит на толстом ковре. Перед ней поднос с рахат-лукумом и халвой. Девушка сосредоточенно облизывает свой палец.

Соленое

Третья фреска — это изображение мускулистой женщины-полуорка. Она находится в помещении, похожем на кладовку. Вокруг неё развешено вяленое мясо и рыба. Похоже, она режет мясо и складывает его на хранение. Пот стекает у неё со лба.

Кислое

На четвертой фреске изображена златокудрая загорелая эльфийка, сидящая за столом. Перед ней бокал, в котором плавают долька лимона.

Пиво и хмель указывают на горький вкус. *Кубик горького вкуса* должен быть вставлен в квадратное отверстие 2x2 под этой фреской.

Восточные сладости говорят сами за себя. *Сладкий кубик* должен быть вставлен под эту фреску.

Мясо и рыба вялятся с применением соли. *Соленый кубик* должен быть вставлен под эту фреску.

Лимон в бокале эльфийки указывает на кислый вкус. *Кислый кубик* должен быть вставлен под эту фреску.

В случае правильного размещения кубиков западная стена исчезает и открывает проход вглубь подземелья. Однако в казарму дроу поступает магический сигнал, что входная дверь открылась.

Пароль «Ваэраун»

Если персонажам никак не удаётся отгадать загадку, Мериан, сопровождающая их, очень кстати заметит, что на двери изображён символ Ваэрауна (чёрная маска с синими линзами в прорезях для глаз). Произнеся имя бога вслух, она тем самым откроет дверь. Однако это событие стоит проводить при 3-х и более неудачных попытках правильного размещения кубиков.

Неудача

В случае неправильного размещения кубика комнату окутывает магическая тьма. Все персонажи должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 13, получая 1к6 урона некротической энергией при провале и половину этого урона при успехе. Урон от этого эффекта увеличивается на +1 за каждую неудачную попытку размещения. **Альтонах** узнаёт о том, что они пытались войти после второй неудачной попытки.

7а. Грибная ферма

Дроу выращивают в этой области грибы для пропитания и на продажу. **Дроу сержант** (см. Приложение А) и 5 **дроу** нападают на персонажей. Если персонажи дважды совершили ошибку при отгадывании загадки в области 6, к дроу присоединяется **Альтонах**.

Тактика

Дроу делают залп из своих ручных арбалетов, затем атакуют в ближнем бою коротким мечом. **Альтонах** использует дальний бой и заклинания контроля. Когда они почувствуют, что их теснят, они попробуют договориться с персонажами.

Мериан и дроу

Когда начинается сражение, Мериан увещевает дроу покинуть остров и поискать себе приют в другом месте. Используйте для этого проверки Харизмы (Убеждение). Однако ей трудно подобрать аргументы, поэтому эти проверки проходят с помехой. Если персонажи помогают с аргументами, вы, как мастер, сами решаете, какой бонус получит эта проверка. Помеха снимается в любом случае.

Если бой продолжается, Мериан использует свои заклинания для поддержки персонажей. Она вступит в бой только в самом крайнем случае.

76. Башня некроманта

В этом сталагмите обитает **Альтонах**. Он защищён сильными магическими оберегами. Персонажи не смогут на своём уровне проникнуть внутрь.

8. Казарма

Здесь отдыхают и тренируются дроу из банды **Альтонаха**. У каждой кровати стоит сундучок, в котором можно найти 10 зм, а в сундуке сержанта — 15 зм и пивафви. (Этот плащ функционирует как обычный **эльфийский плащ**, но теряет свои магические свойства, если в течение 1 часа непрерывно находится на солнечном свете.)

Финальная битва

Битва с **Девой Бури** состоит из двух фаз. Фазы сменяются, когда у **Девы Бури** остаётся меньше половины здоровья. В бою ей помогают 3 **суровых воина-зомби**. Для создания поля боя **Гергата** попросила знакомого друида Амберли заполнить озеро землёй. Из-за этого вместо озера остались только неглубокие лужи, расположенные в шахматном порядке. Во время сражения область будет постепенно заполняться водой, а во время второй фазы озеро заполнит её окончательно.

Во время всего боя действуют следующие эффекты:

Удар молнии

При значении инициативы «1» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) по случайному персонажу, включая **Астрид**, ударяет молния. Персонаж должен совершить спасбросок Ловкости со Сл 13. При провале персонаж получает урон молнией 1кб и до конца своего следующего хода не может совершать реакции. При успехе персонаж не получает урона и может совершать реакции.

Удар грома

При значении инициативы «10» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) разносится мощный раскат грома. Персонажи, включая **Астрид**, должны совершить спасбросок Мудрости со Сл 8. При провале персонаж получает урон звуком 1кб и становится *испуганным* до конца своего следующего хода. При успехе персонаж не получает половину урона и не пугается.

Удар волны

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) по случайному персонажу, включая **Астрид**, обрушивается волна ледяной воды. Персонаж должен совершить спасбросок Ловкости со Сл 13. При провале персонаж получает дробящий урон 1к4 и урон холодом 1 и *сбивается с ног*. При

успехе персонаж не получает урона и не сбивается с ног.

Фаза «Разминка»

Если персонажи пройдут испытания в области 2, **Дева Бури** похвалит их за это и сообщит, что это она послала **Астрид** видения о святилище и копье. Далее **Дева Бури** использует заклинание *вызов на дуэль* на **Астрид**. **Астрид** — основная цель **Гергаты**, её она атакует в первую очередь. Но и персонажей она тоже не игнорирует. **Суровые воины-зомби** поддерживают её в дальнем бою. Если же персонажи атакуют их, они переходят на ближний бой. На 3–5 раунде **Астрид** начнёт осыпать **Деву Бури** обвинениями в убийстве своих родственников и многих других достойных людей. **Гергата** в ответ будет неожиданно откровенна: она раскроет тайну своего рождения и расскажет о договоре её матери и Амберли. Она пояснит, что не могла отказаться служить богине, т. к. отказ привёл бы к её гибели.

Фаза «Бушующий шторм»

Гергата говорит о том, что персонажи и **Астрид** — достойные противники, и она хочет проверить, как они поведут себя в новых обстоятельствах. Звучит оглушающий раскат грома. По всему полю боя пронесётся разряд молний, нанося 1к6 урона молнией всем персонажам, находящимся на земле, и 1к8 — персонажам, стоящим в лужах. Земля оседает, и область наполняется водой. Теперь, чтобы двигаться, персонажи используют свою скорость плавания. **Гергата** же использует на себе и суровых воинах способность *волноход*. Суровые воины вместе с **Девой Бури** выстраиваются *стеной щитов*, полностью переходя на ближний бой. Сл спасбросков и урон от эффектов удар молнии, грома и волны получают модификатор +1.

Конец боя

В зависимости от обстоятельств бой может завершаться по-разному.

Победа Девы Бури

У **Девы Бури** нет цели убить персонажей. Как только **Астрид** и часть персонажей (1 — если участвуют 3 игрока, 2 — если участвуют 3 игрока) окажутся при смерти, **Гергата** скажет, что они недостойны владеть **Копьём Приливов**, предложит им прекратить бой и убраться восвояси. При отказе — будет продолжать бой до гибели всех персонажей.

Победа персонажей

Если у **Гергаты** останется 11 хитов здоровья или меньше, она признает противников достойными **Копья Приливов** и предложит остановить битву. Если персонажи согласятся на это, она расскажет о свойствах копья, которые ранее чуть не свели её саму в могилу. Копьё достанется **Астрид**, если та будет находиться в сознании. В противном случае **Дева Бури** отдаст его персонажу с самым высоким относительно максимума уровнем хитов. Если у половины персонажей (исключая **Астрид**, округляя в большую сторону) останется четверть или больше хитов, **Дева Бури** отдаст одному из персонажей на выбор Мастера свой шлем.

Уход Девы Бури

Если персонажи осмотрятся и заметят дверь в область 5, они спросят у **Гергаты**, что за ней. **Дева Бури** скажет, что поклялась не рассказывать об этом.

В любом случае **Дева Бури** оставит персонажей и удалится в свою комнату.

Приложение А. Монстры и НИПы

В этом приложении в алфавитном порядке описаны существа, появляющиеся в приключении. Раздел «Введение» в «Бестиарии» объясняет, как правильно интерпретировать блоки статистики существ. Все существа из этого приложения сгруппированы по типам ниже.

