

# Утренняя заря

## Начало Путешествия.

### Введение в сценарий

Сценарий для Pathfinder 1.0

**Тема:** Возрождение. **Ключевые слова:** море, утро, война.

---

#### Заметки для ГМ/ДМ.

---

- Данный сценарий не имеет какого-то определенного сеттинга и может быть адаптирован к любому сеттингу.
- Несмотря на то, что данное приключение включает в себя законченный квест, оно подразумевает продолжение.
- В данном сценарии игроки будут играть за нежить, прошу обратить внимание на изменение некоторых механик при создании персонажей. Рекомендуется создавать персонажей вместе, либо ознакомить игроков с новыми правилами и обсудить детали заранее.
- Игроки должны создать персонажей наполовину нежить. Если игроки хотят создать предысторию, то единственные пре-реквизиты - они потеряли почти всю силу (начинают с 1го уровня) и оказались похоронены (именно похоронены!) на кладбище порта Нортсау.
- Игроки обладают свободой воли. Чем больше свободы воли у мертвеца, тем больше потенциал роста, что и необходимо Офеусу, чтобы отправиться в загробный мир.
- Игра нацелена на возможность решить или создать конфликт любыми способами. Если схема не предусматривает какой-либо из вариантов урегулирования конфликта, я максимально приветствую импровизацию
- Игроки могут попробовать сразу убить Офеуса, однако погибнут. Если группа захочет продолжить игру, они могут либо создать новых персонажей, либо продолжить старыми - т.е. либо Офеус поднимает их во второй раз, либо отправляется за новыми тушками на другое кладбище.
- Квесты советуется выдавать порядке этого сценария.
- Если игрок умирает, то можно либо считать это "финальной смертью" и Офеус будет искать другой труп, чтобы возродить, либо если группа не хочет менять героев, то Офеус может возродить игрока, в зависимости от предпочтений группы.
- Рекомендуемое число игроков 4-6

- Игроки создают персонажей наполовину—нежить. (<https://www.d20pfsrd.com/gamemastering/other-rules/creating-new-races/?/#subtype-half-construct>).
  - Игроки могут выбирать только из гуманоидных рас
  - Они получают
    - 60 футов
    - +2 расового бонуса к спасброскам против заболеваний и майнд-аффектинг эффектов
    - Получают урон от позитивной энергии, лечатся негативной.
    - Полунежить не получает штраф от energy-draining effects, хотя они все равно могут быть убиты, если наберут отрицательных уровней больше чем количество костей здоровья (hit dice). После 24 часов – любой отрицательный уровень пропадает без дополнительных спасбросков.
- Игра подразумевает возможность хороших и злых действий, однако при выборе класса учитывайте, что вы играете нежитью. Паладин будет крайне плохим выбором.
- Желательно, чтобы игроки были похоронены вместе с начальной экипировкой, который уже на усмотрение игроков и мастера.
- Опыт и награды с энкаунтеров можно считать по листам монстров и их CR. Ссылки на монстров есть в документе, но в отдельной секции краткий лист монстров.
- Расстановка во время энкаунтеров на усмотрение мастера, но я прикладываю возможные расстановки.

---

*Лор. Очень кратко.*

---

300 лет назад развязалась крупная война между двумя королевствами – Да'артмор и Брогрия, в ходе этой войны один из континентов был частично затоплен, став архипелагом Скорби. Хотя Брогрия и уничтожили Да'артмор, последствия войны были слишком разрушительны и только сейчас регион начинает возрождаться и именно сейчас никому неизвестный некромант Офеус решил предпринять рискованное путешествие на край земли, в чертоги загробного мира. Для этого ему будет нужен корабль и команда, которая сможет пережить путешествие. Команду Офеус решил собрать из недавно почивших, отправившись на ближайшее кладбище.

---

*Офеус*

---

Офеус был одним из сильнейших магов Да'артмор, но в решающей схватке за столицу Дамор он бросил друзей и свою любовь – Эбрию, могущественного клерика. И хотя он оказался прав и Дамор пал, он так и не смог оправиться от своего собственного предательства. Все попытки возродить Эбрию заканчивались неудачей, ее тело, как и весь город, было полностью стерто с лица земли, а душа была слишком могущественной для обычной некромантии.

После 200 лет изучения некромантии **Офеус** решил отправиться в загробный мир и провести душу **Эбрии** из иного мира в наш мир.

## Встреча

---

*\*\*\* Для ДМ/ГМ.\*\*\**

---

- Игра начинается на кладбище, когда игроки восстают из мертвых их уже ждет **Офеус**. Он немногословен, скрытен и не очень хочет общаться, относится к игрокам скорее как к рабочей силе, чем как к равным.

---

### *#Общие тезисы Офеуса*

---

Он поднял их, чтобы отправиться в **Загробный мир** и возродить **Эбрию**.

- Т.к. Мертвецы имеют выше шанс справиться с путешествием чем живые.
- Он приплыл на корабле и с командой, которая состоит из обычных **живых** моряков. Если игрокам надо поторговать, то можно дойти до корабля и там купить необходимые вещи. Это на усмотрение ГМ/ДМ.

