

The background is a vibrant red color. It is decorated with various black line-art illustrations of leaves and branches. Some leaves are simple outlines, while others have internal vein patterns. There are also several dashed grey lines scattered across the page, some forming partial circles. The text is centered in a white, serif font with a thin black outline.

Рубиновый
лес

Рубиновый лес:

Сюжет для конкурса «RPG-Кашевар. Лето 2022»

Тема: Карма

Ключевые слова: Лес, механизмы, знания

Система: DnD 5e;

Уровень персонажей: 5 и выше

Для мира был взят пантеон Богов мира Саги о копье из книги игрока, стр. 295; И Летоисчисление Долин из Путеводителя Приключенца по побережью меча, стр. 15

Условные обозначения: () - уточнения от автора; □ - сложность проверки

[Природа = 10: сова], где Природа - проверяемая характеристика; 10 - сложность проверки; сова - результат, полученный в результате проверки

Синopsis: эксперименты над живыми существами никогда не заканчиваются. Это хорошо узнали на своей шкуре члены культа “Кленовый лист”. Приключенцам предстоит разгадать тайну рубинового леса и столкнуться с последствиями действий магов-учёных.

Автор сценария: Трофимова Надежда Юрьевна

Предыстория событий:

«Кленовый лист» – религиозный культ, поклоняющийся богу Гилеану (Богу знаний). Ее основатель Генри Гибук верил в легенду о перерождении и в то, что тот, кто познал мудрость становится именно кленом. Кленовый лист символизирует семью, и каждого последователя культа. Каждый последователь, при вступлении в культ берет новое имя, как символ нового начала и перерождения. Как дань уважения к богу и основателю последователи ввели традицию выбирать имя именно на эту букву, потому что считалось, что просто так совпадений не бывает и это знак свыше, так они становятся ближе к Гилеану. Символ кленового листа изображено на камне с девизом: «Пусть камень наш не философский, но мы нашли секрет вечной жизни. Наши познания - вот, что будет жить в веках» .

Книга «Чудовищные эксперименты» основана на дневнике, представленным в приложении 3. Он был написана полвека назад одним из членов культа «Кленовый лист». Но 200 лет назад он был украден и переписан в нескольких экземплярах как художественная литература. История о сошедших с ума ученых, которых растерзали собственные подопытные. Эта книга попала в руки юному дварфу Адрику, который в последствии, вдохновившись идеями книги, вступит в культ «Кленовый лист» и возобновит эти эксперименты.

Рубиновый лес находится в отдалении от поселков и жилых мест. Холода в этих местах наступает достаточно рано, в первой трети марпенота (октябрь по Григорианскому календарю), но снег ложится только к концу Найтола (декабрь по Григорианскому календарю). Он получил свое название «Рубиновый» за красивый вид, ведь большую часть времени года деревья стоят в красном цвету, листья имеют насыщенный оттенки. Именно поэтому он был выбран как место обитания и проведения научных исследований экспедиции. Цель исследований состоит в изучении особенностей существ, подвергся магическим и алхимическим экспериментам, познание природы. Главная цель заключается в выведении наиболее совершенных существ, способных превзойти уже существующих по своим характеристикам.

Состав экспедиции:

1. Годвил - Дварф. До вступления в культ звали Адрик. На момент начала экспедиции 240 лет. Умен, самоуверен и никогда не потерпит поражения. Цель в экспедиции - войти в историю, совершив прорыв в изучении существ и применить эти знания на гуманоидных расах. Алхимик.
2. Гвиневра - Человек. На момент начала экспедиции 35 лет. Маг (Чародей).
3. Горим - Дварф. На момент начала экспедиции 150 лет. Зоолог, изучает сходства и различия животного мира.
4. Габриэль - Эльф. На момент начала экспедиции 140 лет. Мечтательный и добрый. Мечтает исцелить мир от болезней, разделяет цель в создании более могущественных существ, чтобы у них было больше шансов выжить в этом мире. Алхимик.
5. Гарвиш - Человек. На момент начала экспедиции 47 лет. Ученый и историк.
6. Галанта - Полуэльф. На момент начала экспедиции 70 лет. Маг (Колдун)

