

ПРИКЛЮЧЕНИЕ СОЗДАНО НА КОНКУРС ДЛЯ ПЕКАРНИ ТВОРЦОВ



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.

Киви: qiwi.com/p/79889431412

© 2023, МаїлуНа

Перевод по номеру: +8 (988) 0431412

Приключение "Щит гадюки"

Короткое приключение состоящее из трёх боёв на трёх локациях. На прохождение "Щита гадюки" у вас уйдёт от одной до двух игр. Идеально подойдёт, если ваши игроки застряли в болоте.

Приключение рассчитано для четырёх приключенцев 3-го уровня.

Награда

После прохождения игроки получат немного золота, ингредиентов для ядов и зелий, а так-же редкий зачарованный "щит гадюки".

Завязка

Выберете одну из предлагаемых завязок или придумайте свою:

Помощь трактирщику - трактирщик поделится проблемой:

"Недавно ко мне заглядывал странный человек, ни то волшебник, ни то друид. Снял комнату, оставил половину своих вещей и сказал, что отправится в топи, что-бы найти что-то важное. Так он и не вернулся, а вещи всё лежат. Не могли бы вы разобраться с этим делом?"

Сбор лилий - в руки вам попало объявление о работе. Эзольде - владелице небольшой алхимической лавки нужен один редкий ингредиент.

"Мне нужна особая белая лилия, растущая на хищной лозе. Это очень опасное растение, которое запросто может вас убить, поэтому, если вы принесёте лилию мне, я вас щедро вознагражу."

Случайная встреча - плутая по болотам вы натываетесь порванный рюкзак, забитый ингредиентами, личными вещами и записями, оставленными, судя по всему, владельцем рюкзака.



ТРАКТИРЩИК О ПОТЕРЯННОМ ПОСЕТИТЕЛЕ

Возраст: "молодой ещё, лет двадцать не набёрется".

Внешний вид: "невысокий и хилый, взгляд у него неприятный - высокомерный очень, но платит щедро, поэтому простительно. Одет в робу, с собой уволок наполовину пустой рюкзак и дорожный посох".

Что искал: "бесы лишь знают. Волшебники какую-дрянь только не ищут. Во всяком случае, мне он ничего не сказал."

Какие вещи оставил: "всякие тяжести, запасную одежду, приблуды свои магические, что у каждого волшебника под рукой лежат. В общем скарб"

ПОТЕРЯННЫЙ РЮКЗАК

В болоте игроки натываются на потерянный рюкзак, он порван и большинство вещей в нём растерянно.

При обыске игроки гарантированно могут найти:

- 1d4+2 - золотых монет
- Травы и алхимические ингредиенты стоимостью 2d8 золотых монет.
- Один бутыль с противоядием. Даёт преимущество к броскам против ядов на 1 минуту.
- Измокший дневник, в нём содержится жизнеописание человека по имени Даасат. Последняя страница может привлечь внимание игроков. Дайте игрокам её [прочсть](#).

О ЛИЛИЯХ

При долгих распросал Эзольда расскажет следующее:

"Лилия растёт там, где земли ядом пропитаны. На лозу, пока она в воде, мороз насыпать надо. А если вылезет из воды, то огнём.

СОВМЕЩЕНИЕ ЗАВЯЗОК

Завязка "Потерянный рюкзак" может быть совмещена с другими завязками.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СЦЕН

Сцены следуют в следующем порядке.

1) **За пределами болот.** Сбор информации и подготовка в вылазке. Завязка "Помощь трактирщику" и "Сбор лилий".

2) **Путешествие по болотам.** Игроки находят рюкзак. Завязка "Потерянный рюкзак".

3) **Ловушка жаболюдов.** Сцена описана на [четвёртой странице](#).

4) **Битва с лозой.** Сцена описана на [шестой странице](#).

5) **Убежище друида ядов.** Локация описана на [седьмой странице](#).

СТОЛКНОВЕНИЯ С МОНСТРАМИ

Игроки столкнутся со следующими существами:

Жаболюд (ПО 1/4) см. Бестиарий.

Гигантская жаба (ПО 1) см.