---

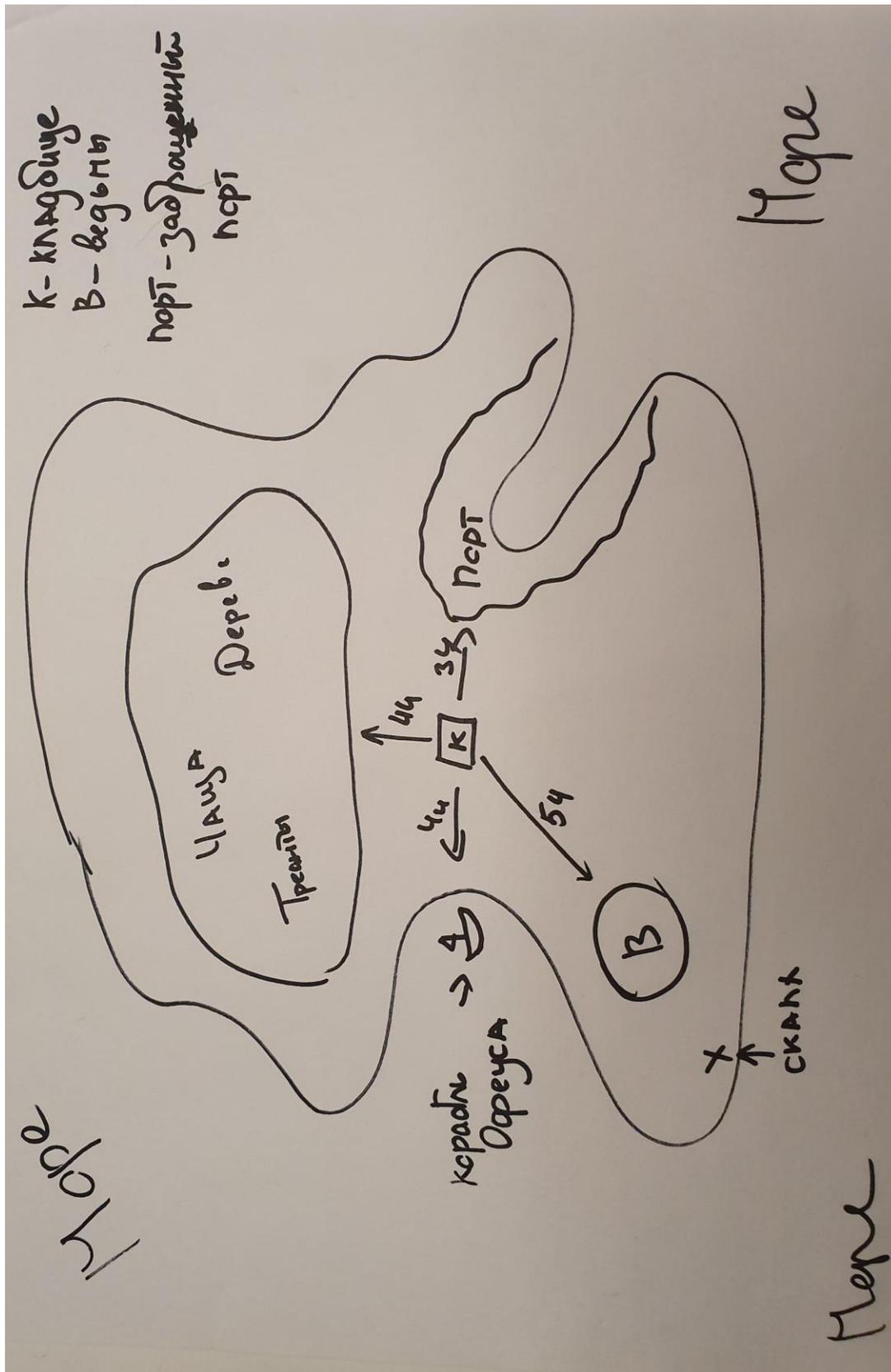
### *#Общая информация про локацию.*

---

Вы находитесь на небольшом заброшенном острове. На нем когда-то был достаточно крупный порт, который пришел в упадок после разбушевавшейся болезни, которая унесла жизни многих поселенцев. Те же, кто не был скошен болезнью и имели хоть какой-то достаток поспешили покинуть этот остров. Сейчас на нем обитают непонятные существа, разбойники и другие неприветливые лица.

После того как **Офеус** поднял наших игроков, он дал им какое-то время чтобы они пришли в себя, познакомились, возможно, задали ему вопросы. После этого он выдает игрокам первое задание – достать оскверненную древесину. Если у **Офеуса** хорошее настроение, то он может поделиться тем, что данный остров был выбран не просто так, именно та болезнь, которая поразила не только людей, но и весь остров – будет ключом к успеху их миссии. Данная болезнь была частью неудачного эксперимента некоего некроманта и теперь многое здесь носит метку смерти, а значит и не столь уязвимо в загробном мире.