Гуманоиды

Альтонах

Астрид

Воевода

Гарпия-ведьма

Гарпия-призывательница молний

Дева Бури

Дейдре

Дроу сержант

Жрица сахуагинов (альтернатива)

Капитан пиратов северянин

Корабельный Маг (Пират Корабельный Маг)

Мериан

Метатель топора

Сигурд

Харальд

Эдвин

Драконы

Вирмлинг белого дракона 2.0

Звери

Лютый волк 2.0

Скальная кошка

Нежить

Вирмлинг Глубинного Дракона Зомби

Суровый воин зомби

Элементали

Малый водяной элементаль

Малый воздушный элементаль

Молниевый мефит

Альтонах



Мужчина-дроу, относительно молод по меркам эльфов. Он носит довольно простую тёмную мантию, лишённую украшений. В родном городе считался красивым и пользовался большой популярностью у верховных жриц.

Талантливый маг и искусный некромант. Владеет даже основами фехтования. Он является давним последователем Ваэрауна. И считает современных аколитов, пресмыкающихся перед Лолт и заигрывающих с Элистри, еретиками. Конченный сексист и ксенофоб, он считает, что миром должны управлять мужчины-дроу. Однако после знакомства с Девой Бури готов сделать для неё исключение.

Биография

Альтонах родился в Мензоберранзане. Из-за природной смазливости часто становился жертвой сексуального насилия со стороны жриц Лолт. Благодаря помощи последователей Ваэрауна ему удалось сбежать из города. После того, как его божество на какое-то время пропало, он покинул духовенство и занялся научными изысканиями и контрабандой, как средством для жизни. Мечтает основать собственное патриархальное государство. Не смотря на его сексизм, его тронула история Девы Бури, т. к. она, так же, как и его народ, стали жертвами

бессмысленных, сиюминутных желаний злого божества. Поэтому он согласился воскресить для неё 6 суровых воина, которых они используют совместно.

АЛЬТОНАХ

[АЛТОНАХ]

Средний гуманоид (эльф дроу) (5), Нейтрально-Злой

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага)

Хиты 38 (7d8+7)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Инт +5, Мдр +3

Навыки Внимание +3, Магия +5, Обман +5, Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Внимание 14

Языки Общий, Подземный, Эльфийский

Опасность 3 (700 опыта)

Бонус мастерства +2

Наследие фей. Альтонах совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой для врождённых заклинаний дроу является Харизма (спасбросок от заклинания СЛ 14). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

- Неограниченно: *Пляшущие огоньки*[°]
- 1/день каждое: *Левитация*[°], *Огонь фей*[°], *Тьма*[°]

Использование заклинаний. Альтонах является заклинателем 6 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (спасбросок от заклинания СЛ 14, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

- Заговор: *Волшебная рука*, *Малая иллюзия*, *Расщепление Разума*, *Ледяющее прикосновение*
- 1 уровень (4): *Доспехи мага*, *Щит*, *Вызов страха*[°], *Огненные ладони*
- 2 уровень (4): *Туманный шаг*, *Глухота/слепота*
- 3 уровень (3): *Восставший труп*, *Прикосновение вампира*[°], *Проклятие*[°]

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, Альтонах совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Адепт некромантии 3/день.

Когда Альтонах накладывает заклинание некромантии и не используете для его наложения ячейку заклинания более высокого уровня, он может наложить его так, как если бы использовал ячейку заклинания на один уровень выше.

Некромантический язык

Альтонах постоянно находится под действием заклинания *разговор с мёртвыми*, однако вы можете использовать его только для разговора с нежитью, а они вспоминают только то, что произошло в течение количества часов, равного их показателю Интеллекта.

Действия

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1d6+2) колющий*

Астрид



Девушка, человек, среднего роста. Благодаря природной ловкости она отменный лучник и фехтовальщик. Носит мужскую одежду и кольчугу, за что её часто осуждают. Вне боя предпочитает плащ с меховой оторочкой.

Добра, отзывчива. Она готова пожертвовать принципами, если это способствует всеобщему благу. Понимает, что развитию общества могут мешать как суровые законы, так и избыток свободы. Она мечтает занять место своего деда и править, опираясь на здравый смысл и справедливость.

Биография

Родилась на острове Норланд, в семье второго сына ярла Раулта Мудрого. С детства проводила время, играя с мальчишками и тренируясь с оружием, несмотря на упорные попытки матери привить ей исконно женские занятия.

Когда Дева Бури начала свою активную деятельность, дед, опасаясь за жизнь девушки, отправил её к родственникам в Вотердип (Глубоководье). Там она научилась писать и читать, овладела основами магии. По возвращении домой узнала о гибели отца и братьев.

Несмотря на то, что у ярла не осталось наследников мужского пола, он не спешил отдавать власть Астрид, надеясь найти

другого кандидата. Из-за предубеждения о допуске женщин к власти, после печально известной Девы Бури.

Цель Астрид — доказать, что она достойна стать ярлом.

Астрид

[ASTRID]

Средний Гуманоид (человек иллюсканец) (5), Нейтрально-Добрый

Класс Доспеха 18 (Кольчуга-рубаха, щит)

Хиты 25 (2d8+16)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	10 (0)	17 (+3)

Спасброски Тел +4, Хар +5

Навыки Выживание +2, Магия +3, Убеждение +5

Чувства пассивное Внимание 11

Языки Общий, Иллюсканский, Ваэлан

Опасность 1 (200 опыта)

Бонус мастерства +2

Усиленное заклинание (2/день). При совершении броска урона от заклинания Астрид может перебросить до трёх костей урона. Она должна использовать новое выпавшее значение.

Ускоренное заклинание (1/день). Если Астрид использует заклинание со временем накладывания «1 действие», она может сотворить это заклинание бонусным действием.

Использование заклинаний. Астрид - заклинатель 3-го уровня. Её базовая характеристика заклинаний - Харизма (спасбросок от заклинания СЛ 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания:

- Заговор: *Волшебная рука, Сообщение, Луч холода, Указание*, *Громовой Клинок*
- 1 уровень (4): *Волна грома, Волшебная стрела, Проклятье клинков, Щит*

Дуэлянты

Пока Астрид держит рукопашное оружие в одной руке и не используете другого оружия, она получает бонус +2 к броскам урона этим оружием.

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1d6+5) колющий

Короткий лук. Дальнейшая атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: 6 (1d6+3) колющий

Кинжал. Рукопашная или Дальнейшая атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 7 (1d4+5) колющий

Вирмлиг белого дракона 2.0

Блок статистики взят из «Бестиария» с добавлением способности *ледяной туман*.

ВИРМЛИГ БЕЛОГО ДРАКОНА 2.0 [WHITE DRAGON WYRMLING] Средний Дракон (5), Хаотично-Злой					
Класс Доспеха 16 (природный доспех)					
Хиты 32 (5d8+10)					
Скорость 30 фт., копая - 15 фт., летая - 60 фт., плавая - 30 фт.					
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	10 (0)	14 (+2)	5 (-3)	10 (0)	11 (0)
Спасброски Лов +2, Мдр +2, Тел +4, Хар +2					
Навыки Внимание +4, Скрытность +2					
Иммунитет к урону холод					
Чувства тёмное зрение 60 фт., слепое зрение 10 фт., пассивное					
Внимание 14					
Языки Драконий					
Опасность 2 (450 опыта)			Бонус мастерства +2		
Действия					
Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1d10 + 2) плюс урон холодом 2 (1d4).					
Ледяной туман (1/день). Дракон вызывает облако тумана, как если бы он наложил заклинание <i>туманное облако</i> . Если существо начинает свой ход в тумане или перемещается туда впервые за свой ход, каждая из его скоростей уменьшается вдвое. Кроме того, земля под туманом покрыта слоем льда (с эффектом, как если бы было наложено заклинание <i>скольжение</i>). Дракон невосприимчив ко всем этим эффектам.					
Холодное дыхание (перезарядка 5-6). Дракон выдыхает волну града 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения со СЛ 12 , получая урон холодом 22 (5d8) при провале, или половину этого урона при успехе.					

Вирмлиг Глубинного Дракона

Зомби

Блок статистики этого дракона взят из книги "Fizban's Treasury of Dragons" и изменён под нежить.

