

ЯРОСТЬ КОРОЛЕВЫ ГЛУБИН

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ ПЯТОЙ РЕДАКЦИИ
ПРАВИЛ НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ
DUNGEONS&DRAGONS

КАШЕВАР 2023

ТЕМА: АВАНТЮРА

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: ПИРАТЫ, НАДЕЖДА, ГРОЗА

АВТОР: ДМИТРИЙ БЫКАНОВ

Оглавление

Обзор приключения	3
Сцена 1: Как смыть наши грехи?	6
Сцена 2: Оседлавшие шторм	7
Сцена 3.1: Вернуть, что наше по праву	9
Сцена 3.2: Искупление кровью	10
Сцена 3.3: Порт-Лласт должен принадлежать Лускану	11
Приложение А: Порт-Лласт	13
Приложение Б: Именные НПС	14
Приложение В: Осложнения при перемещениях	16
Приложение Г: Случайные Столкновения	17



Обзор приключения

Ярость Королевы Глубин — это авантюрное приключение с настраиваемым сюжетом для настольной ролевой игры Dungeons&Dragons пятой редакции, рассчитанное на прохождение группой из 3-5 персонажей 9-ого уровня.

При прохождении игрокам предстоит столкнуться с неумолимой стихией, обрушившейся на город, коварными заговорами могущественных злодеев и помочь местным жителям обрести прощение высших сил. Либо присоединиться к негодяям и навсегда лишить простаков надежды на безопасное будущее.

Все события приключения разворачиваются на Берегу Мечей в небольшом городке Порт-Лласт (См. Приложение А) и его окрестностях. Опционально можно заменить место действия на любое прибрежное поселение из любого сеттинга,

а также божеств представленного пантеона на других, отвечающих за те же аспекты бытия.

В приключении используются существа и заклинания из официальных источников. Их названия отмечены **жирным** шрифтом, а блоки статистики и эффекты можно найти на сайте dnd.su

Блоки статистики именных ПМ представлены в Приложении Б, а в тексте они выделены **синим** шрифтом.

Божественный гнев

Около декады назад на Порт-Лласт обрушился невиданный ранее разрушительный шторм. Проливные дожди не затихают, а лишь усиливаются с каждым днем, затопляя улицы и дома. Ненастье наносит ущерб имуществу и здоровью горожан; полностью парализованы

судоходство, работа порта и все промыслы. Местные жители видят в этом кару морской богини Амберли, но понять за что гневается Королева Глубин обывателям недоступно. Испробовав любые попытки умиловить буйное море, граждане ищут тех, кто не устроится отправиться за помощью к жрице Матери Волн. Встреча персонажей с отчаявшимися жителям Порт-Лласта происходит в Сцене 1.

Опасное путешествие

Горожане сулят хорошую награду героям, способным избавить их от обрушившихся напастей и убеждены, что только жрица Амберли ведаёт истинные мотивы своей владычицы. Чтобы выяснить правду, авантюристам предстоит отыскать убежище жрицы, расположенное в недрах заброшенного пиратского грота среди древних руин. Пройдя испытания, миновав ловушки и загадки обители, герои предстанут перед таинственной служительницей Королевы Глубин. Выслушав от искателей приключений о чаяниях горожан, жрица откроет правду о причине ярости её богини, и то, каким образом можно прекратить страдания невинных жителей.

Путешествие до грота жрицы и все его опасности описаны в Сцене 2

В чём истина?

На этапе подготовки Мастеру необходимо самому выбрать истинную причину ярости Королевы Глубин. Этот выбор определит мотивы антагонистов и прочих неигровых персонажей и содержание столкновений. Таким образом, данное приключение содержит три различные нелинейные истории, подробно раскрытые в сценах 3.1, 3.2 и 3.3.

Далее следуют краткие описания к каждой из них.

Жрица мертва

Под личиной жрицы на самом деле скрывается лидер группы охотников за сокровищами, посланный Магическим Братством Лускана. Некоторые ценные для Братства реликвии хранятся у потомков бежавших от гражданской войны лусканцев, живущих ныне в Порт-Лласте. Головорезы планировали совершить набег на город, организовав временную базу в заброшенном гроте. Здесь они обнаружили обитель служительницы Амберли и убили её. Будучи осведомленным в вопросах магии, лидер банды понял, что гибель могущественной поклонницы вызовет гнев Матери Волн, которая обрушит с моря свою силу на несчастных смертных. Тогда и родился его новый план — дожидаться в безопасном месте, пока жители Порт-Лласта сами не принесут «жрицу», возжеленные пиратами, дары во искупление прегрешений.

