

Приключение
Кроваво красные клинки

Тема: Восхождение
Аспекты: Сплав, Символ, Вопрос

Коротко о главном:

- Приключение для ДнД 5 редакции
- Рассчитанное для персонажей 5-6 уровня
- Получив письмо с демоническими письменами нужно отправиться в Крепость dwarфов
- Выяснить что там происходит, и узнать тайну кроваво красных клинков

Автор: Быков Мирон aka ReMron

Оглавление

Оглавление	2
Приключение	3
1 этаж Крепости	5
2 этаж Крепости	10
Шахты	14
Монстры	17
Оptionальные правила	21
Исследование руин	21
Свет и исследование	22
Уровень истощения	22
Приложение	23
1 уровень крепости	23
2 уровень крепости	24
Шахты	25

Приключение

Вступление

Недавно местный лорд Итвар Черноголовый получил отличную партию мечей. Вместе с ней он смог выиграть несколько сражений с соседствующими лордами за контроль территорий.

Он сам гордо носит один их этих, отливающих красным, клинков, который спас ему жизнь в битве.

Война продолжается и лорду нужны больше оружия. Но когда он отправил письмо с заказом в крепость dwarфов Котла, то в ответ ему пришел кусок пергамента исчерканный неровными штрихами и символами неизвестного языка.

Всё было написано кровью.

Непонятно, было это угрозой или просьбой о помощи.

Местный храм провел исследование над мечами и признал их проклятыми на остроту, но неопасными.

Ваша задача:

Отправиться в крепость dwarфов Котла, выяснить что там происходит и разобраться с проблемами если кто-то захватил крепость.

По возможности забрать новую партию оружия или узнать из чего они делались.

Подходя к крепости:

Свернув с крупного тракта к нужной горе Друабаллор, и перейдя каменную пустошь, вы видите картину разграбленного каравана - по всей видимости циркового.

Телеги с хрустом разломаны

Все ценное украдено, а бытовые валяются в хаосе вокруг

Видны следы сражения и борьбы, и даже кровь, но ни одного трупа нет, в том числе лошадей

Исследуя территорию вокруг и постепенно приближаясь к крутым склонам горы приводит к нахождению

- 1) Входа в крепость dwarфов табличка гласит Котла
- 2) Входу в шахту, находящуюся ниже по склону горы, но в видимости от крепости.

Общее описание крепости:

Где-бы не были персонажи они слышат не останавливающийся гром ударов

Стены сделаны из обработанного камня внизу на стене сделан незатейливая лента узора.

На всех стенах внутри крепости поверх нарисованы - красной краской - магические руны, символы, затейливые линии и круги

Быстрый осмотр позволяет понять, что это кровь с какой-то кристаллической примесью

Подробный осмотр и проверка на магию (около часа времени) дает понимание, что эти символы формируют круги призыва связанные с демоническим планом

Комнаты в этом комплексе могут варьироваться по размеру, комнаты с колоннами могут быть 10 метров высотой или 30 фт.

Коридоры в большинстве случаев 10x10фт., место достаточно чтобы рядом свободно шли 2 человека, или 4 человека, но плечом к плечу.

1 этаж Крепости

А

После большой арки вы входите в квадратную комнату с высоким потолком.

От места где вы проходите к двери А-1 идёт кровавый след.

На стенах впереди есть узкие бойницы.

Все стены исписаны кроваво красными узорами и символами.

Вы слышите грохот ударов доносящийся эхом откуда то спереди.

А-1

Большая двустворчатая каменная дверь с изображением дварфов воинов, не заперта, но открывается с трудом.

На уровне ваших голов, на одной из дверей находится большой мазок кровью

След крови на земле после двери заканчивается.

Поиск врагов СЛ 13 позволяет понять, что кто-то убегает из зоны А-2 в зону Б.

А-2

Сторожевая комната которая расходится в две стороны

Здесь стоят бочки и ящики, а также несколько табуреток.

При осмотре можно найти: тяжелые арбалеты, болты для арбалетов, лампы, наручники, короткие под рост дварфов алебарды.

Б

При переходе в зону Б воздух становится жарче, суше и душнее.

Ощущается запах жжения угля и серы.

Кроме того становятся более отчетливыми грохот и шум.

Гром ударов металла о металл разносится сверху от зоны Б.

Комната Б

Большой прямоугольный зал уходящий вперед, по бокам стоят широкие столбы подпирающие потолок. Сам потолок чуть больше 30 фт или 10 метров.

Поиск врагов СЛ 10 - позволяет понять что-то одна цепочка шагов Бежит из зоны Б в зону В.

Поиск врагов СЛ 15 позволяет заметить Большой сгусток слизи свисающий в зоне Б-1.

Переходы:

В зону Д - сопровождается понимается, что становится ещё жарче (приближение к источнику)

В зону В - слышен бормочущий голос, но не понятно от куда конкретно.

В зону Г - на стенах есть следы сражения - поломанные вещи , вырезанные углубления от ударов оружия

Б-1

На потолке висит *Грязно красный слизень*, который слабо светится. С него капает субстанция, которая оставляет на камне ожоги, как от кислоты.

Слизень спрыгивает вниз при приближении в выделенную зону.

У него раунд неожиданности если его не заметили.