ВИРМЛИГ ГЛУБИННОГО ДРАКОНА ЗОМБИ

[DEEP DRAGON WYRMLING ZOMBIE]

Средняя Нежить (5), Нейтрально-Злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 27 (5d8+5)

Скорость 20 фт., копая - 5 фт., летая - 50 фт., плавая - 20 фт.

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

Спасброски Лов +2, Мдр +3, Тел +3, Хар +3

Навыки Скрытность +4

Сопrotивление к урону психическая энергия

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию испуг, отравление, очарование

Чувства тёмное зрение 90 фт., слепое зрение 10 фт., пассивное

Внимание 13

Языки Понимает языки, драконий, но не может говорить

Опасность 1 (200

опыта) **Бонус мастерства +**

Стойкость нежити. Если дракон получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает **спасбросок Телосложения со СЛ 5** + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются всего лишь до 1.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1d10+2) колющий

Кошмарное дыхание (перезарядка 5-6).

Дракон выдыхает облако спор 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить **Спасбросок Мудрости СЛ 11**. При провале существо получает урон психической энергией 5 (1d10) и становится **испуганным** драконом на 1 минуту. При успешном спасброске существо получает половину урона без дополнительных эффектов. Испуганное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Воевода

Статистика этого существа является авторским переосмыслением блока Капитана из книги "Tome of Warfare".

Воевода

[GOVERNOR]

Средний *Гуманоид* (любая раса) (5), Любое мировоззрение

Класс Доспеха 15 (Кольчуга-рубаша, щит)

Хиты 45 (6d8+18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (0)	16 (+3)	11 (0)	13 (+1)	16 (+3)

Спасброски Сил +4, Хар +5

Навыки Атлетика +4, Внимание +3, Запугивание +5, Убеждение +5

Чувства пассивное Внимание 12

Языки Два любых языка

Опасность 2 (450 опыта)

Бонус мастерства +2

Боевой лидер. Воевода получает бонус к броскам на инициативу, равный его модификатору Харизмы (+3).

Действия

Мультиатака. Воевода совершает две атаки копьем.

Копье. Рукопашная или Дальнейшая атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 5 (1d6+2) колющий, или колющий урон 7 (1d8+2), если используется двумя руками.

Бонусные действия

Приказы воеводы (3/короткий отдых). Воевода может выбрать существо в пределах 30 фт. от себя, которое может его видеть или слышать. Это существо может немедленно использовать свою реакцию, чтобы совершить одну атаку оружием.

Вдохновляющее слово (1/короткий отдых). Воевода может выбрать другое существо, находящееся в пределах 30 фт. от него и способное его видеть или слышать. Это существо восстанавливает 11 (2d10) очков жизни.

Реакции

Тактика волчьей стаи. Когда воевода попадает по существу атакой оружием, он может выбрать дружественное ему существо в пределах 5 фт. от цели. Это существо может немедленно переместиться на 5 фт., не провоцируя атаки. Существо не обязательно использовать свою реакцию.

Гарпия-ведьма

Автор позволил себе изменить классическую статистику Гарпии из «Бестиария». Способность *манящая песня* была ослаблена и теперь применяется только на одну цель. Однако гарпия может накладывать заклинание *порча* один раз в день.

Гарпия – ведьма

[HARPY WITCH]

Средний *Монстр* (5), Хаотично-Злой

Класс Доспеха 11

Хиты 38 (7d8+7)

Скорость 20 фт., летая - 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (0)	15 (+2)

Чувства пассивное Внимание 10

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Бонус мастерства +2

Врожденное колдовство (1/день). Гарпия может накладывать *порчу*, не нуждаясь в материальных компонентах. Ее базовой характеристикой является Харизма.

Действия

Мультиатака. Гарпия совершает две атаки когтями.

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 6 (2d4 + 1).

Манящая песня. Гарпия выбирает гуманоида или великана в пределах 300 фт. от себя и начинает петь магическую мелодию, которую слышит только выбранное существо. Существо должно преуспеть в спасброске *Мудрости со СЛ 13*, иначе оно станет очарованным до окончания песни. Гарпия может продолжать петь в следующих раундах бонусным действием. Она может прекратить петь в любое время. Песня оканчивается, если гарпия становится недееспособной.

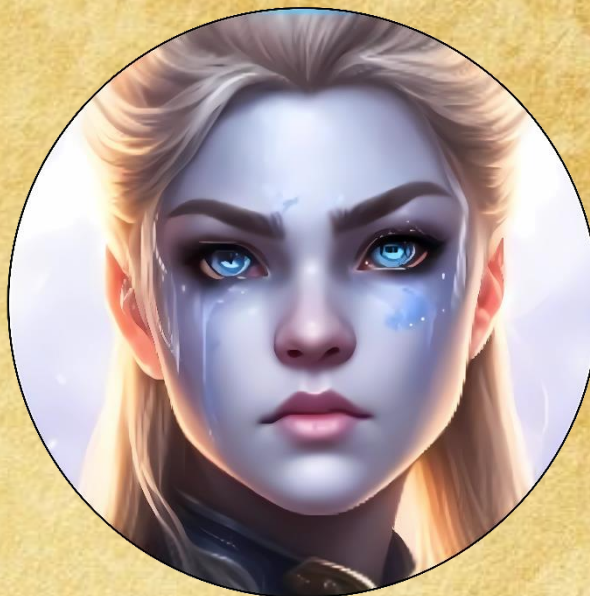
Будучи очарованной гарпией, цель недееспособна и игнорирует песни других гарпий. Если очарованная цель находится более чем в 5 футах от гарпии, цель должна в свой ход переместиться к гарпии кратчайшим маршрутом. Она не избегает спровоцированных атак, но перед входением в опасную местность, такую как лава или яма, а также при получении урона из любого источника кроме этой гарпии цель может повторять спасбросок. Существо также может повторять спасбросок в конце каждого своего хода. Если спасбросок существа был успешным, эффект на нем прекращается. Успешно спасшаяся цель получает иммунитет к песне этой гарпии на следующие 24 часа.

Гарпия-призывательница молний

Эта Гарпия также была изменена, но вместо *порчи* она может совершить дальнобойную атаку *молнией*.

Гарпия – призывательница молний [HARPY BOLTCALLER] Средний Монстр (5), Хаотично-Злой					
Класс Доспеха 11					
Хиты 38 (7d8+7)					
Скорость 20 фт., летая - 40 фт.					
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (0)	15 (+2)
Чувства пассивное Внимане 10					
Языки Общий					
Опасность 1 (200 опыта)			Бонус мастерства +2		
Действия					
Мультиатака. Гарпия совершает две атаки когтями или две атаки молнией.					
Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 6 (2d4 + 1).					
Молния. Дальнобойная атака заклинанием: +4 к попаданию, досягаемость 30 фт., одна цель. Попадание: 5 (1d6+2) электричество					
Манящая песня. Гарпия выбирает гуманоида или великана в пределах 300 фт. от себя и начинает петь магическую мелодию, которую слышит только выбранное существо. Существо должно преуспеть в спасброске Мудрости со СЛ 13, иначе оно станет очарованным до окончания песни. Гарпия может продолжать петь в следующих раундах бонусным действием. Она может прекратить петь в любое время. Песня оканчивается, если гарпия становится недееспособной.					
Будучи очарованной гарпией, цель недееспособна и игнорирует песни других гарпий. Если очарованная цель находится более чем в 5 футах от гарпии, цель должна в свой ход переместиться к гарпии кратчайшим маршрутом. Она не избегает провоцированных атак, но перед вхождением в опасную местность, такую как лава или яма, а также при получении урона из любого источника кроме этой гарпии цель может повторять спасбросок. Существо также может повторять спасбросок в конце каждого своего хода. Если спасбросок существа был успешным, эффект на нем прекращается.					
Успешно спасшаяся цель получает иммунитет к песне этой гарпии на следующие 24 часа.					

Дева Бури (Гергата)



Гергата — женщина, человек, высокого роста. Несмотря на кажущуюся внешнюю хрупкость, она невероятно сильна и обладает отменным здоровьем. Все ее тело, кроме лица, покрыто железной чешуей, которую она может убирать при желании, становясь полностью обнаженной. Иногда она надевает синее одеяние духовенства Амберли.