В этом сценарии (Сцена 3.1) героям предстоит раздобыть три магических предмета, связанных с другими богами и принести их жрице для совершения жертвоприношения. На деле — это именно те сокровища, за которыми явились головорезы. Укротит ли гнев богини гибель убийц её жрицы?

Богиня жаждет возмездия

Ярость Амберли разрушительна и всеобъемлюща. По утверждению жрицы, в городе скрываются те, кто пренебрегал силами Матери Волн и открыто насмехался над ней, путешествуя по морю — её стихии. Жрица называет четыре имени — эти люди, являющиеся морскими разбойниками, недавно прибыли в город, спасаясь от правосудия. Но перед Амберли их грехи куда страшнее, чем перед смертными. За неоднократное спасение от неминуемой гибели, клявшиеся в преданности и щедрости пираты, не

исполнили своих обязательств перед богиней. Теперь море должно поглотить их — такова воля уязвленной Королевы Глубин.

В этом сценарии (Сцена 3.2) героям необходимо разыскать недавно прибывших в город пиратов и принести их в жертву Амбрели. Но, быть может, достаточно лишь одной жертвы?

Жрица заодно с пиратами

Жрица признаётся, что вынуждена жить в изгнании, потому что ей известны страшные прегрешения привилегированных горожан. Единственным спасением от расправы было уединение вдали от города. И гнев Амбрели обусловлен невозможностью присутствия жрицы среди, нуждающихся в ней, простых жителей. Жрица утверждает, что когда злодеи будут преданы правосудию, она сможет вернуться в

город и умиловать свою госпожу. В действительности, жрица манипулирует героями для того, чтобы те устранили городских лидеров, способных организовать оборону города и имеющих доступ к важным городским ресурсам. Она ответственна за нашествие ливней на Порт-Пласт и скрывает в своей обители многочисленную группировку лусканских пиратов, которые заблаговременно устроили подлог, дабы вина, указанных ею, горожан была неоспорима.

В этом сценарии (Сцена 3.3) героям предстоит обличить трёх знатных граждан Порт-Пласта и передать их в руки правосудия. Вернувшись к жрице, та раскрывает свой истинный план и стремится устранить авантюристов, чтобы Лускан наконец смог покорить неприступный город. Удастся ли героям разоблачить злодеев и спасти невинных людей от смерти?



Сцена I: Как смыть наши грехи?

Многие горожане, покинувшие свои ветхие подтопленные дома, ищут убежища под надежными крышами таверн. В «Матросском Приюте» сегодня особенно многолюдно — среди бедняков и почетных граждан оказались прославленные искатели приключений — герои этой истории.

Прочитайте или перефразируйте следующее описание:

«В тесном зале таверны, кажется, собралась добрая половина городка. Прибывающие бедолаги, прячущиеся от дождя, на пороге выжимают свои плащи и стремятся протиснуться к очагу. Знать и чернь плотным кольцом опоясала ваш стол, и все с мольбой смотрят на вас.»

Толпа почти безмолвствует. За всех говорят несколько представителей, среди них:

- Сарлен Бандирок (ЗН, аасимар-защитник, **чемпион**) — мэр города, немолодой крепкий мужчина с твёрдым уверенным голосом.
- Дуэн Акстауэр (ХН, горный дварф, **берсерк**) — кузнец и предприниматель, владеющий всеми кузницами в городе.
- Киллиан Гейвен (Н, крепкий полурослик, **дворянин**) — глава портовой таможни.
- Билсина Варден (ЗН, человек, **священник**) — монахиня, последовательница Хельма. Маленькая пожилая женщина с пронзительным взглядом.
- Шеива Ларга (ХН, тифлинг, **маг**) — преподает магию в городе.
- Брюнер Везунчик (ХД, лесной гном, **шпион**) — успешный торговец и искусный оратор.

Все эти персонажи играют роли в Сценах 3.1 или 3.3.