В

Дойдя до перекрестка ПИ видят:

Тупик заканчивающийся ничем впереди

Справа большая деревянная дверь с изображением гордого дварфа стоящего на убитом великане. Переход в зону В-3

Слева находится коридор, по правую в руку в нем большая железная дверь В-2, а по левую пустота там комната В-1.

Также из зоны В-1 доносится копошение и звук разбросанных камней.

В-1

Полукруглая комната в которой находится круглый каменный блок, на котором стоит отличная статуя дварфа - воина с сапфирами в глазах.

Безумный дварф В-1

Также в комнате стоит дварф в лохмотьях, кузнечных перчатках, а в руках у него боевой молот. Всё его тело покрыто ожогами, а на коже есть вздувшиеся пузыри от ожогов.

Не обращая внимания на ПИ он замахивается, чтобы ударить статую перед собой.

Разговор не поможет его остановить

Резкая попытка наброситься и поймать Ловкость СЛ 15.

Дальнобойная атака КД 13 на 15 урона, убьёт его.

Иначе дварф обрушивает свой молот на статую, ломая ей ногу. И под собственным весом статуя падает вперёд, ломаясь на куски. Дварф не предпринимает попытки уклониться от обломков.

Разрушение/осквернение статуи Мурадина В-1

После того как статуя разлетается на куски все кто находятся в 30 фт от сломанной статуи слышат гневный голос, разносящийся как раскаты грома

“ Жалкие смертные как вы посмели осквернить мой храм. Именем меня, великого Мурадина, вы пожалеете о том, что совершили подобное и вскорости умрёте”

На игроков обрушивается мощь и прибывает их к полу, они должны пройти спасбросок по Мудрости 15, при провале получают 5дб психического урона и уровень истощения, успех половина урона.

В-2

В комнату ведет большая двустворчатая железная дверь, рядом лежит большое бревно, запирая дверь со стороны В-1.

В двери есть окошко на уровне 1,5 метра оно закрыто редкой но крепкой решеткой.

Комната В-2

Прямоугольная комната в ней есть:

В-2* лифт, рычаги, шестерни, и железные цепи уходящие вверх и вниз

Бочки и ящики с припасами

Осмотр комнаты позволяет найти в ящиках несколько кирок, зерно, направленные лампы, 3 больших бутылки выпивки на них есть надписи на дварфийском:

“Посмертие” - при выпивании парализует выпившего, тело СЛ 15.

“Возрождение” при выпивании снимает негативные эффекты и даёт 2 силы на 1 час.

“Спокойствие” - успокаивает и расслабляет, у выпившего на лице появляется нисходящая улыбка.

В-2* Лифт

В потолке и в полу есть черная шахта уходящие из этой комнаты, по ней тянется две толстые железные цепи.

Вокруг обрыва находится деревянный заборчик, а рядом конструкция из больших шестерен и валов с намотанной цепью.

Здесь есть панель переключения с помощью рычагов.

Лифт может передвигаться между 3 этажами:

1 этажом крепости

2 этажом крепости

шахтами

Вызов с другого этажа может занять около минуты.

В-3

Большая деревянная дверь с скважиной для замка, но не заперта.

Комната, здесь есть:

Шкаф внутри, которого книги (учетные документы по торговле) на dwarфийском, амулет и два кольца из серебра с изумрудами (100 зм за амулет и 50 зм за каждое кольцо)

Стул со столом, на котором стоит два сундучка с надписями на dwarфийском “Приходящее” и “Уходящее”.

В пришедшем находится куча писем с заказами на производства товара, адресованы этой крепости Котла и ее старейшине Борбодуру.

В Уходящем валяется лишь несколько писем, а на его стенке виден след крови.

Кровать, бельё с которой сорвано и кинута в сторону, а на матрасе есть дыры и порезы от удара клинка.

Поиск ловушек и скрытых дверей СЛ 15, позволяет понять что в углу комнаты рядом со шкафом есть потайная дверь, а рядом с этим местом есть нажимная кнопка-камень в стене.

В-4

Каменная стена отодвигается в сторону и открывается прямоугольная комната, здесь есть:

3 пьедестала, сделанных из камня, на двух ближних стоят большие (высотой около 1,2 метра) серебряные пузатые вазы с ручками (амфоры)

На вазах есть изображения dwarфов которые кучой наваливаются, чтобы победить великана. Это изображение истории dwarфов. Им часто приходится враждовать с гигантами за горы.

Это очень тяжелые вазы, тот кто носит передвигается с половинной скоростью.

А каждый час требует проверки Выносливости СЛ 10, иначе 1 уровень истощения. Но их стоимость может быть около 300 зм.

На третьем пьедестале, на двух рогатинах лежит посох. Он сделан из неровно обработанного камня, в навершии находится толстая каменная рука, которая держит фиолетовую кристаллическую сферу. Беря его в руки чувствуется что он магический, Оценка дает понять, что это:

Посох силовых полей

Имеет 3 заряда, восстанавливающихся во время рассвета.

Действием можно потратить 1 заряд, чтобы создать Стенку шириной и высотой 10x10 футов из силового поля, которая будет действовать 10 минут.

Стена силового поля имеет Кд 20 и 40 Хп сопротивление к физическому урону. невосприимчивостью к магическому, за исключением заклинания Развеять магию.