Дева Бури — целеустремлённый и амбициозный полководец. Она хочет объединить и подчинить ярлов своей воле, став конунгом всех островов. Гергата уверена, что при ее власти всем жителям островов будет легче справляться как с внешней, так и с внутренней угрозой, а также диктовать свои условия соседям. После своего пребывания в царстве фей Дева Бури поняла, что интриги и дипломатия иногда приносят больше пользы, чем полководческий талант и воинское мастерство.

Биография

Правду о рождении Гергаты не знает никто, кроме богов. Матерью её была женщина, жившая на острове Руатим. Там некий берсерк, отправляясь в набег,

оставил её на сносках, а сам погиб в море. Осуждаемая всеми и не имея никого, кто мог бы защитить её, молодая женщина ушла из своей деревни. Она укрылась под ветвями дерева, известного как Дитя Иггдрасиля. Там и родился ребенок. Мать радовалась рождению дочери. Но одновременно опасалась того, как примут в обществе незамужнюю женщину с дочерью. В отчаянии она умоляла бога войны Темпуса присмотреть за ее дочерью и дать ей силы выжить. Темпус услышал зов женщины, но также услышала и Амберли, чья буря обрушилась на остров именно в этот момент.

Темпус дал Гергате силу и навыки в бою, а Амберли — твёрдый характер и волю. Благословением и проклятьем стали дары Амберли: девушке не грозило утонуть самой, но при этом она мечтала увидеть, как весь мир погибает под волнами. Скрепляя договор, Амберли убила мать Гергаты ударом молнии, и отнесла ребенка к берегам острова Норланд. Там её воспитала бездетная пара, и давшая девочке имя Гергата.

К шестнадцати годам она стала непревзойденным мастером меча и военачальником. Когда девушка достигла зрелости, у неё появилось желание объединить острова под своей единоличной властью. Амберли, видя перспективу в амбициозной Гергате, предложила ей стать её паладином. Девушка понимала, что разрушительная сила непостоянной богини может принести больше вреда, чем пользы. Однако, отказ Королеве Стерв был сравнен самоубийству. Скреплением договора стало Копье Приливов — магическое оружие, наполненное гневом самой богини. Оно внушало Гергате, сменившей имя на Деву Бури, желание бессмысленного разрушения и смерти врагов богини. Сила копья постепенно сводила с ума Гергату. В своем безумии она предприняла самоубийственный набег на Берег Мечей.

Шторм, вызванный Амберли, чтобы помочь флоту Гергаты в этом походе, неожиданно унёс его гораздо западнее, к Эвермиту. Сила шторма натолкнулась на магию родины эльфов. В результате этого все корабли были уничтожены, а Дева Бури оказалась в Стране фей. Чтобы выжить и выбраться из этого места, Гергате, попавшей в паутину местных интриг, пришлось быстро учиться дипломатии. Впервые у неё нашлось время подумать и понять, что все прошедшие годы она была игрушкой в руках Амберли. А ещё ей довелось узнать тайну своего происхождения.

После возвращения главными целями Девы Бури стали возобновление старых союзов, заключение новых, а также избавление от копья и власти Амберли над собой.

Дева Бури

[Storm Maiden]

Средний *Элементаль* (5), *Законно-Злой*

Класс Доспеха 18 (Кольчуга, щит)

Хиты 71 (11d8+22)

Скорость 30 фт., плавающая - 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	11 (0)	16 (+3)	11 (0)	12 (+1)	16 (+3)

Навыки *Атлетика* +5, *Выживание* +3, *Запугивание* +5, *Религия* +2, *Убеждение* +5

Сопротивление к урону кислота, холод

Иммунитет к состоянию испуг

Чувства тёмное зрение 60 фт. (когда носит шлем), пассивное
Внимание 11

Языки Общий, Сильван, Иллусканский, Ваэлан

Опасность 3 (700 опыта)

Бонус мастерства +2

Наложение рук. Дева Бури может действием коснуться существа и, зачерпнув силу из своего запаса в 25 хитов, восстановить количество хитов этого существа на любое число, вплоть до максимума, оставшегося в её запасе.

Использование заклинаний. Дева Бури - заклинатель 6-го уровня. Её базовая характеристика заклинаний - Харизма (*спасбросок от заклинания* СЛ 14, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания:

- 1 уровень (4): *Вызов на дуэль*, *Щит веры*, *Проклятье клинков*, *Водяной смерч*, *Грозовая кара*, *Ударная волна*, *Благословение*, *Приказ*, *Гневная кара*

- 2 уровень (2): *Карающие ветры*, *Глухота/слепота*

Действия

Боевой клич (1/день). Каждое существо, которое выбрала Дева Бури в пределах 30 фт., которое может её слышать и ещё не находится под эффектом Боевого клича, получает преимущество на броски атаки до начала следующего хода Девы Бури. После этого Дева Бури может совершить одну атаку в качестве бонусного действия.

Волноход (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха).

Дева Бури использует заклинание *хождение по воде*. Используя это умение, она может выбирать до 7 существ (включая себя) в радиусе 30 футов, которых может видеть. Они получают преимущества от эффекта на 30 минут.

Мультиатака. Дева Бури совершает две рукопашные атаки.

Кольё Приливов. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1d6+4) колющий или колющий урон 8 (1d8+4), если используется двумя руками, плюс урон холодом 2 (1d4).

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1d6+3) колющий

Легендарные действия

Дева Бури может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дева Бури восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Дикая карусель. Дева Бури совершает две атаки оружием ближнего боя — обе с помехой.

Наложить заклинание (стоит 1-2 действия). Дева Бури тратит ячейку заклинания, чтобы наложить подготовленное заклинание 1-го или 2-го уровня. На это тратится 1 легендарное действие за уровень заклинания.

Удар кракена (стоит 2 действия). Дева Бури выбирает существо в радиусе 90 футов от себя и вызывает к себе Амберли и вызывает щупальце, которое появится в пространстве существа и набросится на него. Существо должно совершить *спасбросок Ловкости* СЛ 14. При провале существо становится *опутанным* и получит 3 (1d6) урона холодом. Существо получает 2 (1к4) урона в начале каждого своего хода в течение 1 минуты или пока не освободится. Существо может повторять спасбросок в конце своего хода.

Призыв элементалей 1/день (стоит 2 действия). Дева Бури призывает *малого водяного элементалей*, которое ходит сразу после этого Легендарного действия. Элементаль действует в течение 1 минуты или пока его хиты не уменьшатся до 0. Он выполняет команды Девы в меру своих возможностей.

Дейдре



Робкая почти девочка с ясными глазами и пронзительным взглядом. Мужчинам трудно устоять перед ним.

Дейдре выглядит невинной овечки, «девочки в беде». Но за этим скрывается твёрдый характер и склонность к интригам, унаследованные от отца — племянника Верховного Короля Дериды Кендрика из крепости Каер Каллидир на Алароне, что на южных островах.

Дейдре

[Deirdre]

Средний *Гуманоид* (человек фолк) (5), *Хаотично-Добрый*

Класс Доспеха 10

Хиты 4 (1d8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (0)	10 (0)	10 (0)	10 (0)	10 (0)	10 (0)

Навыки *Убеждение* +2

Чувства пассивное Внимание 10

Языки Общий, Иллусканский, Ваэлан

Опасность 0 (10 опыта)

Бонус мастерства +2

Действия

Кинжал. *Рукопашная или Дальнебойная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 2 (1d4) колющий

Дроу сержант

Этот офицер дроу взят из книги “*Monster Manual Expanded v. 1*”.

ДРОУ СЕРЖАНТ

[DROW SERGEANT]

Средний Гуманоид (эльф) (5), Нейтрально-Злой

Класс Доспеха 17 (кольчуга, щит)

Хиты 38 (7d8+7)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Внимание +2, Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Внимание 12

Языки Эльфийский, Подземный

Опасность 3 (700 опыта)

Бонус мастерства +2

Наследие фей. Дроу совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дроу является Харизма (спасбросок от заклинания СЛ 11). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

- Неограниченно: *Пляшущие огоньки*^o
- 1/день каждое: *Огонь фей*^o, *Тьма*^o, *Левитация*^o (только на себя)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, дроу совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Дроу совершает две атаки коротким мечом. Он может использовать маневр союзников вместо одной атаки.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1d6+2) колющий плюс урон ядом 3 (1d6).