Бестиарий

Вождь Жаболюдов (ПО 2) см. [стр 5](#)

Лоза-убийца (ПО 3) из Гробницы Аннигиляции.

Гигантский паук (ПО 1) см.

Бестиарий.

Морская Карга (ПО 2) см. Бестиарий.

Измените характеристики или количество существ при необходимости.

НАЧИСЛЕНИЕ ОПЫТА

Начисляйте опыт по обычным правилам DnD5.

Сегодня ночью мне пришлось нырнуть в тину по самые ноздри - мимо проходили жаболюды. Чужих на своей земле они не любят и если бы я не нырнул, был бы уже мёртв. Ну и чёрт с ним, спасибо учителю Минике за то, что обучила меня фокусам, не иначе ходил бы мокрый всю ночь.

Если предостережения учителя правдивы, то убежище того нелюдимого друида должно быть где-то неподалёку.

Я наслышан о том, чем он промышлял, когда ещё был жив, поэтому прихватил с собой несколько бутылочек с противоядиями, надеюсь они помогут. Если, конечно, я вообще дойду до нужного места и из меня не сварят бульон эти вонючие жабы.

Я докажу Минике, что я уже достаточно опытен, чтобы сам решать, куда мне ходить можно, а куда нельзя.

ЛОВУШКА ЖАБАЛЮДОВ

Идя по следам человека, потерявшего рюкзак, на отряд могут устроить ловушку несколько жаболюдов и их вождь.

1. ЛОВУШКА

Три жаболюда спрятались под бревном. Существо, передвигающееся по нему получит три атаки из скрытности.

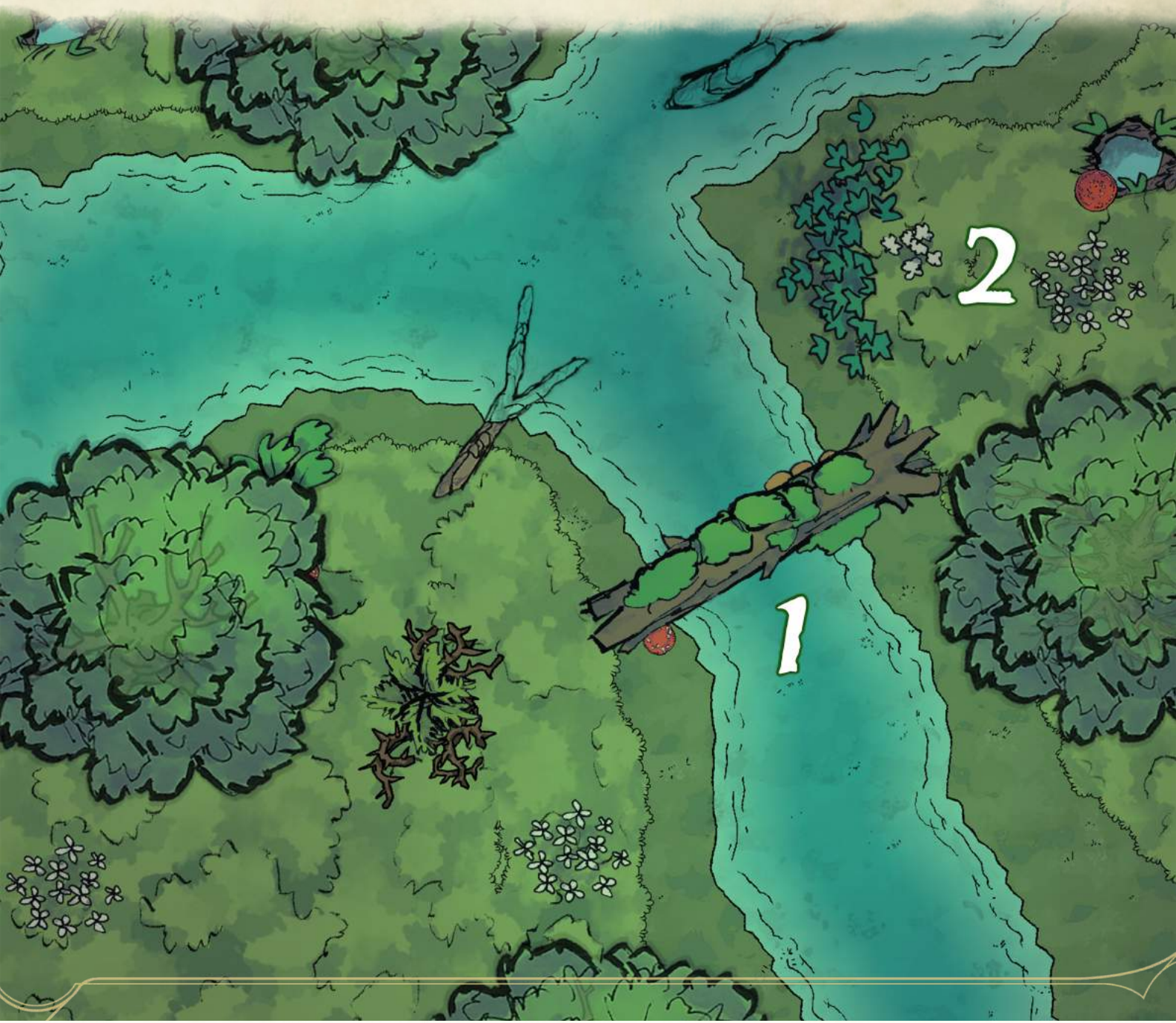
Игроки должны пройти проверку внимательности, чтобы обнаружить жаболюдов заранее (не забывайте про способность жаболюдов "Болотный камуфляж".)