От лица всех горожан Сарлен Бандирок обращается к героям. Выражая общее мнение, он заявляет, что водная стихия обрушилась на город

из-за гнева Королевы Глубин Амберли. Мэр готов заплатить щедрю награду (на усмотрение Мастера) тем, кто сумеет усмирить яростную богиню и восстановит покой в городе. Сарлен и остальные обладают следующей информацией:

— в миле к северу внутри скалистого утеса находится грот, используемый некогда лусканскими пиратами в качестве стоянки. Ныне он является обителью жрицы Амберли **Сервералии**. Все убеждены, что она знает наверняка, чем горожане навлекли на себя гнев богини;

— саму жрицу не видели в городе несколько сезонов. Во время немногочисленных посещений Порт-Пласта она проповедовала среди моряков уважительное отношение к хаотичной и своенравной владычицы морей;

— всё городское ополчение занято на работах по минимизации последствий шторма;

— все дороги и подъезды к городу неумолимо превращаются в бурные грязевые реки, а прилив сильно размыл береговую линию, от чего поход к обители жрицы может стать весьма затруднительным;

— ливень непрерывно усиливается, принося все новые беды. Нет ни одного жителя города, кого бы так или иначе не коснулось ненастье.

Остальные персонажи могут безвозмездно предоставить героям следующее снаряжение:

Дуэн — любое оружие и доспехи из Книги Игрока, а также любое оружие и доспехи из Книги Мастера с редкостью необычной.

Киллиан — шлюпку или фургон (но не лошадей).

Билсина — большие зелья лечения по 2 на каждого персонажа.

Шеива — свитки с заклинаниями волшебника школ Ограждения и Преобразования уровней 1 и 2.

Брюнер — любые инструменты из Книги Игрока.

Сцена 2: Оседлавшие шторм

Добраться до обителю **Сервералии** можно морем или сушей. На каждом из путей герои встретятся с осложняющими обстоятельствами (см. Приложение В). Путешествие любым способом, включая фургон или верховую езду, занимает немногим меньше одного часа. Подразумевается, что при перемещении кратчайшим путём, естественные укрытия от дождя отсутствуют. В любой момент, когда герои находятся вне помещения на них действуют эффекты погоды. Более того, с течением времени эффекты усиливаются, что будет отражено в поздних столкновениях. Рекомендуется следить на внутриигровым временем и подчеркивать суровость приближающейся катастрофы.

Проливной дождь. Ливень низвергается на землю круглые сутки. Существа под дождём получают помеху на проверки Мудрости (Внимательность), основанные на слухе и зрении. Также дождь гасит открытое пламя. Видимость ограничена 60 футами. Из-за постоянного увеличения осадков, каждый час видимость сокращается на 1 фут, пока не достигнет минимальной в 20 футов.

Размытое бездорожье. Все открытые пространства на суше считаются труднопроходимой местностью.

Во время путешествия героев до обителю совершайте броски по таблице Осложнений и Случайных столкновений (см. Приложение Г), увеличивая сложность Проверок и Спасбросков на 1 за каждый прошедший внутриигровой час.

Обитель жрицы находится в глубине скалистой пещеры естественного происхождения. И с берега, и с моря попасть внутрь можно только вплавь. Высота свода от поверхности воды 30 футов (так же во всех остальных помещениях), а

ширина пещеры — от 20 до 30 футов. Глубина до дна — 15 футов. Здесь пришвартован, кажущийся давно брошенным, корабль. Героям необходимо проплыть по пещере 150 футов прежде, чем они достигнут каменистого возвышения, по которому можно будет идти пешком. Все полы в обители залиты водой. Во время передвижения вы можете попросить совершить Проверку Ловкости со Сл. 10, чтобы не поскользнуться. При провале персонаж падает ничком. В обители нет никаких источников света, если не сказано обратное.

I.

Через 60 футов пещера заканчивается массивной запертой каменной дверью. При успешной проверке Истории со Сл. 20 рисунки на сводах выдают в архитектуре руины древней империи Иллефарн. Надписи на дварфийском и эльфийском языках на двери гласят:

«Князь Демонов остался разочарован. В кого он обратил смертных, призывавших его в этот мир?»

В двери есть крупная прорезь, внутри которой расположены три одинаковых вращающихся диска. На каждом из них три изображения — рептилии, зверя и насекомого. Необходимо выставить диски в правильном порядке.

Успешная Проверка Истории со Сл. 20 позволяет узнать, что речь идёт о Демогоргоне, который превратил, призвавших его в мир, смертных в первых Химер.

Проверка Анализа со Сл. 20 также даёт понять, что изображения на дисках намекают на какое-то чудовище с тройственной природой.

Химера сочетает в себе признаки дракона, козла и льва, поэтому правильная комбинация для открытия — рептилия-зверь-зверь.