Г

Дойдя до перекрестка вы видите

Сломанную деревянную дверь ведущую в комнату Г-3

Коридор шириной удобной для одного человека, Зона Г-1

Вы также видите что на это перекрестке происходило сражение, видны несколько следов крови

Г-1

Длинный коридор, справа и слева которого через равные промежутки есть двери высотой около 1.6 метра, под рост дварфа.

Всё это личные комнаты дварфов, убранство в них состоит из кровати и комода, в некоторых из них беспорядок, но ничего необычного.

Г-2

Комната в конце коридора оказывается с запертой дверью (в двери есть скважина для ключа) в отличии от других.

Проверка на врагов СЛ 10 позволяет услышать, что в комнате кто-то всхлипывает и неразборчиво бурчит.

Те кто знают дварфийский язык и которые решат постоять около 3 минут, смогут разобрать что за дверью говорят.

Мужской голос тихо произносит молитву прерываемую всхлипами.

“О великий спаситель и благодетель, воин и кузнец Мурадин, спаси мою душу и тело из этого ада. Позволь мне выбраться отсюда и добраться в целости и невредимости до моей семьи.”

Резкое открытие/выламывание пугает дварфа.

Испуганный и истощенный дварф Г-2

Отворив дверь ПИ могут увидеть, что на полу валяется одна пустая бутылка и несколько обрывков от обертки колбас.

На кровати вжавшись в угол, с силой сжимая серебряный святой амулет Мурадина сидит дварф. Его волосы торчат клоками, вокруг глаз круги от недосыпа и смотрит он безумным взглядом.

На вошедших он яростно кричит, и схватившись за кусок дерева угрожающе им машет. Его беспокоит кто они, и связаны ли они с демонами.

Успокоив дварфа можно провести с ним разговор в течении которого выясняется:

Дварфы нашли в шахтах красную руду от которой как от свежего фрукта лился сок.

Под решением старейшины Борбодура они решили обрабатывать ее и делать отличные мечи.

Те, кто работали в кузнице, работали остервенело и бешено и даже не уходили из неё.

В один день пока он был в столовой Г-3, на него и ещё нескольких dwarфов напали.

Ему удалось отбиться своими руками и серебряным амулетом и добраться до своей комнаты.

Здесь он уже несколько суток и всё это время он слышит звуки кузни сверху.

Г-3

Зайдя внутрь герои видят хаос и последствия потасовки:

На большом каменном столе раскиданы и разбиты кухонные приборы и еда

Вокруг валяются деревянные табуретки. часть из них сломана

В дальней части комнаты есть:

2 шкафа - один с приправами и травами, другой со связками колбас и мешками муки и крупы

Кухонный стол, на котором находится нож, скалка и доска для разделывания.

Камин потухший и давно не горящий, над камином на стене висит Боевой рог, на нем есть три железных кольца с dwarфийскими символами, гасящими "Храбрость" "Слава" "Пиво", взяв в руки рог можно понять что это магический предмет. Оценка позволяет понять, что:

Боевой рог Предков

Имеет 5 зарядов, 1 заряд восстанавливается когда рядом с рогом проходит 1 день праздника и кутежа.

Действием можно потратить 1 заряд и дунуть в рог, разносится гул, слышимый в 300 фт, а также владелец может выбрать до 5 существ включая себя они получают по 1д8 временных хитов, которые могут длиться 8 часов.

Д

Увеличивающийся жар и сухость немного мутит героем, но они видят широкую лестницу поднимающуюся вверх.

Это переход на 2 этаж крепости

2 этаж Крепости

Д

Поднявшись на второй этаж ПИ видят коридор с закрытой массивной каменной дверью, дверь закрыта, но у неё нет замка.

Становятся отчётливо, что звуки ударов разносятся откуда спереди из зоны Д-1 или дальше по прямой.

Это переход в зону Д-1, успешная проверка Атлетики СЛ 15 позволяет выбить дверь и получить раунд неожиданности.

Д-1

Квадратная комната с уходящими широкими коридорами в разные стороны.

На полу этой комнаты нарисована большая круг с символами (круг призыва)

Охрана кузни

В комнате зависнув на месте или редко дергаясь в безумном припадке стоят:

4 Обезумевших дварфа в лохмотьях с ожогами, в чешуйчатых доспехах и с красными алебардами

1 Дварф распространитель миазм, на котором вырезаны ранами символы, которые раньше вы видели на стенах, он держит в руках тяжелую железную цепь, а вокруг него расходится красный туман

Они пытаются нечеловеческим ревом предупредить всех в кузне, и задержать нападающих.

Д-2

Большая железная дверь с окном и бревном-засовом со стороны Д-1, ведет в комнату, разделенную на два сектора стенами, но с широким проходом.

В секторе рядом с дверью есть:

Два больших короба хранилища для угля и руд, на данный момент почти опустошенных, но в каждой есть на 5-10 килограмм содержимого.

Два шкафа, на полках которого находится старое оружие кузницы - железные топоры и молоты, серебряные болты

Во втором секторе находится комната с лифтом

В ящиках рядом есть веревки, цепи, абаки и скалолазное снаряжение с большим количеством увесистых железных штырьков (около 100 штук) и небольшие молотки.

Д-2* Лифт

В полу есть черная шахта, вниз тянется две толстые железные цепи, а возле потолка есть ниша, в которой стоит большой вал.