Экспедиция началась в 1211 году, когда завершилось строительство подземного сооружения (Приложение 5). Было принято решение продолжить опыты одного из членов культа и возобновить опыты над варанами, так как эксперимент не достиг логического завершения. Габриэль - один из членов культа, который вел свой дневник наблюдения (Приложение 4) очень проникся жалостью к существам над которыми они проводили опыты. Спустя всего год, в 1212 году он решил выпустить Гиррион (Приложение 6), так он назвал свой объект изучения, за что все члены культа расплатились жизнью. Они пытались создать могущественное существо, пренебрегая вопросами этики и морали и сделали его. Существо отплатило им за их бесчеловечность тем, что продемонстрировала свое могущество. После этого Геррион живет в Рубиновом лесу и питается дикими животными, порой заблудшими путниками. Она не видит красный цвет на таком же красном фоне из-за дефекта зрения.

Часть 1: Таверна «Сытый филин»

История начинается вечером 6 марпенота (октябрь по Григорианскому календарю). К вечеру уже изрядно похолодало и группа приключенцев вместе или порознь прибывает в таверну, чтобы остановиться на ночлег.

Таверна «Сытый филин» находится на дороге и представляет собой постоянный двор для уставших путников. Деревянное трехэтажное здание с небольшой пристройкой и стойлом для ездовых животных. На вывеске изображен филин, как главный символ этого места.

Услуги и цены в таверне:

Обычная комната на ночь - 5 см (серебряные монеты)

Комната с видом на лес - 10 см

Полноценный ужин (мясо с картофелем) - 8 см

Ломоть хлеба - 2 мм (медные монеты)

Кружка пива - 5 мм

Сидр - 10 мм

Персонажи:

Таверщик Верис Долл - человек лет 30-35, коренастый, невысокий. У него короткие темные вьющиеся волосы; карие глаза и маленький шрам на подбородке; одет в простую рубаху и жилет. Доброжелательный мужчина, общительный, любит шутить

- У него есть сова по имени Ленивица
- Таверна называется «Сытый филин» потому что его отец был охотником и у него был филин, Верису это место досталось по наследству, когда отец не вернулся с охоты
- Есть дочь Ирма

Ирма - человек, дочь Вериса Долла, 12 лет. Девочка с карими глазами, рыжими вьющимися волосами, нормальной комплекции. На ней платье, на подоле у которого коряво вышит цветок (девочка вышивала его сама, потому что мама всегда что-то вышивала на платье, но ее не стало год назад)

- Скромная
- Бойтся чужаков, особенно, если они не принадлежат к человеческой расе
- Её пугает разговор про Рубиновый лес

Троггар Железный Кулак - дварф. Длинные рыжие волосы, на бороде у него три косички, на одной из них золотое колечко. Слегка пьян. Его молот всегда находится рядом: или на поясе, или на столе.

- С ним можно побороться на руках [Атлетика = 15: победа, если значение ниже 5 приключенец повреждает руку (если в действии участвует поврежденная рука, то броски производятся с помехой. Проходит после продолжительного отдыха при Спасброске на телосложение = 10)]
- Если персонаж закажет ему выпить, то получит +5 к проверкам от харизмы при разговоре с Троггаром

Повествование:

Внутри тепло от большого очага по центру таверны, вокруг которого расположены деревянные столы, рассчитанные на четверых путников. На стенах закреплены масляные лампы. Слева располагается стойка за которой стоит таверщик. За ним находится выход на кухню, а у противоположной стены располагается лестница наверх. С кухни пахнет жареным мясом так, что у голодных путников может урчать в животе.

Зал почти не заполнен, заняты лишь пара столиков. Это такие же путники, которые остановились на ночлег в этом месте, один из них Троггар Железный Кулак. Ирма находится у очага и боязливо рассматривает новых путников, после чего прячется под лестницей.