Я прикладываю примерную карту кладбища и близлежащих локаций, если игроки захотят исследовать местность вокруг. Любое отступление от основного сюжета – воля и ответственность ГМ/ДМ.



## Оскверненная древесина.

"Я вас отправляю в чащу, дабы вы достали оскверненную древесину. Очевидно, если бы у меня было время и это было бы просто, я сделал бы это сам. Но увы и ах. Ее можно получить только с \*кхм\* тела мертвого оскверненного треанта, коих, к счастью, здесь достаточно." - **Офеус** протягивает карту, где обозначена местность обитания треантов. "Для чего нужна эта древесина? Отпечаток магии некроманта остался на всем живом и мертвом на этом острове. По-моим расчетам эта древесина наиболее устойчива к воздействию магии загробного мира. Конечно, я могу ошибаться, тогда нам придется туго, но мы лишь начинаем подготовку, а до загробного мира еще много-много недель"

*Можно устроить пару небольших битв с CR1/2-1 монстрами, по желанию ГМ.*

Когда игроки доходят до треантов, они бросают проверку внимания (СЛ 18), если пробрасывают, то видят Треантов первыми и могут решить, что делать (атаковать или нет). Если нет, то Треанты видят их первыми и заговаривают (см. график ниже)

Если игроки заговорили с Треантами, то те объясняют:

«Мы истощены, мы создания неудавшегося эксперимента некроманта, но друиды, недавно прибывшие в это лес, решили, что это их земля. Они посадили и взрастили свое священное дерево, оно отравляет нам жизнь, высасывает наши соки. Мы ничего не можем с ним сделать. Гоблины, которых мы контролируем слишком слабы и тупы, наши силы на исходе.»

Игроки могут рассказать о том, что им нужна оскверненная древесина и предложить сделку, либо Треанты сами ее предложат:

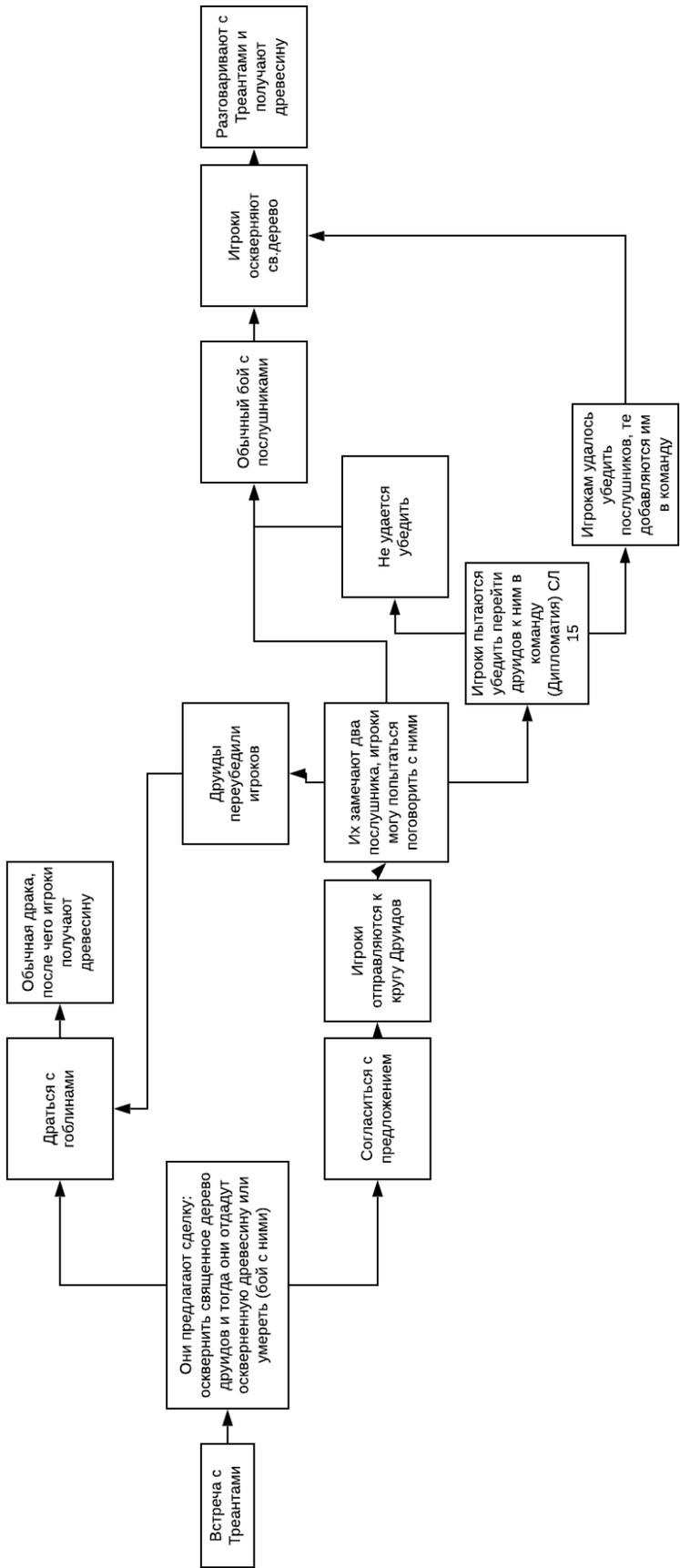
«Нам нет смысла держаться за наших павших собратьев или те, кто почти утратил искру жизни. Мы готовы отдать вам осквернённую древесину, только погубите это дерево. Возьмите этот желудь, закопайте его у основания священного дерева, это его либо погубит, либо осквернит. Вы согласны?»