2. ВОЖДЬ ЖАБАЛЮД

В первую очередь будет лечить своих жаб. Если лечить будет некого, будет наносить урон дальнебойными заклинаниями. Если заклинания не подойдут, или закончатся, превратится в гигантскую жабу. В случае опасности использует заклинание невидимости и попытается сбежать.

МЕСТНОСТЬ

Игроки и их враги могут скрываться за кустами, пытаться перейти реку вброд. Разрешите игрокам делать необычные заявки.



ЖАБОЛЮД-ШАМАН

[BULLYWUG SHAMAN]

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

Класс Доспеха 14 (шкурный доспех)**Хиты** 27 (5d8+5)**Скорость** 20 фт., плавающая - 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	9 (-1)	15 (+2)	10 (0)

Навыки Внимание +4, Скрытность +4**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Внимание 14**Языки** язык Жаболюдов**Опасность** 2 (450 опыта)**Бонус мастерства** +2**Амфибия.** Жаболюд может дышать воздухом и под водой.**Разговор с лягушками и жабами.** Жаболюд может общаться простыми понятиями с лягушками и жабами, когда он разговаривает на языке жаболюдов.**Использование Заклинаний.** Жаболюд-Шаман заклинатель 5-го уровня. Его базовой характеристикой заклинания является Мудрость (Спасбросок заклинаний Сл 12, +4 к попаданию атаками заклинаний). У Жаболюда-Шамана подготовлены следующие заклинания друидов:

- Заговор: *Искусство друидов, Формование воды, Дубинка*
• 1 уровень (4): *Туманное облако, Сотворение или уничтожение воды, Лечение ран*
- 2 уровень (3): *Невидимость, Туманный шаг*
- 3 уровень (2): *Приливная волна, Водяная стена*

Болотный Камуфляж. Жаболюд имеет преимущество в проверках Ловкости (Скрытность), совершаемых, чтобы спрятаться в болотистой местности.**Прыжок с Места.** Прыжок Жаболюда в длину составляет 20 фт., а в высоту 10 фт., с разбегом или без него.**Действия****Булава.** Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1d6+1) дробящий.**Изменение формы (Перезаряжается после Короткого или Длительного отдыха).** Жаболюд волшебным образом превращается в *гигантскую жабу*, оставаясь в такой форме до 1 часа. Он может вернуться к своей истинной форме в качестве бонусного действия. Его характеристики заменяются характеристиками гигантской жабы, но он сохраняет свои показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Любое снаряжение, которое на нем надето, сливается с новой формой. Он возвращается к своей истинной форме, если умирает.