Вокруг обрыва находится деревянный заборчик, а рядом конструкция из больших шестерен и валов с намотанной цепью.

Здесь есть панель переключения с помощью рычагов.

Лифт может передвигаться между 3 этажами:

1 этажом крепости

2 этажом крепости

шахтами

Вызов с другого этажа может занять около минуты.

E

Открывая тяжелую каменную дверь обдает раскаленным воздухом, из-за красного тумана в этой комнате тяжело разглядеть вещи дальше 30 фт.

Большая комната, столбы по краям поддерживают потолок высотой около 10 метров или 30 фт.

Вошедшие видят:

Кучи красной руды перемешанные с трупами людей и животных **E-1**

Большую наковальню на которой находятся лист красного металла из которого что-то формируют **E-2**

Рядом с наковальней большой манекен для доспехов около 6 метров ростом, на который уже успели нацепить нагрудник, поножи и ботинки **E-3**

E-4* на стенах нарисована большой круг, размером примерно с тот который ПИ видели в зоне Д-1.

E-5* большой горн, в котором горит ярчайший огонь вылезавший своими лепестками пламени и будто бы ошупывающий всё вокруг.

E-6 - это ванны наполненные кровью, в них судя по всему закаляются доспехи из красного металла

E сражение в демонической кузне

Если в зоне **Д-1** успели крикнуть, то дварфы начинают подготовку - стаскивают из зоны

E-1 трупы и закидывают их в жерло горна **E-5***

В первом раунде сражения:

*Рядом с кузней начинается копошение и перебежки из стороны в сторону. В тумане ПИ замечают, что из куч **E-1** утаскивают пару тел, а также из тумана выходят два дварфа вооруженные алебардами*

Кратко:

2 дварфа продолжают подготовку

4 идут налево к кровавой ваннам, чтобы вытащить шлем и рукавицы из красного металла

2 дварфа встают в проход между кучами **E-1** и никого не подпускают

Второй раунд начинается с того что из горна **E-5*** вырывается поток раскаленного воздуха, и демоническим воем рыком из горна вылезает огромная голова демона размером с дом. Все ПИ видящие это проходят проверку Мудрости СЛ 13, при провале получают 1 уровень истощения.

Дварфы справа и слева продолжают тащить шлем и рукавицы, и залезают на лестницы, чтобы их установить.

Дварфы делающие подготовку присоединяются к сражению.

Демон будет дышать огнём накрывая ближнюю к себе половину комнаты.

В третьем раунде:

Из стен в зонах E-4* из пентаграмм выйдут большие руки демона, каждая размером с телегу с красной кожей и большими когтями.

Добавьте Демону кузни 2 легендарных действия. 1 Легендарное действие он может потратить на атаку рукой.

Рука является большим монстром, который не может двигаться, но атакует с досягаемостью.

Если дварфам удастся собрать броню на манекен, до Демон кузни вселится в них и явится в этот мир. Всё кровавое оружие и его броня зажгутся красным огнём - активируя проклятие по всему миру.

Можете взять статблок ***Мастер жестокости [Master of Cruelties]***, но у него не будет копыя.

Активация кругов призыва - погоня

После победы над Демоном кузни, или при попытке побега.

Активируются круги призыва и из них вылетают мелкие демоны квазиты, жаждущие крови. Писки, яростный фальцет демонов разносятся по всей крепости, в том числе с 1 этажа крепости.

Круги призыва также активируются на все территории крепости на первом и втором этаже появляются квазиты. В малых комнатах, по 6 квазитов, в больших по 10.

На втором этаже в комнате Д-1 из пола появляется ещё одна рука демона, которая будет пытаться схватить.

В рамках инициативы проведите погоню.

Особые условия побега:

Скорость героя удвоена

Приняв действие рывок, герои могут учетверить свою скорость.

В каждой комнате, которую пробегает персонаж или останавливается, на него налетает 1 низший демон и вцепляется в него, мешая передвигаться (понижая скорость на 5 фт) Герой должен сделать Спасбросок Ловкости СЛ 15 или использовать атаку, чтобы сбить летящего или уже сидящего демона против КД 12 (урон в данном случае не важен)

Шахты

Общая информация:

Ширина и высота туннелей варьируется между 5 и 10 футами.

Периодически в туннелях стоят деревянные подпорки.

Здесь нету источников света, но в некоторых местах на перекрестках и поворотах вбиты железные кольца на которых висят лампы(без масла)

Из-за неровностей стен и искривления проходов не всегда можно видеть на максимальную дальность зрения или даже света.

!По этой территории бродит Собиратель трупов, ПИ могут услышать звуки ударов и низкий рык из глубин шахты.

Комнаты:

A

После спуска с поверхности по грубым ступеням выдолбленным в породе они приходят в около круглую комнату, в центре вы комнаты:

Вагонетка с телами мелких зверей и птиц

На полу есть большой всплеск крови, как будто какое-то живое существо шмякнули со всей силы об пол.

Из комнаты ведёт три прохода

A-1

Пройдя по туннелю ПИ оказываются в комнате в которой в разные стороны в стенах выдолблены углубления уходящие внутрь породы.

Осмотр комнаты позволяет найти увеличительное стекло, с трещиной но всё ещё в хорошем состоянии.