Дверь можно выломать при успешной Проверке Силы со Сл. 30.

II.

За дверью расположен большой (100х100 футов) затопленный зал, здесь вода достигает колена существам среднего размера. Местность считается труднопроходимой. В центре зала возвышается колонна высотой 20 футов и 2 фута в диаметре, увенчанная крупным синим кристаллом, излучающим яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет ещё в 10 футах. Кристалл обладает иммунитетом ко всем повреждениям.

В воде плавают 10 раздутых гниющих покойников. При попытке обыскать любой труп, по залу прокатывается шум морских волн, а в пространстве рядом с колонной появляется **водяной элементаль**, нападающий на героев (до 10 раз). На трупах нет ничего, кроме драгоценных камней стоимостью 100 зм из Книги Мастера.

На противоположной от входа стороне есть вторая дверь. Она отличается от предыдущей отсутствием символов, а по её чёрной поверхности, кажется, проходит водная рябь. Дверь защищена магически от всех повреждений, а от касания к ней в зале раздаётся женский голос:

«Докажи свою праведность, проситель!»

После этого голос задаст 3 вопроса об Амберли. Ответ на любой из них можно понять при успешной Проверке Анализа, Истории или Религии со Сл.15. Поклонники Амберли из числа героев автоматически преуспевают в Проверке. В случае неверного ответа, кристалл поражает отвечавшего заклинанием Молния (Сл. Спасброска 15).

- 1) Что начертает праведник в знак почтения Матери Волн? — Символ Амберли сине-зеленая волна.
- 2) Какая гибель доставляет Амберли большее удовольствие? — Смерть от утопления.
- 3) Кто должен бояться Королеву Глубин? — Все.

После трёх правильных ответов дверь открывается, а голос произносит:

«Приготовь свои дары, проситель!»

III.

В следующей комнате (30х30 футов) в центре расположена каменная чаша 5 футов в диаметре на постаменте высотой 3 фута. С потолка в чашу тонкой струйкой стекает вода, но не переливается через край.

В чашу необходимо поместить деньги или драгоценности стоимостью минимум 100 зм. При проверке Внимательности со Сл. 10 по краям чаши заметны следы запёкшейся крови. Дар сработает только, если окропить его кровью.

Когда все преподнесут свои дары, откроется последняя дверь, ведущая во внутреннее святилище.

IV.

В комнате 60х60 футов героев встречает молодая женщина полу-эльф и спрашивает, что привело к ней просителей. Выслушав героев, она объясняет, что разгневало Королеву Глубин.

В зависимости от выбранного сценария перейди к Сценам 3.1, 3.2 или 3.3.

Не забывайте повышать сложность испытаний с течением времени при перемещениях героев в открытом мире.



Сцена 3.1: Вернуть, что наше по праву

Под внешностью Сервералии скрывается пиратский капитан **Рамель Бластрес**. Он выдаёт героям следующую информацию:

- Амберли крайне раздражает, что в прибрежных городах доминируют культы поклонения каким-либо иным богам, кроме неё.
- Усмирить её способно подношение чудесных вещей, благословенных её конкурентами, которые хранят у себя некоторые горожане.
- Шлем Бдительности Хельма хранится у Билсины Варден.
- Волшебная Палочка Азута хранится у Шейвы Ларга.
- Счастливая Монета Вокин хранится у Брюнера Везунчика.

Героям предстоит проделать обратный путь и добыть указанные предметы. Их обладатели считают их не более, чем талисманами, не подозревая об их истинной силе.

При успешной Проверке Убеждения персонажи отдадут реликвии сами. В противном случае, они откажут, опасаясь, что Амберли станет ещё сильнее и не пощадит никого.

Все персонажи проживают в «Матросском Приюте», работают в городе с 7 до 20 часов и спят в остальное время.

Получив от героев требуемые реликвии **Рамель** выпускает из потайной комнаты свою банду, состоящую из 1к4 **ветеранов**, 2к6 **головорезов**, 1к4 **злых магов** с целью убить героев и скорее убраться от шторма подальше.

В тайнике герои обнаруживают записи Рамеля, раскрывающие его план, и труп Сервералии. Герои слышат голос Амберли, приказывающий им предать тело морю, либо воскресить жрицу, чтобы она продолжала служение.

В обоих случаях буря утихает и в скором времени жизнь в Порт-Пласте восстанавливает естественный порядок.