Над головами у путешественников пролетает птица [Природа = 10: сова] и садится на плечо Верису Доллу.

О Рубиновом лесе:

Верис Долл: Ох, прекрасное место, такой вид. Его не зря сравнивают именно с рубином, а не просто кровью или чем-то красным. Кровавый лес явно бы пользовался дурной славой и там обязательно бы завелись какие-нибудь культисты или людоеды. Нехорошо бы вышло, да? А так, место замечательное мне кажется. [Проницательность = 15: таверщик что-то не договаривает] Только говорят вглубь заходить нужно очень осторожно, а то живет там колдунья одна, вечно молода, вечно прекрасна, но все, кто ее видел уже никому об этом не расскажут. Еще мой отец говорил, что там домишко стоит, но ведьму он не видел. А может и увидел, да после этого и не вернулся...

Ирма: Я никогда там не была, папа говорит, что там водится чудище (Верис не знает точно ничего о чудовище, но один из отрядов приключенцев, которых он отправлял на поиски отца утверждали, что видели тварь от которой еле ноги унесли)

Троггар Железный Кулак: Лес? Какой еще лес? Тут везде лес, будь он неладен. Я в этих лесах уже неделю, а клад всё никак найти не могу. (Он случайно проболтался, после чего замолкает и угрюмо и недоверчиво начинает смотреть на приключенцев) [Убеждение = 10: Троггар расскажет, что в лесу его прадед закопал какой-то дневник и стоит этот дневник сейчас целое состояние]

Часть 2: Рубиновый лес

Добраться до рубинового леса не составит труда. Дорога занимает 4 часа. Здесь совершенно нет тропинок, путники не выбирают этот лес как часть своего маршрута. Хотя красоту этих мест могли бы воспевать не только барды, ведь увидеть ее можно не вооруженным взглядом. Стволы деревьев тянутся вверх, а ветви извиваются, чтобы продемонстрировать каждый свой прекрасный лист. Среди деревьев: ясень, дуб, клен, яблоня.

Лес встречает своих гостей звенящей тишиной. На первый взгляд он кажется не обитаем. [Внимательность = 10: в лесу вы замечаете лису, у нее шерстка не рыжего оттенка, а более алого; Внимательность = 15: помимо лисы в лесу пролетает бабочка, ее окрас полностью красный]

Места в Рубиновом лесу:

Приключенцы могут выйти к ним в любом порядке и на усмотрение мастера:

- Ловушка в лесу

Местность ничем не выделяется, вокруг различные деревья, под ногами листва. Ветер шумит листвой. В земле вырыта яма диаметром 5 футов и глубиной 40 футов, дна не видно из-за темноты. Края ямы неровные видны следы когтей существа большого размера. При приближении яму не видно, так как она припорошена палками и листвой. [Внимательность = 15: вы замечаете под ногами дыру в земле припорошенную листвой]. Если герои не заметили ловушку они проваливаются вниз на **-2 этаж дома в клетку зверя**. При этом получая дробящий урон от падения с высоты 4кб.

- Поляна, где питается зверь

Поляна отличается тем, что здесь видна трава под ногами, она уже слегка пожелтевшая. На траве следы крови разной давности, существо питается в этом месте регулярно. На поляне находятся останки животного, в основном это клочки шерсти, кости и мясо. Опознать животное на первый взгляд сложно так как от него мало что осталось [Природа или Медицина = 15: бурый медведь] Существо, которое убило медведя обладает огромными и острыми когтями, острыми клыками, по размерам он превосходит медведя раза в 2

- Место обитания зверя

Чаща леса. В это место почти не проникает солнечный свет и ветер. Создается эффект эхо. На деревьях следы когтей. Существо, обитающее здесь лазает по деревьям. [Внимательность = 10: вы замечаете белочек, которые перебегают по деревьям, их окрас более красного оттенка, чем у обычных белок]. На одной из веток очень старого и окрепшего дуба расположены несколько шкур животных и подстилка (она набитая пухом в холщовой ткани). Высока вероятность, что зверь может напасть на персонажей. Здесь в листве можно найти **кольцо Годвила**, управляющее Охранным железным големом. [Внимательность = 15: вы замечаете кольцо]