Здесь игроки принимают решение и дальше идет по схеме квеста. Когда и если они доходят до друидов, если они решаются поговорить, те рассказывают:

«Мы не всего лишь послушники, круг друидов сейчас не здесь. Что бы вы не попытались сделать, друиды восстановят благополучие этого леса и острова. Некромантия не может продолжать уничтожать все прекрасное, что когда-то было здесь. Помогите нам победить зло»

Игроки могут либо согласиться и пойти убивать треантов, либо попробовать уговорить или же убить

*В этом квесте награды от друидов или треантов нет.*



На пути назад у игроков особо не возникает никаких препятствий, и они рапортуют **Офеусу** о завершении задания, а тот отправляет свою корабельную команду собирать древесину. Игроков же он отправляет на [следующее задание](#).

### **Монстры:**

1) [Гоблины](#) -

<https://www.d20pfsrd.com/bestiary/monster-listings/humanoids/goblin/>

2) [Друиды](#) -

<https://www.d20pfsrd.com/classes/npc-classes/npc-codex-iconics/iconic-druid/iconic-druid-1/>

### **Награды от Офеуса:**

1. [Кольцо защиты +1](#) - <https://www.d20pfsrd.com/magic-items/rings/ring-of-protection/>
2. [Плащ сопротивления +1](#) - <https://www.d20pfsrd.com/magic-items/wondrous-items/c-d/cloak-of-resistance/>

## Зачарованный парус.

Офеус: "Вы отлично справились с первым заданием. Видимо я не прогадал с вами, что ж это не все, нам нужно зачаровать парусину. Местные ведьмы славятся своими познаниями в некромантии, их магия должна помочь нам в загробном мире. Без нее парусина быстро сотрется в пыль. Эти ведьмы стоворчивы, так что не стоит сразу бежать на них с вилами и огнем, возможно, вы сможете найти менее затратный способ уговорить их нам помочь. Впрочем, мне важен результат."

Игроки отправляются к ведьмам. Как бы игроки ни прятались, ни хотели напасть на ведьм сразу, ведьмы всегда будут их замечать первыми. Когда игроки приближаются к ведьмам, они понимают, что ведьмы совсем не люди, а сайринкс. Как и все на этом острове, они подверглись влиянию некромантии, их оперение куда более скудное и грязно-серое. Их глаза почти абсолютно белые, может даже показаться, что они потеряли зрение. Это будет заблуждением. Не смотря на их дряхлый вид, вы чувствуете, что в этом месте творилась злая и сильная магия.

*Эти ведьмы не самый лучшие бойцы, но долгие сложные заклятия не вызывают у них больших проблем. Этим объясняется слабость в случае боя, но возможность наложить сильное заклятие на парусину.*

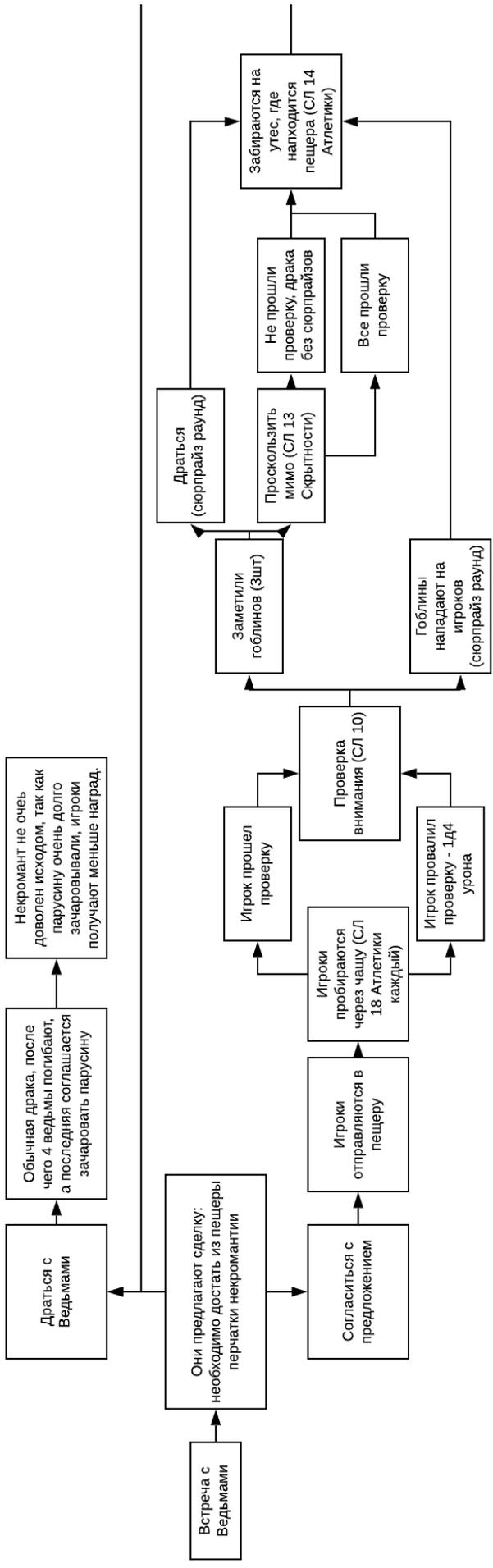
«Кхе-кхе-кхе, - говорит самая страшная из них - кого мы тут видим, живая мертвечина, да еще и со свободной волей. Давно ваших не встречали. Зачем пришли? Нужна наша помощь, не трудитесь распинаться. Нам нужна ваша помощь, если вы выполните наше поручение - мы вас выслушаем.»