Ручной арбалет. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 5 (1d6+2) колющий, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со СЛ 13, иначе станет *отравленной* на 1 час. Если спасбросок провален на 5 или больше единиц, цель также лишена сознания, пока *отравлена* таким образом. Цель просыпается, если получает урон или другое существо разбудит её действием.

Маневр союзников (перезарядка 5–6). До четырех союзников в пределах 60 фт. от дроу, которые его слышат, могут использовать свою реакцию, чтобы двигаться со скоростью до половины своей скорости, не провоцируя атаки.

Реакции

Приказ возмездия. Если существо промахнулось по дроу рукопашной атакой и атакующий виден дроу, он может нацелиться на союзника в пределах 5 фт. от существа. Если союзник может видеть и слышать дроу, он использует свою реакцию, чтобы совершить одну рукопашную атаку оружием против существа с преимуществом в броске атаки.

Жрица сахуагинов

(альтернатива)

У этой жрицы по сравнению с классической изменён только список заклинаний. Новые заклинания можно найти в Приложении Б.

ЖРИЦА САХУАГИНОВ (АЛТЕРНАТИВА)

[SAHUAGIN PRIESTESS (ALTERNATIVE)]

Средний Гуманоид (сахуагин) (5), Законно-Злой

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 33 (6d8+6)

Скорость 30 фт., плавающая - 40 фт.

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

Навыки Внимание +6, Религия +3

Языки Сахуагинский

Опасность 2 (450 опыта)

Бонус мастерства +2

Кровавое бешенство. Жрица совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

Ограниченная амфибийность. Жрица может дышать и воздухом и под водой, но чтобы не задохнуться, ей нужно погружаться в воду хотя бы раз каждые 4 часа.

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

Использование заклинаний. Жрица является заклинателем 6 уровня. Её базовой характеристикой является Мудрость (спасбросок от заклинания СЛ 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У нее подготовлены следующие заклинания жреца:

- Заговор: *Указание*^o, *Чудотворство*
- 1 уровень (4): *Благословение*^o, *Водяной смерч*, *Змеиные весла*^o
- 2 уровень (3): *Карающие ветры*, *Глухота/слепота*
- 3 уровень (3): *Множественное лечащее слово*, *Приливная волна*

Действия

Мультиатака. Жрица совершает две атаки: одну укусом, и одну когтем.

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 3 (1d4 + 1).

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 3 (1d4 + 1).

Капитан пиратов северянин

Это изменённый блок статистики Капитана пиратов из книги «Корабли и море».

КАПИТАН ПИРАТОВ СЕВЕРЯНИН						
[NORTHLANDER PIRATE CAPTAIN]						
Большой <i>Гуманоид</i> (любая раса) (10), Любое мировоззрение						
Класс Доспеха 17 (Кольчуга-рубаха, щит)						
Хиты 45 (7d8+14)						
Скорость 30 фт.						
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР	
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (0)	10 (0)	14 (+2)	
Навыки Атлетика +5, Запугивание +4						
Чувства пассивное Внимание 10						
Языки Общий, Иллисканский						
Опасность 2 (450 опыта)						Бонус мастерства +2
Оборонительный строй. Капитан добавляет 2 к своему КД, если в пределах 5 фт. от него есть хотя бы один союзник со щитом в руках, который не является недееспособным.						
Мужество. Капитан добавляет свой модификатор Харизмы к броскам урона для своих атак коротким мечом (включено в атаку).						
Морские ноги. Капитан имеет преимущество при проверках способностей и при спасбросках против сбивания с ног.						
Действия						
Мультиатака. Капитан совершает две рукопашные атаки или две дальнобойные атаки.						
Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1d6+5) колющий						
Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: 5 (1d6+2) колющий						
Реакции						
Приведи себя в порядок. Пес (2/день). Если дружественное существо в радиусе 30 фт. от капитана, которое может его слышать, промахивается при атаке, капитан может выкрикнуть опасную угрозу, чтобы позволить этому существу повторить бросок атаки.						

Лютый волк 2.0

От классического этот блок статистики отличается наличием дополнительных способностей, которые позаимствованы у волков Вити Власова aka Koroz (организатора и члена жюри конкурса, для которого создавалось это приключение).

ЛЮТЫЙ ВОЛК 2.0						
[DIRE WOLF 2.0]						
Большой <i>Зверь</i> (10), Без мировоззрения						
Класс Доспеха 14 (природный доспех)						
Хиты 37 (5d10+10)						
Скорость 50 фт.						
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР	
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)	
Навыки Внимание +3, Скрытность +4						
Чувства пассивное Внимание 13						
Языки —						
Опасность 1 (200 опыта)						Бонус мастерства +
Острый слух и тонкий нюх. Волк совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.						
Действия						
Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 10 (2d6 + 3). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со СЛ 13, иначе будет сбита с ног.						
Бонусные действия						
Отход. Волк может потратить 15 фт. перемещения и до конца текущего хода перемещение волка не провоцирует атаки.						
Реакции						
Стайная тактика (Перезарядка 5-6). Если волк видит, как союзник совершает атаку по существу в радиусе 5 фт. от волка, то он может дать бонус 3 (1к6) к попаданию для этой атаки до совершения броска.						

Малый водяной элементаль

Этот и следующий элементали взяты из книги "Monster Manual Expanded v.1".

Изменены только названия. В исходнике они называются Средними элементами, хотя это и не так 😊

МАЛЫЙ ВОДЯНОЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ [LESSER WATER ELEMENTAL]						
<i>Большой Элементаль (10), Нейтральный</i>						
Класс Доспеха 13 (природный доспех)						
Хиты 45 (6d8+18)						
Скорость 30 фт., плавая - 90 фт.						
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР	
14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	5 (-3)	8 (-1)	8 (-1)	
Сопротивление к урону кислота; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак						
Иммунитет к урону яд						
Иммунитет к состоянию бессознательность, захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног						
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Внимание 10						
Языки Акван						
Опасность 2 (450 опыта)			Бонус мастерства +2			
Водяное тело. Элементаль может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Он может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.						
Замерзание. Если элементаль получает урон холодом, он частично замерзает; его скорость уменьшается на 20 фт. до конца его следующего хода.						
Действия						
Мультиатака. Элементаль совершает два размашистых удара.						
Размашистый удар. <i>Рукопашная атака оружием: +4</i> к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. <i>Попадание:</i> 6 (1d8+2) дробящий						
Захлест (перезарядка 4-6). Все существа в пространстве элементаля должны совершить спасбросок Силы со СЛ 12 . При провале цель получает дробящий урон 6 (1d8+2). Если размер цели не больше Большого, она также становится схваченной (Сл высвобождения 12). Пока цель схвачена, она опутана и не может дышать, если только не может дышать под водой. Если спасбросок был успешным, цель выталкивается из пространства элементаля. Элементаль может одновременно держать в захвате одно существо Большого размера или до двух существ Среднего размера. В начале каждого хода элементаля каждая схваченная им цель получает дробящий урон 6 (1d8+2). Существо, находящееся в пределах 5 фт. от элементаля, может вытянуть существо или предмет, если совершит действием проверку Силы со Сл 12 и преуспевает.						

Малый воздушный элементаль

См. выше.

МАЛЫЙ ВОЗДУШНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ [LESSER AIR ELEMENTAL]						
<i>Средний Элементаль (5), Нейтральный</i>						
Класс Доспеха 14						
Хиты 33 (6d8+6)						
Скорость летая - 90 фт. (парит)						
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР	
10 (0)	18 (+4)	12 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	6 (-2)	
Сопротивление к урону звук, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак						
Иммунитет к урону яд						
Иммунитет к состоянию бессознательность, захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног						
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Внимание 10						
Языки Ауран						
Опасность 2 (450 опыта)			Бонус мастерства +2			
Воздушное тело. Элементаль может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Он может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.						
Действия						
Мультиатака. Элементаль совершает два размашистых удара.						
Размашистый удар. <i>Рукопашная атака оружием: +6</i> к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. <i>Попадание:</i> 8 (1d8+4) дробящий						
Вихрь (перезарядка 4-6). Все существа в пространстве элементаля должны совершить спасбросок Силы со СЛ 10 . При провале цель получает дробящий урон 7 (2d6) и отбрасывается на расстояние до 20 фт. от элементаля в случайном направлении, после чего сбит с ног . Если отброшенная цель ударяется о предмет, такой как стена или пол, цель получает дробящий урон 3 (1d6) за каждые 10 фт. перемещения. Если цель отброшена в другое существо, это существо должно преуспевать в спасброске Ловкости со СЛ 10 , иначе получит такой же урон и будет сбит с ног . Если исходный спасбросок был успешным, цель получает половину дробящего урона, не отбрасывается и не сбивается с ног.						