- Дом

Одноэтажный маленький домик. Вокруг него растут исключительно красные клены. Древесина - клен. Территория вокруг не облагорожена, дом находится в запустении. Дом выглядит заброшенным ни одно столетие, свидетельством этому служит пыль и паутина. Планировка: кухня, спальня, гостиная. В **кухне** есть печь, столик, но совершенно нет кухонной утвари и посуды. В **спальне** стоит двуспальная кровать, сундук и пустой книжный шкаф. В **гостиной** лежит коровья шкура, диван и небольшой столик. Под шкурой находится железный люк, у него нет ручки, петель, никаких признаков, что его можно открыть. Люк открывается с помощью механизма, находящегося в диване. Чтобы люк открылся, нужно сесть на диван и тогда откроется проход вниз.

- Дом, -1 этаж. Жилые комнаты (Приложение 5)

Как только персонажи спускаются по лестнице люк автоматически закрывается. Вокруг них длинный темный коридор, вокруг кромешная тьма. Вдоль стен висят масляные лампы. На этаже находятся 6 **жилых комнат**, принадлежавших членам культа. У них типовая обстановка, внутри каждой комнаты находятся: односпальная кровать, сундук, комод, письменный стол, стул, шкаф, а также священный символ - камень с изображением кленового листа. В каждой комнате осталась одежда и личные вещи.

1. Комната Гвинеvры. У нее книги по магии и изучении магии как материи и инструмента чародея. О влиянии крови, о генетических особенностях, о том, как магические силы передаются по наследству. На стене висит картина - летний пейзаж, комната выглядит опрятно, у каждой вещи свое место. На столе остался бутылек от духов, которые давно выветрились

2. Комната Горима. В комнате несколько чучел животных: волк, мышь и сова. На стене большой плакат с теорией о том, что у всего живого есть прародитель, в книгах на книжной полке исследования самого Горима о том как связаны виды животных, где он объединяет их в подвиды, царства и тд. В сундуке можно найти охотничий капкан (Книга игрока, стр. 152).

3. **Комната Габриэля.** В комнате сохранилось много сушеных трав, цветов, очень много баночек с чешуйками рыб, волосками и шерстью животных, перья, комната не выглядит структурированной, скорее хаотичная расстановка, которая не вписывается в систему. Над кроватью висит ловитель снов. Под кроватью есть клубок ниток, а в сундуке несколько зелий лечения (Книга игрока, стр. 152) и прогнившее яблоко, оно издает отвратительный запах при открытии сундука. На кровати находится несколько записок из приложения 4 [Внимательность = 10: вы находите 1-6 записок на усмотрение мастера, включая самую первую]
4. **Комната Гарвиша.** Книги по истории в книжном шкафу, карта городов, датированная 1100 годом.
5. **Комната Галанты.** В сундуке и комоде много красивых, изысканных платьев, стол переоборудован в туалетный столик, с расческой, шкатулкой с украшениями, гримом.
6. **Комната Годвила.** В сундуке вместе с прочими личными вещами находится дневник (Приложение 3). Дополнительно на столе можно найти записи по алхимии, на книжной полке много книг по алхимии, классификации животного мира и случаях мутаций животных в естественной среде.
7. **Ванные комнаты** зал, разделенный на 4 комнаты. В двух находится деревянная ванна, в двух других ведро и умывальник. В зале расположены два большой шкафчика в которых стоят 2 вида колб, в одних ярко-желтая (она преобразует любую жидкость в чистую воду), в других серая (один бутылек наполняет емкость на 1 литр воды) жидкости.
8. **Кухня.** Тумбы, печь, кухонная утварь, вентиляционная решетка. (Вентиляционная решетка уходит вверх к ловушке и вниз на -2 этаж)
9. **Столовая.** Стол стоят буквой п, 10 стульев, комната большая и просторная, серебряные столовые приборы хранятся в специально отведенном для этого шкафу.
10. **Зал.** Несколько диванов и кресло, на полу коровья шкура, небольшой столик.
11. **Мастерская.** Столярный станок, молот и наковальня, инструменты кузнеца и плотника (Книга игрока, стр. 154)
12. **Пост охраны.** Охранный **Железный голем** (Бестиарий, стр. 65), лестница вниз
 - Если у персонажей есть кольцо, голем примет их за новых членов культа и вторую экспедицию.