A-2

Идя по туннелю по правую руку есть деревянная дверь ведущая в Зону A-3

Дойдя до конца туннеля ПИ оказываются в комнате в неровными стенами, и углубления уходящие внутрь породы.

Цепочка камней - таких которые поднимают двумя руками - проходит от середины стены до потолка . Они отличаются от серого камня и выглядит как руда которая отдает зеленым.

Проверка на поиск врагов СЛ 13 позволяет понять, что это **Пещерная гигантская многоножка**, которая замерла.

При приближении она атакует, с раундом неожиданности если о её присутствии не знают

Пещерная гигантская многоножка

A-3

Деревянные двери окованные двери, все они висят на одной петле, их сломали.

Большая комната, которая подпирается столбом посередине, а также столбами по бокам.

Здесь есть:

Ящики с шахтерским снаряжением - кирки, лопаты, веревки, лампы

А также 2 пустые вагонетки

Из комнаты есть 3 выхода.

Б

Большой туннель, от которого вправо уходит 3 туннеля с подпорками, влево 1 ходит туннель и его стены грубо обработаны и выглядят более ровно, и вперёд туннель из которого чувствуется запах серы.

Б-1

Три прохода в которых велась добыча железа, но все их жили были добыты.

В одном из туннелей ПИ могут встретить **Собирателя трупов**

При встрече собиратель трупов будет нести в руках дергающуюся Пещерную гигантскую многоножку, и в первом раунде бросит её в ПИ. В безумии она начнёт атаковать всех подряд, но её хп уменьшено вдвое (Собиратель уже успел её побить).

Собирателя трупов

Б-2

Большая железная дверь с окном с решеткой. Дверь заперта и закрыта.

На двери есть система двух поворотных дисков, провернув каждый из них на нужный угол внутри прокатится железный шар и дверь можно будет открыть.

Дверь можно вскрыть с помощью Ловкости рук СЛ 10, или Атлетикой СЛ 15.

За дверью находится комната с несколькими ящиками

При осмотре становится понятно что внутри находится вяленое мясо и масло для ламп.

Б-2* лифт

В потолке есть черная шахта, вверх тянется две толстые железные цепи, а возле пола есть ниша в которой стоит большой вал.

Вокруг обрыва находится деревянный заборчик, а рядом конструкция из больших шестерен и валов с намотанной цепью.

Здесь есть панель переключения с помощью рычагов.

Лифт может передвигаться между 3 этажами:

1 этажом крепости

2 этажом крепости

шахтами

Вызов с другого этажа может занять около минуты.

В

Большой зал с высоким потолком, посередине находится большой столб, по бокам возле стен есть поддерживающие столбы.

От этого зала уходят:

2 прохода влево один в В-1, другой заканчивается обвалом

2 проход вправо один в В-2, другой быстро упирается в завал

2 прохода вперед которые потом объединяются в комнате В-3

В-1

В этом проходе находятся жилы красного металла, как следы молнии на небе они просвечиваются сквозь горную породу.

В прохода есть трещина открывающая жилу красного железа, из этой сочится красная вязкая субстанция

Поиск противников СЛ 15 позволяет понять, что здесь есть ***Грязно красный слизень***.

В проходе на земле валяются несколько кирок, одна из них серебряная, Слизень в страхе отшатывается, когда он приближается к ней.

В-2

Небольшой туннель заканчивается комнатой, которая сначала постепенно спускается вниз, а потом резко обрывается вниз в непроглядную тьму.

В-3

Комната, как будто имеющая естественное образование с перепадом высоты с углублением посередине и возвышением в зоне В-4.

Входя в комнату из В через правый проход ПИ оказываются на одной высоте с В-4 и видят там несколько открытых сочащихся жил красного металла.

Входя в комнату через левый проход ПИ оказываются в углублении посередине комнаты, не ровные лестницы позволяют выбраться в любую сторону.

В-4

Рядом стоит вагонетка наполненная красным металлом.

На полу валяются кирки, одна из них из красного металла

Кирка из красного металла

Проклятый предмет

Считайте её боевой киркой +1

Поиск противников СЛ 13 позволяет понять, что в жилах есть ***3 Грязно красный слизень***.

Монстры

Обезумевший дварф - дварф

Хиты: 15
Класс доспеха: 13
Скорость: 30 фт
Размер: средний
Сложность CR: 1/2

Сил	16	Лов	12	Вын	16	Инт	7	Муд	11	Хар	10
-----	----	-----	----	-----	----	-----	---	-----	----	-----	----

Агрессия: В качестве бонусного действия, орк может переместиться со своей скоростью по направлению к враждебному существу, которое может видеть.

Действия

Алебарда: рукопашное оружие +5 к атаке, досягаемость 10 фт, одна цель
Попадание: 1d10 рубящего урона.

Распространитель миазм - дварф

Хиты: 15
Класс доспеха: 13
Скорость: 30 фт
Размер: средний
Сложность CR: 1

Сил	16	Лов	12	Вын	16	Инт	7	Муд	11	Хар	10
-----	----	-----	----	-----	----	-----	---	-----	----	-----	----

Агрессия: В качестве бонусного действия, орк может переместиться со своей скоростью по направлению к враждебному существу, которое может видеть.