Сцена 3.2: Искупление кровью

Сервералия заявляет, что богиня прогневана на четверых пиратов, которые скрываются в Порт-Лласте. Во время своих бесчинств, они ни раз взывали к милости Амберли, чтобы выйти сухими из воды. Поклявшись отплатить ей, они нарушили слово и рассчитывают скрыться от её гнева на суше. Королева Глубин не успокоится, пока море не поглотит их.

Все искомые персонажи — люди; имеют блок статистики **наёмного убийцы** и хаотично-злое мировоззрения. Их имена: Нирт Ротрик, Квиберн Таус, Дорт Мансель и Гловер Канди. Все четверо держатся вместе и находятся в своём тайном логове.

Для успешного поиска необходимо потратить два часа на расспросы свидетелей их пребывания в городе. Совершайте броски по Таблице 3 Приложения В во время передвижения по городу. Обнаруженные пираты сперва не окажут сопротивления, а выслушают героев.

Если герои заявят, что пиратам необходимо умереть, те попытаются оправдаться, что надеялись начать новую жизнь (не ложь). Они попытаются убедить героев убить жрицу, пообещав отдать им часть припрятанных сокровищ и скрыться вглубь континента (не ложь).

Если дать им уйти и/или убить жрицу, Амберли уничтожит Порт-Лласт.

Если герои откажутся от сокровищ, пираты атакуют. Шторм утихнет, когда их тела получит жрица или море.

При успешной Проверке Убеждения пираты осознают, что безопаснее рассчитаться с Амберли, чтобы не быть преследуемыми всю жизнь. Они относят все сокровища Сервералии, чтобы та отдала их в жертву Королеве. Жрица и её богиня принимают дар, но Матери Волн этого недостаточно, и пираты остаются в обители служить и замаливать грехи. Пока они под присмотром, городу ничего не угрожает.



Сцена 3.3: Порт-Лласт должен принадлежать Лускану

Сервералия заявляет, что богиня гневается потому, что её жрица не может проповедовать в городе, так как знает о преступлениях, совершённых знатными горожанами. Она опасается за свою жизнь и не может вернуться. Но если устранить угрозу, она сможет умиловить свою госпожу. Жрица просит героев разоблачить преступников, отыскав доказательства их преступлений:

- таможенник-коррупционер, разбогатевший на получении взяток от контрабандистов;
- мэр города, причастный к исчезновению молодых девушек в прошлом;
- кузнец-монополист, нанимавший убийц Жентарима для устранения конкурентов.

В доме Киллиана можно разыскать опись запрещённых к ввозу товаров, реактивов и магических предметов и адрес склада, где находится компромат.

В доме Сарлена отыщется сундучок с личными вещами некоторых пропавших девиц.

В доме Дуэна хранятся копии контрактов с Чёрной Сетью.

Воспользовавшись царящей паникой, герои могут беспрепятственно проникнуть в жилища преступников, либо успешным Убеждением сагитировать напуганных **обывателей** учинить над злодеями самосуд или задержать их, пока идут обыски.

Представив доказательства законникам, те возьмут под стражу обвиняемых и под давлением разъярённых горожан вскоре повесят всех троих.

Также герои могут задать прямые вопросы каждому из обвиняемых об их причастности к преступлениям. Все будут отрицать обвинения. Успешная Проницательность покажет, что они не лгут.

Гибель знати не утихомирят шторм, придётся возвращаться за ответами к жрице.

Если герои устранили обвиняемых, Сервералия объяснит, что никто из «злодеев» невиновен, а персонажи сыграли свою роль в падении Порт-Лласта. Из потайной комнаты показываются, прятавшиеся там, лусканские пираты: **2к6 головорезов, 1к6 берсерков, 2к4 ветеранов, 1к4 лучников.**

Жрица поясняет, что мэр мог эффективно командовать гарнизоном, дварф мог вооружить гражданских для сопротивления захватчикам, таможенник хранил у себя информацию о защищенных торговых маршрутах, которые пираты намереваются разграбить позже. А теперь когда их нет, город с лёгкостью достанется лусканцам и их союзнице. Жрица предложит присоединиться героям к штурму измотанного города. Если те присоединятся к пиратам и помогут перебить боеспособное население, после

сдачи города они предадут героев. Если герои откажутся, они нападут сразу.

Если обвиняемые живы, жрица не откажется от надежды переманить героев на свою сторону. При любом развитии событий, шторм утихнет только тогда, когда погибнет Сервералия, ответственная за его появление.