- Если у персонажей нет кольца голем задает 3 вопроса:
 1. Что означает синий цвет у особей d? (возможность дышать под водой)
 2. Какое существо первоначально для текущего исследования? (варан)
 3. Ваш индивидуальный номер? (АС 4 - номер Габриэля)
- Если персонажи отвечают на всё правильно, то голем приветствует их в сердцевине клёна и не препятствует их действиям.
- Если персонажи не отвечают на вопросы, голем нападает на них как на чужаков, пытающихся похитить знания культа.

- **Дом, -2 этаж. Объекты изучения**

1. Разрушенная клетка зверя. В клетке расположена большая подстилка (она набита пухом в холщовой ткани), стог сена, в нем обглоданные кости и черепа разных существ, включая человеческие останки, меч, остатки от кожаных доспехов и **часы с гравировкой** Дилиан Долл. Клетка состоит из прочных металлических прутьев, находящихся друг от друга на расстоянии 7-10 см. Сломанные прутья образуют дыру 3 на 3 фута. Внутри есть глубокая пустая выемка, напоминающая каменную поилку, вдоль стены. Здесь лежит записка (Приложение 1)

2. Общий зал. Несколько клеток 2 на 2 фута, около 10 маленьких клеток, в которых содержали подопытных ящеров. На стене установлена панель с тремя разноцветными нажимными кнопками: синяя, красная, зеленая. Панель активируется, если нажать одновременно или поочередно две кнопки.

Результат действия панели:

- Красный + красный = выемка в разрушенной клетке зверя наполняется кровью животного
- Красный + синий = выемка заполняется протухшей рыбой
- Красный + зеленый = выемка заполняется протухшим мясом
- Синий + синий = выемка заполняется протухшей водой
- Синий + зеленый = выемка заполняется водорослями, улитками и моллюсками
- Зеленый + зеленый = выемка заполняется сухой травой, в которой завелись насекомые

- **Дом, -3 этаж. Лаборатория**

1. Общий зал. Алхимическая лаборатория, на стене табличка с перечнем экспериментов (приложение 2), столы с колбами, бочка драконьей крови, контейнер с яйцами (вараны, виверна, дракон), но осталась лишь скорлупа, содержимое из них было съедено Геррион; книжный шкаф с дневниками об исследованиях внутренних органов рептилий, записи об экспериментах, многие эксперименты над существами с летальным исходом; металлические емкости с вязкой алхимической жидкостью (по своим свойствам формалин), в одном из таких контейнеров сохранился зародыш мутированного варана. Здесь так же находятся записки Габриэля из приложения 4 [Внимательность = 10: вы находите 1-6 записок не найденных ранее.

- **Неизбежная встреча с Геррион** (приложение 6).

Существо нападает на персонажей из засады с ветки дерева вблизи дома, после выхода из него.

Часть 3: Эпилог

- Приключенцы погибли.

Они стали одними из многих. Путниками, что пришли в этот лес, не готовыми встретиться со смертельной опасностью, не готовые столкнуться с поистине великим экспериментом, но таким же жестоким и безжалостным как и эксперименты, что над ним проводили.

- Приключенцы вернули часы Верису Доллу.

Верис поблагодарил их и понял как ошибался на счёт отца и Рубинового леса. Он заплатил приключенцам по золотому и сказал, что им здесь всегда рады.