Created by StoneStrix - /r/monsteraday

Art Credit: Eric Belisle

БИТВА С ЛОЗОЙ

Битва должна быть относительно простой. Если игроки не стартовали с завязки "Сбор лилий", они могут пропустить случайно её пропустить. В ином случае, за лилию придётся сразиться.

1 ЛОЗА

Лоза недвижима до тех пор, пока кто-то не ступит в воду. Далее она действует как обычно.

2 ПРОХОД В ПЕЩЕРУ

Следы приведут игроков в пещеру. Перейдите к локации "Убежище друида ядов".

УСЛОЖНЕНИЕ СЦЕНЫ

При желании вы можете сделать сцену сложнее: каждый раз, попадая в воду или оканчивая в ней свой ход, получите 1к4 урона ядом.



УБЕЖИЩЕ ДРУИДА ЯДОВ

Свойство подземелья

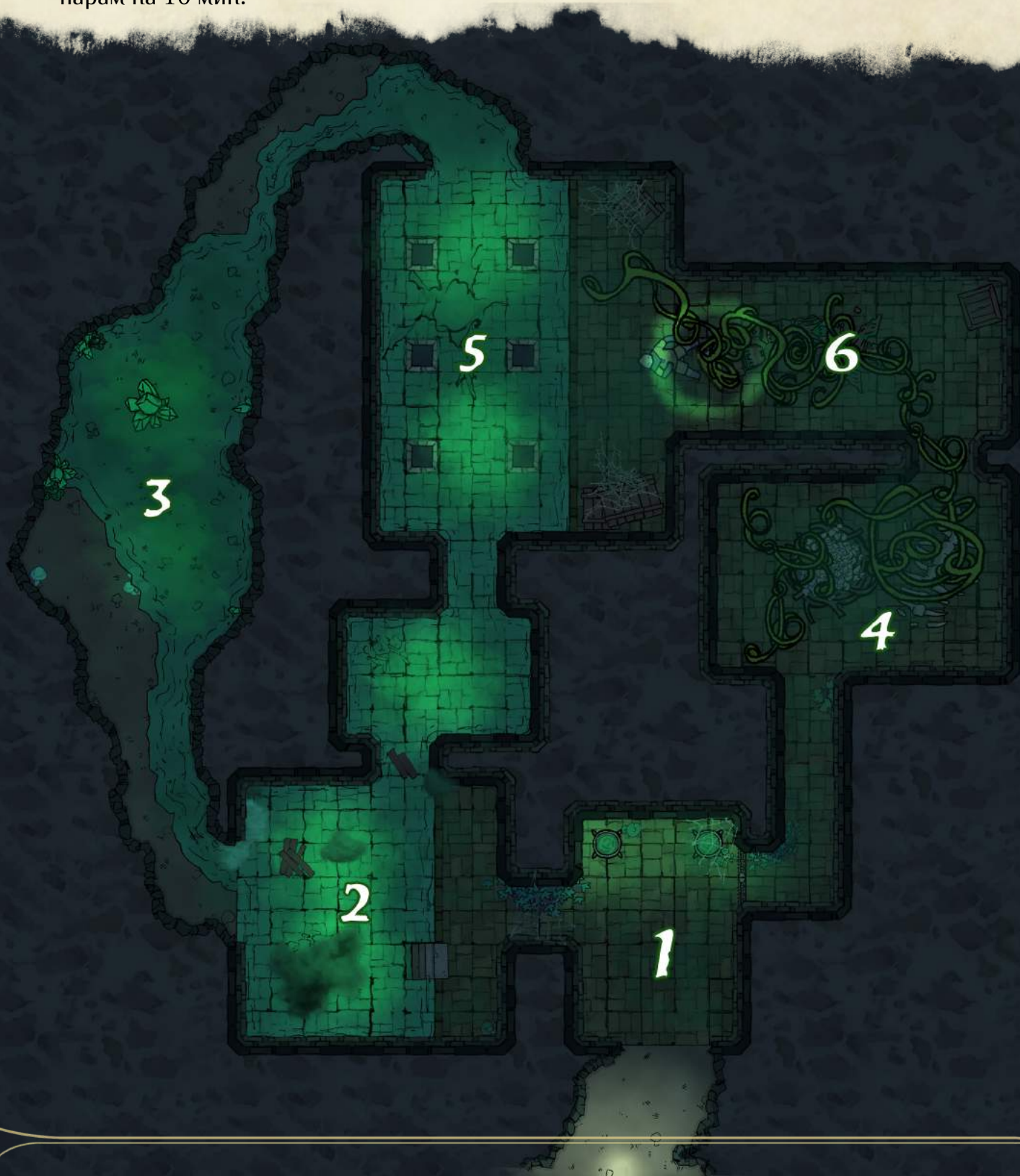
Ядовитая вода: оказавшись в воде или окончив в ней свой ход получите 2к4 урона ядом.