Приложение А: Порт-Пласт

Прославленный своими умелыми камнетёсами и выгодным стратегическим расположением его гавани, долгие годы он находится под угрозой завоевания Лусканскими пиратами.



Приложение Б: Именные НПС



Сервералия [Serverali]

Средний? Гуманоид (Полу-эльф), нейтрально-злой, именной НИП

Класс Доспеха 12

Хиты 97 (15к8 + 30) ●

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)

Спасброски Тел +7, Мдр +7

Навыки Магия +6, Проницательность +8, Религия +8, Убеждение +8

Чувства тёмное зрение? 60 футов

Языки Общий, Небесный, Эльфийский

Опасность 10 (5900 опыта)

Бонус мастерства +4

Источник: «Homebrew»

Наследие фей. Сервералия совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может её усыпить.

Особое снаряжение. Сервералия носит Кольцо Защиты Разума.

Использование заклинаний. Сервералия является заклинателем 15-го уровня. Её базовой характеристикой является Интеллект (сложность спасбросков заклинаний 15, +7 к попаданию атаками заклинаний). Сервералия имеет следующие подготовленные заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): свет [light], починка [mending], чудотворство [thaumaturgy], указание [guidance], уход за умирающим [spare the dying];

1-й уровень (4 ячейки): обнаружение магии [detect magic], очарование личности [charm person], приказ [command], маскировка [disguise self], защита от зла и добра [protection from evil and good], убежище [sanctuary];

2-й уровень (3 ячейки): гадание [augury], малое восстановление [lesser restoration], отражения [mirror image], бесследное передвижение [pass without trace], божественное оружие [spiritual weapon];

3-й уровень (3 ячейки): мерцание [blink], подсматривание [clairvoyance], рассеивание магии [dispel magic], магический круг [magic circle], защита от энергии [protection from energy];

4-й уровень (3 ячейки): изгнание [banishment], переносящая дверь [dimension door], предсказание [divination], свобода перемещения [freedom of movement], превращение [polymorph];

5-й уровень (2 ячейки): подчинение личности [dominate person], небесный огонь [flame strike], изменение памяти [modify memory], нашествие насекомых [insect plague];

6-й уровень (1 ячейка): полное исцеление [heal];

7-й уровень (1 ячейка): божественное слово [divine word];

8-й уровень (1 ячейка): землетрясение [earthquake];

– ДЕЙСТВИЯ –

Мультиатака. Сервералия совершает две атаки кинжалом.

Отравленный кинжал. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 5 (1к4 +1) колющего урона и 1к6 урона ядом. При попадании обеими атаками по одному существу, оно совершает Спасбросок по Телосложению со Сл. 15, становясь отравленным при провале до конца своего следующего хода.

Призыв ночной карги (перезарядка 9 дней). Сервералия призывает *ночную каргу*. Она появляется в свободном пространстве в пределах 30 футов от Сервералии и действует как её союзник. Карга существует 1 минуту, либо пока она или Сервералия не умрут, либо пока Сервералия не отпустит её действием.



Рамель Бластрес [Ramel Blastres]

Средний? Гуманоид (Человек), нейтрально-злой, именной НИП

Класс Доспеха 16 (Проклёпанная кожа)

Хиты 145 (18к8 + 64) ●

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	20 (+5)

Спасброски Инт +7, Мдр +6, Хар +7

Навыки История +7, Магия +7, Обман +8, Проницательность +8

Языки Общий, Дварфский, Орочий, Эльфийский

Опасность 10 (5900 опыта)

Бонус мастерства +4

Источник: «Homebrew»

Особое снаряжение. Рамель носит Шапку Маскировки и Кольцо Защиты Разума.

– ДЕЙСТВИЯ –

Мультиатака. Рамель совершает две атаки кинжалом и использует Совершенную насмешку.

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к4 + 4) колющий урон.

Использование заклинаний. Рамель накладывает одно из следующих заклинаний, используя Харизму в качестве своей базовой характеристики (Сл спасброска 17):

Неограниченно: свет [light], волшебная рука [mage hand], фокусы [prestidigitation]

3/день каждое: обнаружение магии [detect magic], рассеивание магии [dispel magic], огонь фей [faerie fire], удержание чудовища [hold monster]

1/день каждое: сокрытие разума [mind blank], телепортация [teleport]

Совершенная насмешка (перезарядка 5-6). Рамель разрождается чередой пронизанных магией оскорблений в видимое им существо в 60 футах от себя. Если существо может слышать его (при этом оно не обязана его понимать), оно должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 17, иначе получит 66 (12к10) урона психической энергией и получит помеху на следующий бросок атаки, который оно совершит до конца своего следующего хода.