- Убили Геррион.

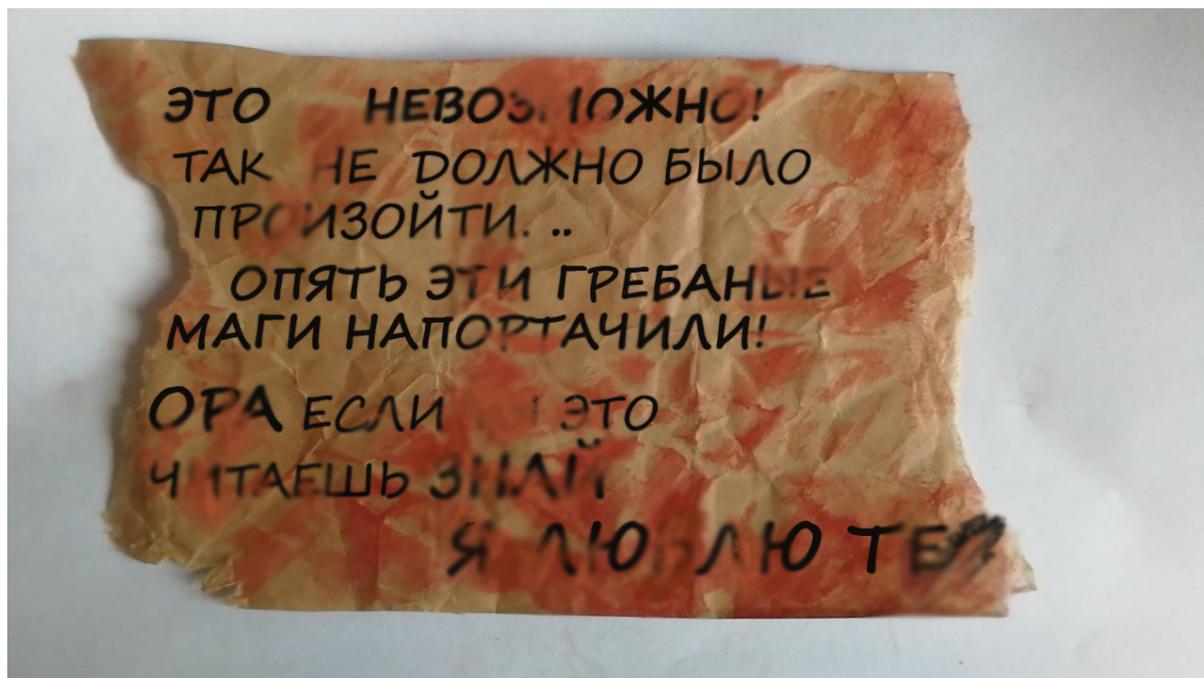
Рубиновый лес стал безопасен. Неподалеку была основана маленькая деревушка. Дети мирно гуляют в окрестностях, влюблённые пары особенно любят этот лес. А каждую осень здесь проходит фестиваль празднования Богов, ведь такую красоту природы смертным создать невозможно.

- Геррион выжила.

Сколько же ещё раз этот лес окропится кровью не известно и богам. Ещё ни одну сотню лет Геррион проведёт в Рубиновом лесу и знания о ней не выйдут в мир, поскольку никто, кто встретился с ней не смог поведать о ней миру. Спустя тысячу лет этот лес будут звать Кровавым, унеся сотни жизней, включая обитателей таверны «Сытый филин», ведь зверь, которого так боялась Ирма все-таки существует.

Приложение:

ПРИЛОЖЕНИЕ 1



ПРИЛОЖЕНИЕ 2



Особь № 2а. Существо абсолютно не приспособлено к жизни, лапы видоизменились, стали слабее. Особь не может передвигаться. Недееспособен.

Особь № 7а. Объект так и не принимает облик того легендарного существа, которое было описано в легендах. Стоит сменить объект изучения в связи с непригодностью данного вида. Похоже, легенде так и быть легендой...