Дурманящие пары: оказавшись в подземелье сделайте проверку Телосложения СЛ10. **Провал:** яд дурманит вас, совершайте броски атаки с помехой. В случае успеха вы иммунны к парам на 10 мин.

Хитрости

Игроки могут применить смекалку, чтобы облегчить путешествие.

Различные заклинания, импровизированные мосты, навык взлома или обычная грубая сила позволит избежать урона ядом или пройти подземелье по иному маршруту.



1 ПЕРВАЯ КОМНАТА

Здесь нет почти ничего. В помещении тускло - вода немного светится. Запах стоит неприятный.

Игроки могут свободно пройти налево. Справа их ждёт решётка со старым замком. Взлом СЛ12, выломать Атлетика СЛ16. Действие помощи уместно для одного существа.

2 ЗАТОПЛЕННАЯ КОМНАТА

Вода выглядит ядовитой, передвижение по ней весьма опасно. Игроки могут пойти напролом в сторону 6 комнаты (вода - труднопроходимая местность) или попытаться проникнуть в 3 пещеру.

3 ПЕЩЕРА С ПАУКАМИ

В пещере обитают два гигантских паука. Они иммунны к яду, но плохо плавают. Будут нападать на игроков из скрытности с потолка.

В пещере растут ядовитые кристаллы и грибы. Их сбор требует навыка природы СЛ10 чтобы не отравиться. Ингридиенты можно продать за 4к8 золотых или использовать для изготовления ядов.

4 "БЕРЛОГА" ЛОЗЫ-УБИЙЦЫ

Здесь лоза-убийца зимует. Если игроки не убили её ранее, она отреагирует на вторжение и переместится в помещение через дыру в потолке (ранее, она закрывала её своим телом).

С убитой лозы вы можете собрать редкую лилию, она стоит 15 золотых. Эзольда готова заплатить 40 золотых.

5 КОМНАТА С МОРСКОЙ КАРГОЙ

В этом помещении скрывается морская карга, в воде она крайне опасна. Испускаемый ею дурман путает мысли.

6 РАЗРУШЕННЫЙ ТОТЕМ

Рядом с разрушенным тотемом лежит чьё-то зелёное тело, покрытое ядовитыми ожогами. Игроки могут найти на нём магическую книгу с заклинанием "Защита от яда", а так же различные вещи на 2к6 золотых (оружие, ингридиенты, личные вещи).

В ногах у неизвестного будет лежать зелёный щит, что светится зелёным светом. Притронувшись к щиту игроку следует сделать проверку телосложения СЛ18.

В случае провала игрок получает 4к8 урона ядом. Пережив урон игрок может инвестировать в него, чтобы использовать его особенности в дальнейшем.

Хищная лоза сломала тотем, используемый друидом для создания ядов. Рядом со сломанным тотемом поселилась фея - Карга, она питалась ядом.

Игроки могут заметить изображение щита на тотеме, вместе с этим, на тотеме изображен меч и шлем. По всей видимости три этих вещи принадлежали древнему друиду.

Щит "Змеиный клык"

Удар щитом

Ударив щитом вы нановите урон равный модификатору вашей силы +1 урон ядом. Вся атака считается ядовитой.

Сопrotивление ядам

Экипировав щит вы получаете сопротивление ядам.

Ядовитые брызги

Раз в день вы можете использовать заклинание "Ядовитые брызги" без траты ячеек. Уровень заклинания равен вашему уровню.