Мериан



Тёмная полуэльфийка с веснушками и мелодичным голосом.

Мериан довольно общительная, однако чужому обществу она предпочитает прогулки на природе и медитации в своей роще. Иногда она всё же «выходит в люди» и помогает жителям деревни или Изумрудному Анклаву.

Биография

Мериан родилась на острове Аларон в семье танцовщицы с мечами богини Элистри и друида Матери-земли. Не смотря на хорошие отношения между родителями, у них часто возникал конфликт по поводу того, по какому пути Мериан следует идти в жизни. Однако в этом был и положительный момент: мать научила девочку умению держаться на публике и привила любовь к музыке, а отец — уважение к природе и умственному сосредоточению. В конечном итоге Мериан выбрала свой путь, став друидом Эльдат.

МЕРИАН

[MEIRIAN]

Средний Гуманоид (5), Нейтрально-Добрый

Класс Доспеха 13 (Стёганный доспех)

Хиты 36 (7d8+5)

Скорость 30 фт. (40 фт), лазая - 30 фт. (только в облике кошки), летая - 60 фт. (только в облике совы), плавая - 60 фт. (только в облике дельфина)

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

Спасброски Инт +2, Мдр +5

Навыки Внимание +5, Медицина +5, Природа +2, Скрытность +4, Убеждение +4

Чувства тёмное зрение 120 фт. (только в облике совы), слепое зрение 60 фт. (только в облике дельфина), пассивное Внимание 14

Языки Друидический, Общий, Эльфийский, Иллусканский, Ваэлан

Опасность 1/2 (100 опыта)

Бонус мастерства +2

Использование заклинаний. Мериан является заклинателем 2 уровня. Её базовой характеристикой является Мудрость (**спасбросок от заклинания СЛ 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями**). У неё подготовлены следующие заклинания друида:

- Заговор: *Сотворение пламени, Указание*[°]
- 1 уровень (4): *Опутывание*[°], *Скорострел*, *Чудо-ягоды*, *Лечащее слово*, *Огонь фей*[°]

Действия

Скимитар. *Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1d6+2) рубящий*

Смена формы. Мериан магическим образом превращается в *кошку, дельфина, сову, волка* или принимает свой истинный облик. Любое снаряжение носимое или несомое Мериан поглощается или переносится обликом зверя (по выбору Мериан). Он принимает форму гуманоида когда умирает. Все характеристики Мериан остаются одними и теми же в каждой форме, кроме исключений, указанных в этом блоке статистики. Мериан также приобретает те способности, особые чувства и действия, описанные в блоках статистики этих зверей.

Метатель топора

Статистика этого существа взята из книги "Tome of Warfare" без каких-либо изменений.

МЕТАТЕЛЬ ТОПОРА

[AXE-THROWER]

Средний *Гуманоид* (любая раса) (5), Любое

Класс Доспеха 16 (кольчуга)

Хиты 26 (4d8+8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	10 (0)	12 (+1)	10 (0)

Спасброски Лов +3, Сил +4, Тел +4

Навыки Акробатика +3, Атлетика +4, Внимание +3

Чувства пассивное Внимание 10

Языки Один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100

опыта) **Бонус мастерства** +

Разрушительный бросок. Если метатель топора совершает дальнюю атаку метательным оружием по существу, находящемуся в пределах **10 фт.** от него, и попадает, атака наносит дополнительный урон **3 (1d6)**.

Эксперт-метатель. У метателя топора имеется **6** топоров. Каждый раз, когда метатель топора вытаскивает ручной топор, он может бонусным действием вытащить другой ручной топор.

Действия

Мультиатака Метатель топора совершает две атаки своими ручными топорами, которые могут представлять собой любую комбинацию ближнего или дальнего боя.

Ручной топор. *Рукопашная или Дальнебойная атака оружием: +4* к попаданию, *досягаемость 5 фт.* или *дистанция 20/60 фт.*, *одна цель. Попадание: 5 (1d6+2)* дробящий

Молниевый мефит

Статистика этого существа взята из книги "Elemental Compendium" без каких-либо изменений.

МОЛНИЕВЫЙ МЕФИТ

[LIGHTING MERHIT]

Маленький *Элементаль* (5), Нейтрально-Злой

Класс Доспеха 12

Хиты 17 (5d6)

Скорость 30 фт., летая - 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5 (-3)	14 (+2)	10 (0)	9 (-1)	11 (0)	11 (0)

Навыки Внимание +2, Скрытность +4

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Внимание 10

Языки Ауран

Опасность 1/4 (50 опыта)

Бонус мастерства +2

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он взрывается потрескивающей электрической сферой. Все существа в пределах **5 фт.** от мефита должны преуспеть в **спасброске Ловкости со СЛ 10**, иначе будут **ошеломлены** на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, прекращая эффект на себе при успехе.

Врожденное колдовство (1/день). Мефит может накладывать **ужас** (**Спасбросок Мудрость СЛ 10**), не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма.

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием: +4* к попаданию, *досягаемость 5 фт.*, *одна цель. Попадание: 4 (1d4+2)* дробящий) плюс урон молнией **2 (1d4)**.

Электрическое дыхание (перезарядка 6). Мефит выдыхает потрескивающую электрическую энергию **15-футовым конусом**. Все существа в этой области должны преуспеть в **спасброске Телосложения со СЛ 10**, иначе будут **ошеломлены** на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, прекращая эффект на себе при успехе.

Сигурд



Мужчина, человек, лет 50-и, но довольно крепкий, не утративший силы. Его лицо часто озаряет улыбка, особенно когда напьётся.

Добросердечен и простодушен. Не понимает, что тесть хочет сделать его жертвой своих интриг.

Биография

Сигурд родился на острове Ллорг и прожил там всю жизнь. В молодости Сигурд мечтал о славе. Хотел стать ярлом одного из островов. С возрастом амбиций поубавились и не простираются дальше родного острова.

Большой любитель женщин, долго не мог найти себе партию. Получилось только сейчас. Выбор пал на Дейдре, дочь племянника короля.

Сигурд

[Сигурд]

Средний Гуманоид (человек иллусканец) (5), Законно-Нейтральный

Класс Доспеха 15 (Кольчуга-рубаша, щит)

Хиты 45 (6d8+18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (0)	16 (+3)	11 (0)	13 (+1)	16 (+3)

Спасброски Сил +4, Хар +5

Навыки Атлетика +4, Внимание +3, Запугивание +5, Убеждение +5

Чувства пассивное Внимание 12

Языки Общий, Иллусканский, Ваэлан

Опасность 2 (450 опыта)

Бонус мастерства +2

Боевой лидер. Сигурд получает бонус к броскам на инициативу, равный его модификатору Харизмы (+3).

Действия

Мультиатака. Сигурд совершает две атаки копьем.

Копье. Рукопашная или Дальнебойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 5 (1d6+2) колющий, или колющий урон 7 (1d8+2), если используется двумя руками.

Бонусные действия

Приказы воеводы (3/короткий отдых). Сигурд может выбрать существо в пределах 30 фт. от себя, которое может его видеть или слышать. Это существо может немедленно использовать свою реакцию, чтобы совершить одну атаку оружием.

Вдохновляющее слово (1/короткий отдых). Сигурд может выбрать другое существо, находящееся в пределах 30 фт. от капитана и способное его видеть или слышать. Это существо восстанавливает 11 (2d10) очков жизни.

Реакции

Тактика волчьей стаи. Когда Сигурд попадает по существу атакой оружием, он может выбрать дружественное ему существо в пределах 5 фт. от цели. Это существо может немедленно переместиться на 5 фт., не провоцируя атаки. Существу не обязательно использовать свою реакцию.