Особь № 1в. Существо имеет больший размер, чем должна быть, кажется, змеи предрасположены к таким изменениям. Окрас изменился на более насыщенный, хотя никаких изменений не должно было произойти. Существо прошло свой жизненный цикл за 3 недели и умерло от старости.

Особь № 4в. Мы добились того, что обычная змея превзошла свои исходные размеры в 5 раз. Однако продлить жизненный цикл удалось лишь на 3 месяца. Данный образец, имеет необычный фиолетовый окрас, возможно, это связано с тем, кто проводит эксперимент. Прямой зависимости окраса от сути эксперимента обнаружено не было. Объекты исследования – 25 образцов.

Особь № 2с. Вылупившаяся змея прожила 3 года, 4 месяца и 12 дней. Она превзошла по размерам свой вид, а также чешуя данного образца стала более твердой, но менее скользкой. Смена кожи произошла всего один раз, когда образцу исполнилось 3 месяца и 6 дней.

Особь № 6с. Данный образец, утратил эффект от своего яда, однако, вместо этого после укуса у человека появляется сыпь. Ничего кроме раздражения сыпь не вызвала. Период, за который сыпь проходит – от 5 часов до 13 дней. Число экспериментов – 25. Объект не отличается размерами, но чешуя обладает невероятной стойкостью.

Особь № 12с. Мы смогли добиться много, но кажется данный вид себя исчерпал.

Особь № 12с. Мы смогли добиться много, но кажется данный вид себя исчерпал.

Длительность жизни составляет 5 лет;

Размер довольно большой: превосходит питона в 3 раза;

Окрас: Серый, зеленый, коричневый

Чешуя: плотная, сложно разрезать ее ножом, лишь в уязвимых местах, каковыми является брюхо (участок в 15 см) и кончик хвоста

Особь № 1d. Образец, прожил всего 6 часов и скончался в результате повышенной температуры. Особь буквально вскипела изнутри.

Особь № 2d. Данная особь получилась крайне маленькой, буквально размером с кошку. Хотя это единственное сходство с этими волшебными дракончиками, а то я бы подумал, что Годвила надули. Окрас золотой, но чешуя очень мягкая, это делает существо очень маневренным, но очень уязвимым. Существо по ночам охотится на крыс. Кажется мы действительно переборщили с кровью табаки. По достижению 1 месяца и 3х дней особь перестала поддаваться на внешнее и магическое вмешательство, словно у нее появился иммунитет.

Особь № 8d. Кажется этот вид достиг предела. Особь достигла размеров взрослого дракона. Её яд убивает кабана за 3 секунды. Существо способно менять окрас, а вместе с окрасом и характеристики своего тела.

Красный – существо двигается быстрее и когти смертоноснее;

Синий – у существа появляется водный пузырь и оно может находиться под водой до 3х часов

Черный – существо абсолютно неуязвимо для железа и стали, но серебро оставляет ожоги

Белый – существо перестает хорошо видеть и ориентируется лишь на слух, при этом рефлексы становятся молниеносными.

Данный образец, был продан в храм Паладайна.

Надеемся они не додумаются его злить.

Особь № 2e. Исходное существо – хамелеон.
Удивительно, но особь совершенно не меняет окрас,
однако на холоде чешуя покрывается коркой льда.
У объекта существенно снижена слепая зона.
Совершенно не видит в темноте, вероятно
какой-то побочный эффект. Существо прожило 5
недель и 3 дня. Умер по неизвестным причинам,
началось кровотечение из глаз.

Особь № 5e. Исходное существо – варан.
Существо превосходит организм вида варан почти
в 10 раз. Окрас изменился на черный, сделав чешую
более неязвимой, сродни особи 8d, однако, смены
окраса обнаружено не было.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Исходное существо: варан
Наблюдатель: Габриэль
Индивидуальный номер: АС 4
Дата начала ведения дневника:
5 миртула 1211
Дата окончания ведения
дневника: _____

5 Миртула: Мы уже три года здесь и наконец-то мне
доверили собственноручно делать наблюдение за объектом.
Это уже третье поколение эксперимента 5e, но всё не то,
но может именно мой объект станет образцовым.