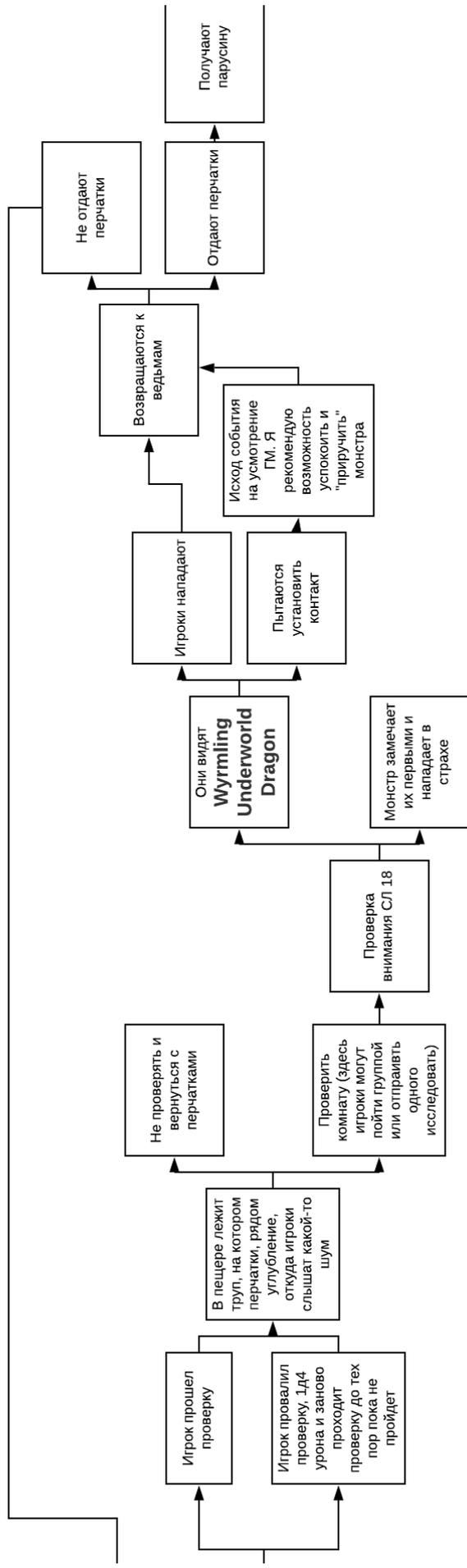
Игроки могут поговорить и рассказать о своей просьбе сейчас или узнать об их просьбе. В любом случае либо драка, либо квест.

«Вот здесь в утесе есть пещера, насколько нам известно один из сотни некромантов, решивших попытать счастье на этом острове, там помер. На нем должны быть перчатки, нам бы они оченьгодились. Но мы старенькие, дряхленькие, не предназначены для всего этого путешествие. Мы предлагаем сделку, вы нам перчатки - мы выполним просьбу (зачаруем парус, если игроки об уже сказали)

*Далее квест идет без особых диалогов, по усмотрению ГМ/ДМ можно добавить энкаунтеры.*

Когда игроки найдут перчатки, они могут пройти проверку Колдовства СЛ 19 для опознания предмета и могут решить что с ним итоге делать





После того как вы вернулись с зачарованной парусиной, Офеус оставляет вас и отправляется на свой корабль, чтобы проследить за ходом обновления корабля. Оставшись одни, игроки занимаются собственными делами, как через некоторое время на них выходит странного вида человек. Он кажется больным и ослабшим. (см след. [квест](#))

### **Монстры:**

1) Ведьмы, [Сайринкс](#) -

<https://www.d20pfsrd.com/bestiary/monster-listings/humanoids/syrinx>

2) [Гоблины](#) -

<https://www.d20pfsrd.com/bestiary/monster-listings/humanoids/goblin/>

3) Дракон подземного мира, [вурмлиг](#) -

<https://www.d20pfsrd.com/bestiary/monster-listings/dragons/dragon/imperial-underworld/underworld-dragon-wyrmling/>

### **Награды:**

Если игроки подрались с ведьмами, Офеус очень недоволен, так как теперь парусину зачаровывать дольше, в этом случае награды:

1. Жезл исцеления средних ран (10 зарядов)
2. Перчатки некроманта- эти перчатки повышаю сложность проверки на 1 для школы Некромантии, а также заклинания этой школы наносят +1 дополнительный урон за каждый кубик урона.