Действия

Цель: рукопашное оружие +5 к атаке, досягаемость 10 фт, одна цель,
Попадание: 1d8+3 дробящего урона.

Цель должна пройти спасбросок Силы СЛ 13, иначе сбита с ног.

Выпустить миазмы:

Все существа в 10 фт, должны пройти спасбросок Выносливости СЛ 13, иначе станут отравленными на 1 минуту и получат 1 уровень истощения.

Собиратель трупов - огр

Хиты: 59
Класс доспеха: 11
Скорость: 40 фт
Размер: большой
Сложность CR: 2

Сил	19	Лов	8	Вын	16	Инт	5	Муд	7	Хар	7
-----	----	-----	---	-----	----	-----	---	-----	---	-----	---

Трупная вонь

Существа входящие в радиус 5 футов вокруг существа, должны пройти спасбросок Выносливости СЛ 13, иначе станут отравленными на 1 минуту.

Действия

Дубина: Рукопашное Оружие: +6 к атаке, досягаемость: 5 фт, одна цель.
Попадание: 13 (2d8 + 4) дробящего урона.

Пещерная гигантская многоножка - зверь

Хиты: 12
Класс доспеха: 13
Скорость: 30 фт
Размер: средний
Сложность CR: 1/2

Сил	5	Лов	14	Вын	13	Инт	1	Муд	7	Хар	3
-----	---	-----	----	-----	----	-----	---	-----	---	-----	---

Действия

Укус: Рукопашное Оружие: +4 к атаке, досягаемость: 5 футов, одно существо.
Попадание: 1d4 + 2 колющего урона, и цель должна бросить спасбросок со сложностью 11 по Телосложению. В случае неудачи существо получает 10 (3d6) урона ядом.
Если урон ядом опускает очки здоровья цели до 0, цель остается стабилизированной, но она все еще отравлена и парализована, даже если очки здоровья будут восстановлены, длительность эффекта - 1 час.

Грязно красный слизень - слизь

Хиты: 25
Класс доспеха: 8
Скорость: 10 фт
Размер: большой
Сложность CR: 1

Сил	14	Лов	6	Вын	16	Инт	1	Муд	6	Хар	2
-----	----	-----	---	-----	----	-----	---	-----	---	-----	---

Сопrotивляемость: кислота

Иммунитет: огонь

Уязвимость: серебряное оружие, холод

Иммунитет к состояниям: ослепление, очарование, оглушение, истощение, испуг, сбивание с ног

Растворение металла:

Любое немагическое оружие, сделанные из металла, которые наносят урон слизь разъедается. После нанесения урона, это оружие получает постоянный и накапливающийся штраф -1 к броскам урона. Если штраф опускается до -5, оружие уничтожается. Магические боеприпасы, сделанные из металла, которые наносят урон слизь уничтожаются после нанесения урона.

Действия

Ложноножка: Рукопашное Оружие: +5 к атаке, досягаемость: 5 футов, одна цель.

Попадание: d6 +3 дробящего урона плюс 2d6 урона огнём, и если цель носит немагический металлический доспех, этот доспех частично растворяется и получает постоянный и накапливающийся штраф -1 к КД. Доспех уничтожается если штраф опускает КД до 10.

Адский мерцающий пёс - демон

Хиты:22

Класс доспеха:13

Скорость:40 футов

Размер: средний

Сложность CR:1/4

Сил	12	Лов	17	Вын	12	Инт	6	Муд	13	Хар	11
-----	----	-----	----	-----	----	-----	---	-----	----	-----	----

Острый слух и тонкий нюх. Пес совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух и обоняние.

Действия

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

Попадание: Коллющий урон 4 (1к6 + 1)

Телепортация (перезарядка 4–6). Пес магическим образом телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением, на расстояние до 40 футов в свободное пространство, которое он видит. До или после телепортации пес может совершить одну атаку укусом.

Демон из кузни

Хиты: 59

Класс доспеха: 13

Скорость: 0

Размер: Большой

Сложность CR: 4

Сил	20	Лов	12	Вын	17	Инт	12	Муд	12	Хар	8
-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	---

Туман безумия:

Распространяет красный туман в 30 футах вокруг себя.

Существа начинающие ход в тумане должны пройти спасбросок Выносливости СЛ 15

При провале получают 1 уровень истощения.

Если у цели 5 уровней истощения, то она проходит спасбросок по Мудрости СЛ 15

При провале в следующем раунде она себя не контролирует и атакует ближайшее существо в рукопашную.

Действия

Укус пастью:

Рукопашное оружие, +7 атака, досягаемость 10 фт.

Попадание: 2д8 +5 рубящего урона

Огненное дыхание(1 раз за бой): Демон Кузни выдыхает огонь конусом размером 30 фт.

Каждое существо в этой области должно бросить спасбросок со сложностью 15 по

Ловкости.

В случае неудачи существо получает 6д6 урона огнем, и половину урона в случае успеха.

Легендарные действия (2 в раунд)

(1 легендарное действие) Размах лапой:

Рукопашное оружие, от одной из рук выходящей из стены. +7 атака, досягаемость 10 фт.

Попадание: 2д8 +5 рубящего урона

Цель должна пройти спасбросок Силы СЛ 15, иначе сбита с ног.