Приложение В: Осложнения при перемещениях

За время часового перемещения и для придания динамики во время Случайных Столкновений рекомендуется совершить до трёх бросков по таблицам Осложнений.

Таблица 1: осложнения на море

1	Порывистый ветер разворачивает шлюпку. Возвращая её на курс, гребущий совершает Спасбросок Телосложения со Сл. 15, получая 1 единицу истощения при провале. При владении водным транспортом (шлюпка) к броску прибавляется Бонус Мастерства.
2	Ветер задувает солёную воду в глаза. Совершите Спасбросок Телосложения со Сл. 15. При провале персонаж становится Ослеплённым на 1 минуту.
3	Волна захлёстывает шлюпку/плывущую самостоятельно группу. Совершите Спасбросок Силы со Сл. 15. При провале персонажа смывает за борт/погружает под воду на 5 футов.
4	Оглушающий раскат грома. Совершите Спасбросок Телосложения со Сл. 15. При провале персонаж становится Оглухим на 1 минуту.
5	Волна, влекущая деревянные обломки, захлёстывает шлюпку/плывущую самостоятельно группу. Совершите Спасбросок Телосложения со Сл. 15. При провале персонаж становится Ошеломлённым на 1 минуту.
6	Ветер швыряет в вас вынесенных из глубин 1кб медуз. Если у персонажа есть незащищённые участки кожи, он совершает Спасбросок Телосложения со Сл. 15, получая 1кб урона ядом при провале за каждую.
7	Налетевший шквалистый ветер непредсказуемо меняет направление, заставляя персонажей уворачиваться и прикрываться. Совершите проверку Силы со Сл. 15, теряя при провале один предмет из походного мешка на усмотрение Мастера.
8	Частые волны сносят вас к берегу. Чтобы удержать курс совершите проверку Силы со Сл. 15. При провале вас выбрасывает на каменистый берег. Вы получаете 2кб дробящего урона. При провале более, чем на 5 шлюпка разбивается о камни.
9	Встречный ветер. Ход шлюпки замедляется/вас сносит против направления движения. Совершите бросок по таблице Случайных Столкновений.
10	В случайного персонажа, носящего металлические доспехи, попадает Молния (см. заклинание в Книге игрока). Сл. Спасброска 15
11	Свирепый ветер. Персонажи, не защищённые от холода, совершают Спасбросок Телосложения со Сл. 15, при провале получая 1 единицу истощения.
12	Высокая приливная волна настигает вас. Если вы находитесь в шлюпке, она переворачивается вместе с вами. Если вы плывёте самостоятельно, она накрывает вас и утягивает на 10 футов вглубь.

Таблица 2: осложнения на суше

1	Нога угодила в глубокую лужу. Совершите Спасбросок Ловкости со Сл. 15, получая 2кб дробящего урона при провале. При попадании в лужу колеса транспортного средства, оно ломается.
2	Персонаж или лошадь поскользывается на скользкой грязи. Совершите Спасбросок Ловкости со Сл. 15, при провале падая ничком.
3	Резкий порыв ветра срывает брезент с фургона. Если персонажи путешествуют верхом или пешком, они совершают Спасбросок Ловкости со Сл. 15, при провале падая ничком.
4	Оглушающий раскат грома. Совершите Спасбросок Телосложения со Сл. 15. При провале персонаж становится Оглухим на 1 минуту.
5	Ураганный ветер принёс с собой обломки и обрушил на головы персонажей. Совершите Спасбросок Ловкости со Сл. 15, получая 4кб дробящего урона при провале и половину при успехе.
6	Нога угодила в месиво из грязи и бритвенной лозы. Совершите Спасбросок Ловкости со Сл. 15, получая 2кб рубящего урона при провале и половину при успехе. Также при провале персонаж или лошадь становятся Опутанными.
7	Серое небо сливается с морем в однородное марево. Кажется, что к берегу идёт волна, закрывающая собой небеса. Совершите Спасбросок Мудрости со Сл. 15, становясь Испуганным на 1 минуту при провале.
8	Ветер задувает грязь в глаза. Совершите Спасбросок Телосложения со Сл. 15. При провале персонаж становится Ослеплённым на 1 минуту.
9	В воздухе стоит невыносимая сырость. Совершите Спасбросок Телосложения со Сл. 15, получая 1 единицу истощения при провале.
10	В случайного персонажа, носящего металлические доспехи, попадает Молния (см. заклинание в Книге игрока). Сл. Спасброска 15
11	Вода пропитала одежду. Персонажи, носящие стёганные или шкурные доспехи совершают с помехой броски атаки, Проверки и Спасброски, основанные на Ловкости, пока не высохнут их.
12	С ближайшего скалистого холма сходит селевой поток. Совершите Спасбросок Ловкости со Сл. 15, получая 8кб дробящего урона при провале и половину при успехе. Поток сносит персонажей с пути увеличивая время прохождения на 10 минут.