Если игроки отдали перчатки, награды за квест:

1. Жезл исцеления средних ран (10 зарядов)
2. [Тиара незаурядного интеллекта +2](#) -  
<https://www.d20pfsrd.com/magic-items/wondrous-items/h-1/headband-of-vast-intelligence>

## Одинокий Капитан.

"Помогите, - стонет мужчина. - я слишком слаб."

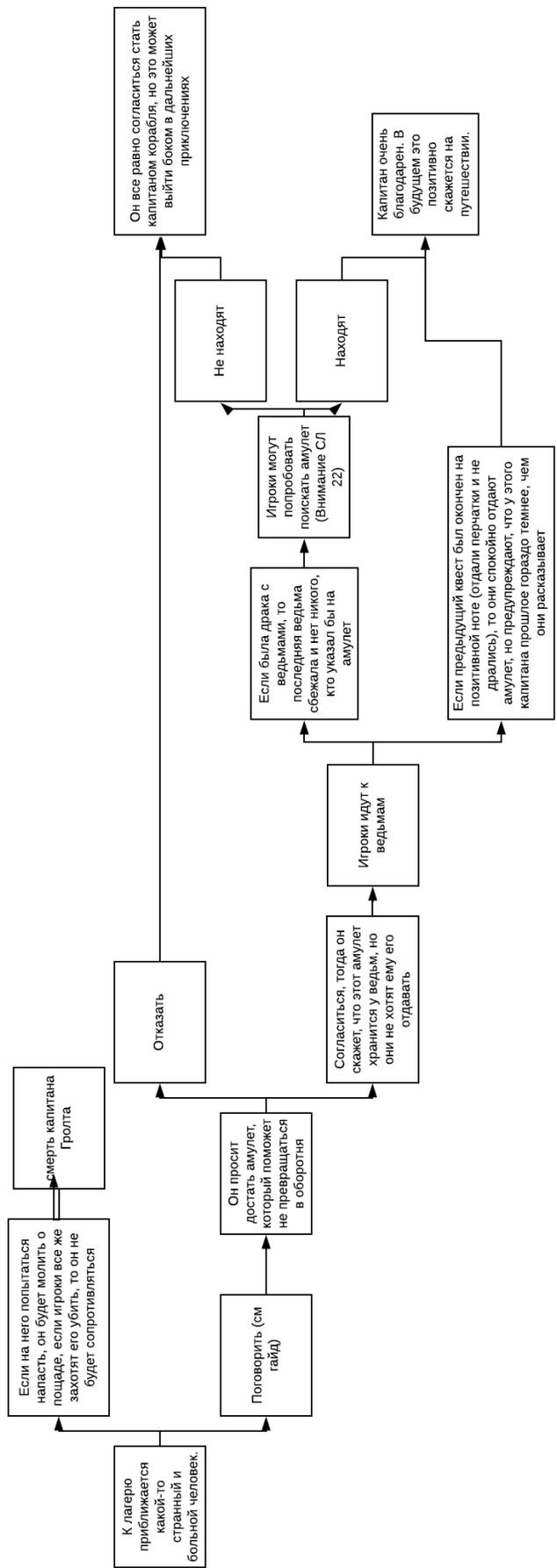
Если игроки начинают общение с мужчиной он рассказывает следующее: "Я - Гролт, был капитаном корабельного судна, потерпевшего крушение у этих берегов несколько лет назад. Теперь я проклят, я оборотень и влачу жалкое существование в этих страшных лесах. Ведьмы украли мой амулет, он позволял контролировать мои превращения, без него справиться с жадой крови и обращение крайне сложно. Помогите мне пожалуйста, я слышал, что на этот остров прибыл сильный некромант, который собирает команду, я готов присоединиться к вам - только отыщите мой амулет"

См. схему ниже.

Когда Офеус возвращается, игроки рассказывают о случившемся. В любом случае он безразличен к исходу, если Гролт остается в команде, он становится капитаном корабля и предлагает назвать корабль "Утренняя Заря". Офеус замечает, что это не имеет никакого смысла, но не сопротивляется. Игроки могут попытаться переубедить Гролта, но он настаивает на своем и будет в течении всего приключения называть корабль "Утренней Зарей"

### **Награды за первую часть:**

1. Огненный длинный меч
2. Два колчана стрел из холодной стали.