(2 легендарное действия) Изрыгнуть мальфитов:

Вызывает 2 магмовых мальфитов

Опциональные правила

Исследование руин

Исследование руин идёт по ходам, которые длятся 10 минут

За эти 10 минут у персонажей есть:

1) Передвижение на скорость персонажа (считается по самому медленному члену в группе)*

2) Одно действие, можно потратить:**

- На поиск пола и стен на предмет ловушек
- Активный поиск приближающихся угроз и монстров
- Осмотр и исследование предметов и построек
- Вскрытие или выбивание закрытых дверей

Существуют свободные действия, такие как:

- Подбирание предмета в свободную руку или на пояс
- Разговор и коммуникация между персонажами
- Манипуляция с предметами в своих руках или на поясе

*Такой чрезвычайно медленный темп учитывает тот факт, что исследовать трудно. Вы следите за тем куда наступаете, составляете карту, стараетесь вести себя тихо и избегать очевидных препятствий.

**Персонаж может решить не делать действие в этот ход, а двигаться с удвоенной скоростью

Отдых

После каждых 5 ходов, персонажам требуется перевести дух и собраться, и потратить 1 ход на отдых.

Если у вас нет возможности сделать отдых в этот час, то персонажи получают один уровень усталости.

Рандомные энкаунтеры

После каждого хода Мастер и все игроки бросают по 1д12, если значение выпавшее у мастера совпадает с одним из значений игроков, то мастер использует таблицу рандомных энкаунтеров и таблицу реакции.

Мастер может варьировать куб для броска, для увеличения опасности местности используйте меньший куб (д10, д8, д6, д4).

Объяснение системы ходов

В конце каждого хода есть вероятность случайной встречи. Это может быть патруль монстров или какое-либо другое случайное событие. Это означает, что каждое ваше действие сопряжено с риском.

Это также обеспечивает простой способ отслеживать, сколько времени прошло для использования заклинаний или ресурсов, таких как факелы.

Свет и исследование

Источники горят определённое время, используйте их с умом, они очень полезны в руинах. Ход - это 10 минут

Источник света	Длительность в часах	Длительность в ходах	Длительность в токенах	Дальность
Факел	1	6	6 рядовых токенов	30 фт
Свеча	2	12	12 рядовых токенов	10 фт
Лампа*	4	24	24 рядовых токенов	60 фт

*использует одну флягу масла на 4 часа

Уровень истощения

В тех или иных случаях персонажи могут получать истощение.

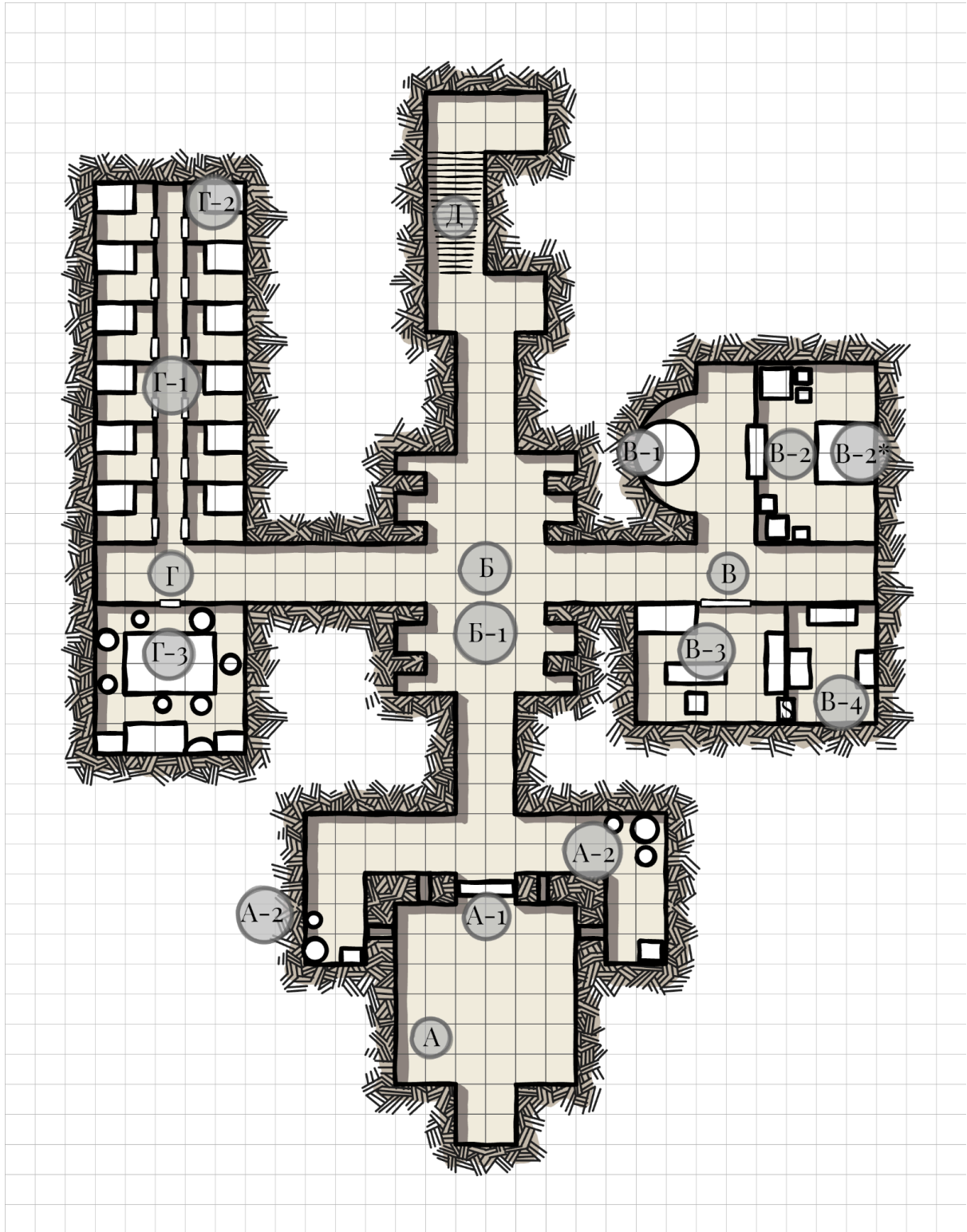
Каждый уровень истощения - это -1 к любой проверке характеристики или атаке.