Скальная кошка

Статистика этого существа взята из официального приключения “Storm King Thunder” («Гром Штормового Короля») без каких-либо изменений.

СКАЛЬНАЯ КОШКА						
[CRAG CAT]						
Большой Зверь (10), Нейтральный						
Класс Доспеха 13						
Хиты 34 (4d10+12)						
Скорость 40 фт.						
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР	
16 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	4 (-3)	14 (+2)	8 (-1)	
Навыки Внимание +4, Скрытность +7						
Чувства тёмное зрение 60 фт. (фт), пассивное Внимание 14						
Языки —						
Опасность 1 (200 опыта)			Бонус мастерства +2			
Необнаружимость. Кот не может быть целью какой-либо магии прорицания или обнаружен с помощью магических датчиков.						
Наскок. Если кошка движется по крайней мере 20 футов прямо к существу, а потом бьёт его атакой когтями в этом же ходу, то цель должна преуспеть в спасброске Силы со СЛ 13 или быть сбитой с ног. Если цель сбита с ног, кот может бонусным действием один раз атаковать укусом.						
Отражение заклинаний. Кот имеет преимущество на спасброски против любого заклинания, которое воздействует только на него (не на область). Если спасбросок кота против заклинания 7-го уровня или ниже успешен, то заклинание не имеет никакого эффекта на кота и перенацеливается на самого заклинателя.						
Действия						
Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1d10 + 3) колющий урон.						
Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1d8 + 3) рубящий урон.						

Суровый воин зомби

Блок статистики взят из «Бестиария» и изменён под нежить.

СУРОВЫЙ ВОИН ЗОМБИ						
[RUGGED WARRIOR ZOMBIE]						
Средний Гуманоид (5), Любое мировоззрение						
Класс Доспеха 15 (обломки кольчуги, щит)						
Хиты 19 (3d8+6)						
Скорость 30 фт.						
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР	
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)	
Иммунитет к урону яд						
Иммунитет к состоянию истощение, отравление						
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Внимание 11						
Языки Понимает языки, которые знал при жизни, но не может говорить						
Опасность 1/2 (100 опыта)			Бонус мастерства +2			
Стена щитов. Воин добавляет 2 к своему КД, если в пределах 5 фт. от него есть хотя бы один союзник со щитом в руках, который не является недееспособным.						
Стойкость нежити. Если воин получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения со СЛ 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты воин опускаются всего лишь до 1.						
Действия						
Боевой топор. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1d8+2) рубящий, или 1d10+2 при ударе двумя руками.						
Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: 4 (1d6+1) колющий						

Харальд



Харальд — мужчина-человек средних лет с вечно хмурым выражением лица, вне зависимости от настроения.

Харальд — ортодоксальный традиционалист. Ему кажется, что современные ему северяне измельчали телом и духом. Он считает, что нужно прекратить «игру в мир» и возобновить набеги как на ффолков, так и на «цивилизованных» жителей континента.

Биография

Харальд родился на Руатиме. Ещё в детстве он проявил свою воинственность, случайно убив своего кузена, за что его изгнали с острова. После почти пятилетних скитаний он присоединился к войску Девы Бури. Однако из-за очередной ссоры его изгнали и оттуда. После этого он решил остепениться и обзавестись семьёй. Узнав о предложении Астрид, он с энтузиазмом согласился помочь, надеясь разыскать свою прежнюю предводительницу.

ХАРАЛЬД

[HARALD]

Средний Гуманоид (человек иллусканец) (5), Законно-Нейтральный

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)	12 (+1)	13 (+1)

Навыки Атлетика +4, Запугивание +3, Религия +2

Чувства пассивное Внимание 10

Языки Общий, Иллусканский, Ваэлан

Опасность 1 (200 опыта)

Бонус мастерства +2

Оборонительный строй. Харальд добавляет 2 к своему КД, если в пределах 5 фт. от него есть хотя бы один союзник со щитом в руках, который не является недееспособным.

Морские ноги. Харальд имеет преимущество при проверках способностей и при спасбросках против сбивания с ног.

Действия

Мультиатака. Харальд совершает две рукопашные атаки или две дальнобойные атаки.

Боевой топор. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1d8+2) рубящий, или 1d10+2 при ударе двумя руками.

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: 3 (1d6) колющий

Реакции

Приведи себя в порядок, Пес (1/день). Если дружественное существо в радиусе 30 фт. от Харальда, которое может его слышать, промахивается при атаке, Харальд может выкрикнуть опасную угрозу, чтобы позволить этому существу повторить бросок атаки.

Эдвин



Привлекательный молодой человек и прекрасный музыкант.

Биография

Эдвин родился в небогатой семье на острове Аларон. Окончив школу бардов, он находился при дворе мелкого землевладельца. Однако он соблазнил жену содержателя, за что был изгнан, после чего нашёл приют у Сигурда. Теперь бард планирует сбежать с его невестой. Жизнь, похоже, ничему его не научила.

Эдвин

[Едвун]

Средний Гуманоид (человек ффолк) (5), Хаотично-Добрый

Класс Доспеха 15 (кольчужная рубаха)

Хиты 12 (2d8+3)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Лов +3

Навыки Акробатика +3, Внимание +2, Выступление +4

Чувства пассивное Внимание 15

Языки Общий, Иллусканский, Ваэлан

Опасность 1 (200 опыта)

Бонус мастерства +2

Использование заклинаний. Эдвин является заклинателем 2 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (спасбросок от заклинания СЛ 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания барда:

- Заговор: *Волшебная рука, Свет*
- 1 уровень (3): *Лечащее слово, Героизм°, Безмолвный образ°, Скорород, Дрожь земли*

Песнь отдыха. Эдвин может исполнить песню во время короткого отдыха. Любой союзник, который слышит песню восстанавливает дополнительные 1d6 хитов если потратит кость хитов для восстановления хитов в конце отдыха. Эдвин так-же может получить этот бонус.

Действия

Кинжал. *Рукопашная или Дальнебойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 3 (1d4+1) колющий*

Бонусные действия

Насмешка (2/день). Эдвин может выбрать одно существо в пределах 30 футов от себя, которое может слышать его, то цель должна преуспеть в спасброске Харизмы со СЛ 12 или до конца следующего хода Эдвина будет вынужден проходить с помехой все проверки, броски атак и спасброски.

Вдохновение барда (2/день)

Эдвин выбирает одно существо, отличное от него, в пределах 60 футов, которое может его слышать. Это существо получает кость бардовского вдохновения — к6.

В течение следующих 10 минут это существо может один раз бросить эту кость и добавить результат к проверке характеристики, броску атаки или спасброску, который оно совершает. Существо может принять решение о броске кости вдохновения уже после броска к20, но должно сделать это прежде, чем Мастер объявит результат броска. Как только кость бардовского вдохновения брошена, она исчезает. Существо может иметь только одну такую кость одновременно.

Приложение Б. Магия

Дополнительные заклинания

Большинство заклинаний взято из книги *"Faiths of the Forgotten Realms v.1"*. Книга посвящена божествам Фаэруна. Заклинания доступны только для верующих в определённых божеств.

Амберли: водяной смерч, змеиные вёсла, карающие ветры, ударная волна.

Темпус: проклятие клинков.

Эльдат: вода Эльдат.

Заклинание *водный снаряд* взято из книги *«Кодекс волн»*.

В списке заклинаний **Альтонаха** есть [расщепление разума](#).

Вода Эльдат [Water of Eldath]

4 уровень, Ограждение

Время накладывания: 1 минута (ритуал)

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (алмазы или любые легкие или прозрачные драгоценные камни стоимостью не менее 250 зм, которые расходуются на заклинание, а также пустая колба или контейнер)

Длительность: Мгновенная

Вы наполняете колбу с зельем или подобный контейнер чистой родниковой водой самой богини. Фляга может действовать как святая вода с дополнительным эффектом: если ее выплеснуть или бросить на опасную слизь или плесень, вода Эльдат уничтожает эти угрозы в радиусе 10 фт. Альтернативно, незлое существо может выпить содержимое колбы, сняв с себя все проклятия, болезни и яды. Существо, которое выпивает содержимое таким образом, имеет преимущество на спасброски против болезней и ядов в течение 24 часов.

Содержимое колбы сохраняет активность в течение 1 часа. Существо, выпившее Воду Эльдат, не сможет снова получить от нее пользу в течение семи дней.