## Конец первой части

Наша группа готова к отплытию, какие дальнейшие приключения их ждут? Сможет ли Офеус притворить в жизнь задуманное, а главное будут ли на его стороне наши герои или они решат выбрать свой путь.

# Создание персонажей

## Half-Undead (5 RP)

Half-undead races are strange or unholy fusions of the living and the undead. Players interested in playing a half-undead race might also consider the dhampir, the progeny of a vampire and a human.

A half-undead race has the following features:

- Half-undead have the darkvision 60 feet racial trait.
- Half-undead gain a +2 racial bonus on saving throws against disease and mind-affecting effects.
- Half-undead take no penalties from energy-draining effects, though they can still be killed if they accrue more negative levels than they have Hit Dice. After 24 hours, any negative levels they've gained are removed without any additional saving throws.
- Half-undead creatures are harmed by positive energy and healed by negative energy. A half-undead creature with the fast healing special quality still benefits from that quality.

Sidebar: Humanoid Subtypes as Prerequisites

There are a number of racial traits that require a certain humanoid subtype as a prerequisite. This is usually the case when a racial trait mentions a race in its name. As the GM, you can view these subtype prerequisites as suggestions and indicators as to what kinds of races or humanoid subtypes would usually take these traits. Feel free to change the name or racial subtype prerequisite of such a trait to better fit the race you are building.

## Растановки для энкаунтеров

Пустые черные держатели – возможное расположение для игроков, держатели с монстрами – возможное расположение монстров.



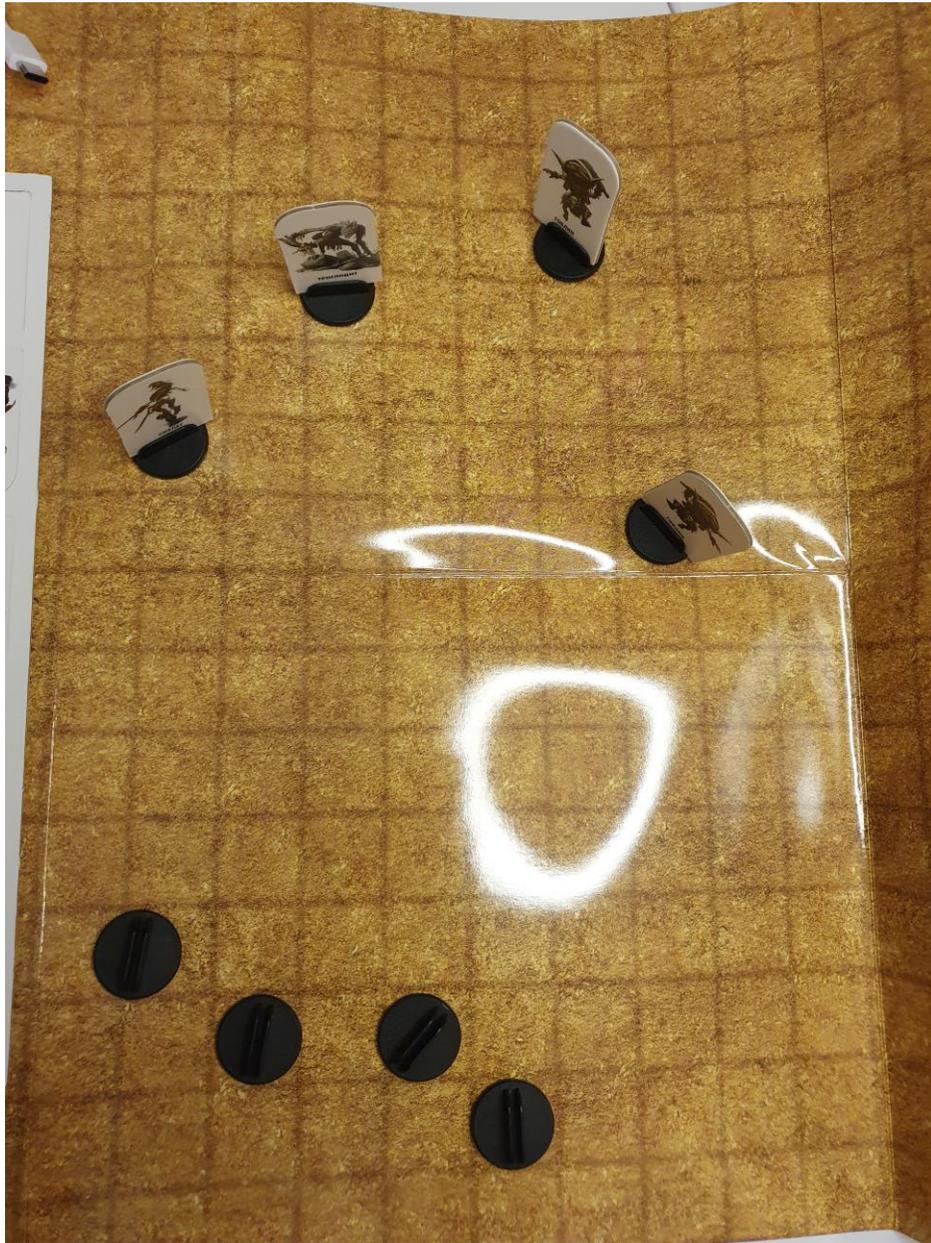
- расстановка для

энкаунтера с гоблинами у тряптов



- Расстановка для

энкаунтера с друидами



- расстановка для

энкаунтера с ведьмами



- расстановка для

энкаунтера с гоблина по пути за перчатками.