Всего есть 10 уровней истощения, когда персонаж должен получить 11 уровень истощения - он должен сделать проверку Телосложения СЛ10, иначе падает без сознания и начинает проходить спасброски от смерти.

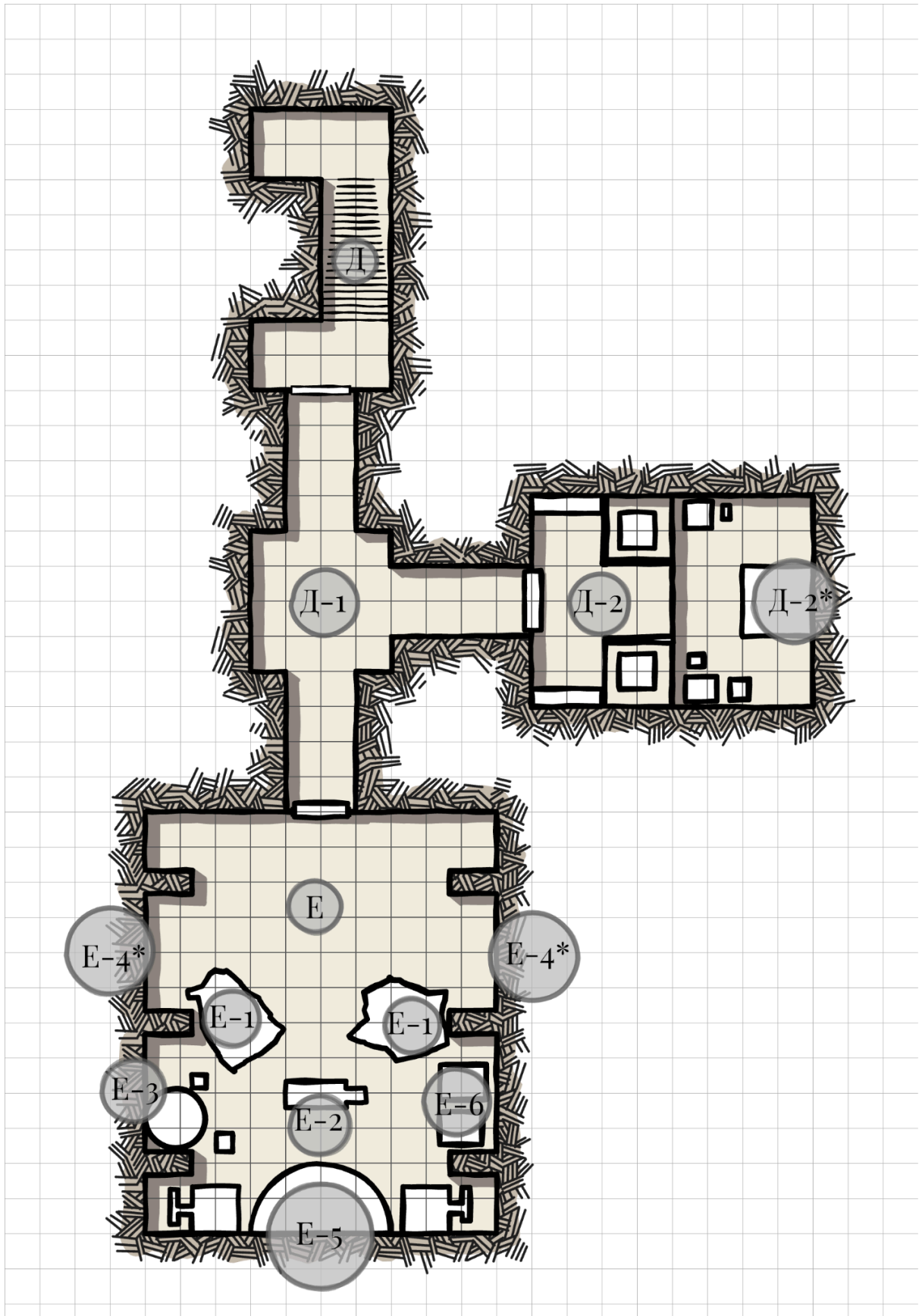
Один уровень истощения снимается за короткий или длительный отдых

Приложение

1 уровень крепости



2 уровень крепости



Шахты