6 Миртула: Объекту исполнилось уже 4 дня и он довольно
смышленный, однако слабее особей, которых я видел.

10 Миртула: Особь абсолютно слепая, решением совета было принято решение о магическом вмешательстве.

16 Миртула: Зрение особи постепенно восстанавливается. Лапы крепчают, растет в пределах нормы, чешуя с каждым днем становится темнее.

25 Миртула: Не реагирует на красный цвет. Сначала думал это лишь слепая зона, но нет. Вероятно магическое вмешательство дало такую мутацию.

2 Киторна: Особь значительно превзошла в размерах своих «сестер». Когда те достигли размеров волка, то моя особь уже с теленка!

5 Киторна: В следствии тестов было выявлено, что не смотря на то, что особь не видит красный предметов на красном фоне, она невероятно умна и обладает феноменальной памятью.

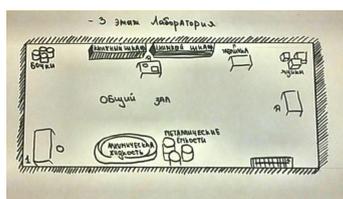
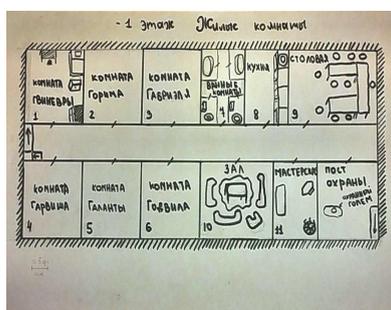
8 Киторна: Особь ведет себя враждебно к Гвиневре и Галанте, хотя каких-либо предпосылок к этому не было. Я дал ей имя Геррион, мне кажется оно ей нравится (Сиррион – бог огня и изменения)

15 Элесиаса: И вот Гиррион полностью достигла половозрелости, но оплодотворение не приводит к результату. Не помогают ни магические, ни алхимические эксперименты.

21 Элесиа: В клетку к Гиррион заполз объект из потомства ее «сестры» и... В общем, случился инцидент. Моя Гирри ее съела, целиком. Думаю она не признала в ней свой вид и приняла за обед.

2 Миртула 1212: Геррион исполнился год, Ее прекрасная черная чешуя выглядит именно так как я себе представляла при нашей первой встрече с ней. Ее красные глаза горят огнем, она прекрасна, но это величайшее творение не только природы, но и «Кленового листа» вынуждено провести всю свою жизнь взаперти, так и не увидев солнечный свет. Мир так несправедлив...

ПРИЛОЖЕНИЕ 5:



ПРИЛОЖЕНИЕ 6:

Гиррион - мутировавший под действием магии и алхимии варан

Описание: Черная чешуя, длинный язык, глаза янтарного цвета, с узким змеиным зрачком. Большой размер. На лапах острые когти, хорошо развитая мускулатура. Лазает по деревьям и может спрыгнуть с большой высоты.

Опасность: 6

Тип: монстр; без мировоззрения

Уровень защиты, броня = 15 (природный доспех)

Здоровье 110 (13d6 + 39)

Движение = 30 фт

Сил Лов Тел Инт Мдр Хар

19(+4) 10(0) 16(+3) 5(-3) 12(+1) 6(-2)

Навыки: Восприятие +4

Чувства: темное зрение 60 футов; Пассивное Восприятие 14

ДЕЙСТВИЯ:

- **Мультиатака.** Гаррион совершает две атаки: одну когтями, и одну хвостом
- **Укус.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 футов, одно существо. Попадание: Коллющий урон 11 (2к6+4)
- **Когти.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Рубящий урон 13 (2к8 + 4)
- **Удар хвостом.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 15 футов, одно существо. Попадание: Дробящий урон 11 (2к6 + 4)