Водный снаряд [Aquabolt]

Заговор, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы призываете сферу бушующей воды и швыряете её в ваших противников. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по существу в пределах дистанции. При попадании существо получает дробящий урон 1к6 и, если его размер большой или меньше, оно отодвигается на 5 футов от вас.

Урон от заклинания увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5-го уровня (2к6), 11 уровня (3к6), и 17 уровня (4к6).

Водяной смерч [Waterspout]

1 уровень, Воплощение

Дистанция: 60 фт.

Компоненты: В, С, М (живой или мертвый паук)

Длительность: Мгновенная

Вы вызываете столб солёной воды шириной 5 фт. и высотой 15 фт., который появляется в области, которую вы видите в пределах дистанции. Существо в этой области должно сделать спасбросок

Ловкости. При провале существо получает дробящий урон 2к8 и сбивается с ног, если оно большого размера или меньше. В случае успеха существо получает вдвое меньше урона и не сбивается с ног. Скорость полёта летающего существа, поражённого потоком воды и не сбитого с ног, снижается на 10 фт. до конца его следующего хода.

На более высоких уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 2-го уровня или выше, урон и максимальная высота струи увеличиваются на 1к8 и 5 фт. соответственно за каждый уровень ячейки выше 1-го.

Змеиные вёсла [Oars to snakes]

1 уровень, Преобразование

Дистанция: 60 фт.

Компоненты: В, С, М (деревянный предмет)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы нацеливаетесь на немагический деревянный предмет в пределах видимости. Объект может быть размером с древко стрелы или с мачту корабля, но зона воздействия не может выходить за пределы куба с ребром в 5 фт. Объект в этой области (или часть более крупного объекта в этой области) превращается в смертоносных змей. Пространство, занятое змеями, становится труднопроходимой местностью. Враждебные существа, которые начинают свой ход в том же пространстве, что и затронутый объект или участок местности, или которые в свой ход перемещаются через пространство, содержащее затронутый объект или участок местности, подвергаются нападению змей.

Змеи совершают атаку заклинанием, используя ваш бонус атаки заклинанием, нанося 2к4 колющего урона при попадании и заставляя цель совершить

спасбросок Телосложения. Цель получает дополнительный урон ядом 3д6 при провале или половину этого урона при успехе. Когда заклинание заканчивается, объект возвращается в свое исходное состояние.

Карающие ветры [Punishing Winds]

2 уровень, Воплощение

Время накладывания: 1 реакция в ответ на получение урона от видимого существа в пределах 60 футов от вас.

Дистанция: 60 фт.

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы указываете пальцем, и на существо, причинившее вам вред, обрушивается шквал карающего ветра. Существо должно совершить спасбросок Ловкости; в случае провала оно получает дробящий урон 4к6 и сбивается с ног. В случае успеха существо получает вдвое меньше урона и не сбивается с ног.

На более высоких уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 3-го уровня или выше, вы добавляете 1к6 к урону за каждый уровень ячейки выше 2-го.

Проклятье клинков [Blade Bane]

1 уровень, Ограждение

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (сломанный кончик клинка)

Длительность: 1 минута

Вы окружаете себя защитной аурой, которая уменьшает весь получаемый вами урон от оружия на 2 при каждом успешном попадании. Это снижение применяется только к урону от изготовленного оружия, а не от естественного оружия (например,

клыков и когтей), заклинаний или других эффектов.

На более высоких уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 2-го уровня или выше, вы дополнительно уменьшаете получаемый урон на 1 за каждый уровень ячейки выше 1-го.

Ударная волна [Striking wave]

1 уровень, Воплощение

Дистанция: 60 фт.

Компоненты: В, С, М (кусочек коряги)

Длительность: Мгновенная

Вы вызываете поток соленой воды, который появляется в пространстве

существа, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Цель должна совершить спасбросок Ловкости; в случае провала цель получает дробящий урон 2к8 и урон холодом 2к8 и сбивается с ног, если она среднего размера или меньше. В случае успеха существо получает вдвое меньше урона и не сбивается с ног. Вода гасит открытое немагическое пламя и имеет 25% вероятность погасить скрытое или сдерживаемое пламя, например, фонаря. Вода исчезает за пределами пространства существа.

Магические предметы

Все перечисленные здесь предметы принадлежат Деве Бури. Их могут получить персонажи или Астрид только при определённых обстоятельствах.

Копьё Приливов



Оружие (копьё), редкое (требуется настройка)

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Когда вы атакуете этим копьём, оно наносит дополнительный урон холодом 1к6.

Кроме того, пока вы настроены на копьё, вы можете стоять и передвигаться по любой жидкой поверхности, как если бы это была твёрдая земля.

У копия есть 6 зарядов, которые можно использовать, чтобы творить заклинания с его помощью. С копьём в руке вы можете использовать ваше действие чтобы сотворить одно из следующих заклинаний, даже если вы не способны творить заклятия:

- *Змеиные весла* (1 заряд; Сл 15).
- *Ударная волна* (3 заряда; Сл 15).
- *Карающие ветры* (3 заряда; Сл 15).
- *Приливная волна* (3 заряда; Сл 15).
- *Водяная стена* (3 заряда).

Никаких компонентов для этого не требуется.

Копьё восполняет 1к6 потраченных зарядов каждый день на рассвете. Если вы потратите последний заряд палочки, бросьте к20. При результате 20, палочка плавится у вас в руках — она разрушена навсегда.

Шлем морского змея

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)



Надев этот латунный шлем, вы можете дышать под водой, получаете тёмное зрение с дальностью 60 футов, и получаете скорость плавания 30 футов.

Кроме того, вы можете неограниченно накладывать заклинание *водный снаряд*. Интеллект, Мудрость или Харизма является вашей базовой характеристикой для этого заклинания.

Приложение В. Ссылки на полезные материалы

[В этой папке](#) вы найдёте все официальные материалы по островам Муншае:

“*TSR09217 — AD&D Forgotten Realms — Moonshae — FR2*” — это вторая книга, которая выходила по «Забытым Королевствам» и первая по островам. В ней описана ситуация примерно 100-летней давности.

В папке «Журналы» размещены две статьи: из журнала “*Dragon*” — о событиях 10-летней давности и из журнала “*Dungeon*” — полная история островов.

В папке «5-я редакция»:

- “*Moonshae Isles Regional Guide*” — лучшая книга по островам, которую автору удалось найти. Из того, чего нет больше нигде — огромный список имён северян и фолков, а также предыстории для персонажей.
- Фрагмент из книги «Путеводитель приключенца по Побережью Мечей» — самый «официальный» и актуальный материал, впрочем, довольно скупой на информацию.

[Moonshae Isles | Forgotten Realms Wiki | Fandom](#) — отличная статья про острова. Рекомендую там же прочитать статьи о божествах, упомянутых в этом приключении.

Если вас заинтересовали какие-то из книг, на которые автор ссылается в приложениях А и Б, пишите по адресу grivus25@ya.ru или <https://vk.me/oleg.baykov>.

Поддержать автора:

Разовые донаты можно направлять через СБП на номер **+79992014603**, «Тинькофф Банк»

Ссылка для регулярных донатов:

https://vk.com/donut/dragonlance_caros

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.

Вы можете его изменять с сохранением или добавлением смыслов, но нельзя запрещать его некоммерческую публикацию.

Коллектив авторов:

Олег Байков, Светлана Шуршилова, Мария Иванова, Константин Байков

Иллюстрации:

- Мария Цветкова
- Midjourney, в обработке Марии Цветковой (обложка)
- Leonardo.Ai (портреты НИПов, обработка англосаксонского шлема из Саттон-Ху)
- "tsr09217 - AD&D Forgotten Realms - Moonshae - FR2", "AD&D - HR1 - Vikings - Campaign Sourcebook (2e)", в обработке Елизаветы Суховеевой

Вёрстка:

Сергей Александрович, Константин Александрович

При создании приключения использовались (big thanks):

- программа DM Helpmate 2 (статблоки)
- <https://app.dungeonscrawl.com/> (карта подземелья)
- [Подборка карт Чопорсона](#) (испытание богов Аурил и Темпуса)

На конкурс [Пекарни Творцов](#)

© 2023, Олег Байков aka Legus