## Листы монстров

**Goblin**

**CR 1/3**

**XP 135**

Goblin warrior 1

NE Small humanoid (goblinoid)

**Init** +6; **Senses** darkvision 60 ft.; Perception –1

---

DEFENSE

---

**AC** 16, touch 13, flat-footed 14 (+2 armor, +2 Dex, +1 shield, +1 size)

**hp** 6 (1d10+1)

**Fort** +3, **Ref** +2, **Will** –1

---

OFFENSE

---

**Speed** 30 ft.

**Melee** short sword +2 (1d4/19–20)

**Ranged** short bow +4 (1d4/x3)

---

STATISTICS

---

**Str** 11, **Dex** 15, **Con** 12, **Int** 10, **Wis** 9, **Cha** 6

**Base Atk** +1; **CMB** +0; **CMD** 12

**Feats** Improved Initiative

**Skills** Ride +10, Stealth +10, Swim +4; **Racial Modifiers** +4 Ride, +4 Stealth

**Languages** Goblin

## XP 400

Female Gnome Druid 1N Small humanoid (gnome)Init +1; **Senses** low-light vision; Perception +9

## DEFENSE

**AC** 14, touch 12, flat-footed 13 (+2 armor, +1 Dex, +1 size)**hp** 11 (1d8+3)**Fort** +5, **Ref** +1, **Will** +5; +2 vs. illusions**Defensive Abilities** defensive training (+4 dodge bonus to AC vs. giants)

## OFFENSE

**Speed** 20 ft.**Melee** sickle –1 (1d4–2)**Ranged** sling +2 (1d3–2)**Special Attacks** +1 on attack rolls against goblinoid and reptilian humanoids**Gnome Spell-Like Abilities** (CL 1st; concentration +3)**1/day**—dancing lights, ghost sound (DC 13), prestidigitation, speak with animals**Druid Spells Prepared** (CL 1st; concentration +4)**1st**—entangle (DC 14), goodberry**0th (at will)**—detect magic, know direction, resistance

## TACTICS

**Before Combat** The Iconic Druid casts goodberry at the start of each day.**During Combat** The Iconic Druid attempts to stay out of melee, sending her animal companion to fight while she uses her magic to heal, summon allies, and control the environment.

## STATISTICS

**Str** 21, **Dex** 13, **Con** 18, **Int** 10, **Wis** 12, **Cha** 8**Str** 6, **Dex** 12, **Con** 16, **Int** 12, **Wis** 16, **Cha** 15**Base Atk** +0; **CMB** –3; **CMD** 8**Feats** Self-Sufficient**Skills** Craft (jewelry) +3, Handle Animal +6, Heal +9, Knowledge (geography) +5,Knowledge (nature) +7, Perception +9, Spellcraft +5, Survival +7**Languages** Common, Druidic, Gnome, Goblin, Sylvan**SQ** nature bond (animal companion, snow leopard), nature sense, wild empathy +3**Combat Gear** goodberries (5), scroll of cure light wounds, acid; **Other Gear** leather armor, sickle, sling with 10 bullets, belt pouch, mistletoe, spell component pouch, stick collection, sunrods (2), trail rations (2), 8 gp

**XP 135**

Syrinx adept 1

LE Medium humanoid (syrinx)

**Init** -1; **Senses** darkvision 60 ft., low-light vision; Perception +3 (+5 at night)

## DEFENSE

**AC** 9, touch 9, flat-footed 9 (-1 Dex)**hp** 5 (1d6-1)**Fort** -1, **Ref** -1, **Will** +4; +2 vs. mind-affecting effects

## OFFENSE

**Speed** 30 ft., fly 60 ft. (average)**Melee** quarterstaff -1 (1d6-1)**Adept Spells Prepared** (CL 1st; concentration +3)**1st**-command (DC 13)**0th**-detect magic, ghost sound (DC 12), read magic, stabilize

## STATISTICS

**Str** 8, **Dex** 8, **Con** 9, **Int** 12, **Wis** 15, **Cha** 11**Base Atk** +0; **CMB** -1; **CMD** 8**Feats** Combat Casting**Skills** Fly +3, Perception +3 (+5 at night), Spellcraft +5; **Racial Modifiers** +2 Perception at night, +2 Stealth at night**Languages** Common, Syrinx; speak with avians

## SPECIAL ABILITIES

**Speak with Avians (Ex)**Syrinx can speak with all birds of the animal creature type and birdlike magical beasts (like phoenixes and thunderbirds).