Таблица 3: осложнения и катастрофы в городе

1	Порывистый ветер сбивает с ног. Совершите Спасбросок Силы со Сл. 15, падая ничком при провале.
2	Бурный грязевой поток проносится по улице. Совершите Спасбросок Силы со Сл. 15, падая ничком и получая 4кб дробящего урона при провале.
3	С крыши ближайшего здания сходит черепица с потоками воды. Совершите Спасбросок Ловкости со Сл. 15, получая 6кб дробящего урона и Ошеломление при провале и половину урона при успехе.
4	С крыши ближайшего здания сходит отсыревшая солома. Совершите Спасбросок Ловкости со Сл. 15, получая 2кб дробящего урона при провале и половину при успехе.
5	Вода пропитала одежду. Персонажи, носящие стёганные или именные доспехи совершают с помехой броски атаки, Проверки и Спасброски, основанные на Ловкости, пока не высушат их.
6	Оглушающий раскат грома. Совершите Спасбросок Телосложения со Сл. 15. При провале персонаж становится Оглушим на 1 минуту и получает 2кб урона звуком. Стекла в ближайших домах вылетают. Совершите Спасбросок Ловкости со Сл. 15. Персонаж получает 2кб колющего урона при провале и половину при успехе.
7	Пытаясь залатать прохудившуюся крышу, вниз срывается какой-то бедолага и ломает позвоночник.
8	В попытках просушить своё добро, житель ближайшего дома закинул в очаг алхимического огня и спирта. Его лагуа взрывается. Совершите Спасбросок Ловкости со Сл. 15, получая 8кб огнём и 6кб дробящего урона при провале и половину при успехе.
9	В воздухе стоит невыносимая сырость. Совершите Спасбросок Телосложения со Сл. 15, получая 1 единицу истощения при провале.
10	В случайного персонажа, носящего металлические доспехи, попадает Молния (см. заклинание в Книге игрока). Сл. Спасброска 15
11	В «Матросский Приют» попадает молния, разрушающая её крышу. Под завалами гибнут жители верхнего этажа и начинается пожар.
12	В звание мэрии попадает молния, разрушающая её крышу. Под завалами погибает Сарлен Бандирик.

Приложение Г: Случайные Столкновения

Таблица 1: Столкновения на море

1	В тщетных попытках выловить что-то из воды, 1к10 гарпий устремляются к героям.
2	2к10 обезумевших от страха сорвиголов на нескольких плотах дрейфуют по морю, борясь со стихией. Завидев героев они гребут к ним с недобрыми намерениями.
3	Косатка и 1к4 дельфинов переворачивают шлюпку и/или нападают на находящихся в воде персонажей.
4	2к4 Охотничьих акул переворачивают шлюпку и/или нападают на находящихся в воде персонажей.
5	2к6 мерроу показываются из воды и атакуют гарпунами.
6	Доброжелательный штормовой великан плещется в море. Он может помочь героям в путешествии, но узнав куда и зачем они направляются, он попытается их убить, дабы полюбившийся ему шторм не прекращался.

Таблица 2: Столкновения на суше

1	2к6 гигантских кабанов спешат укрыться от дождя в ближайшем лесу.
2	1к4 катоблепасов обгадывают останки животных, сваленные в кучу. Свежатиной они тоже не прочь полакомиться.
3	Разъярённая горгона преследует убегающего друида.
4	Из-под земли вырывается две панцирницы и нападают.
5	1к10 блуждающих огоньков атакуют, теряя невидимость.
6	Молодой синий дракон пролетает по небу, оглябая молнии. Завидев героев, он спускается на землю. Он не станет трогать их, если предложить ему что-то ценное, но попытается их убить, если узнает, куда герои направляются, дабы полюбившийся ему шторм не прекращался.