

# Морское проклятие

## Введение

Приключение предназначено для системы Днд и под него подходят герои 5-6 уровня. Для его проведения потребуется лишь руководство Мастера и ваше воображение. Здесь приводятся основные схемы и даются подсказки, как можно провести его, а все остальное уже за вами, мастер.

В работе были использованы следующие ключевые слова: Море, Театр, война.

## Предыстория

Несколько веков назад затонул город Гейтвей, что находился на отдельном острове. Его поглотили волны и буря, что вызвала гордыня здешних магов. Последствия этого до сих пор сказываются в виде некоторых магических водных тварей и резкой смены погоды.

Морской порт, что связывал сушу по воде с островом, стал потихоньку опустевать. Торговля падала, дома ветшали. Мало кто хотел жить там, где в любой момент на тебя могли выползти твари или же разразиться буря. Но все же кое-кто остался либо в силу своей упрямости, либо из-за крепких уз с родными краями.

Но есть и те, кто возвращается сюда спустя столько лет. Это леди Сишел, ученая, которая хочет узнать, что связывает её древний род Теспиан с Гейтвеем и какая ей угрожает опасность из-за "Морского проклятия".

## Часть 1. Прибытие в Доргейт.

### Завязка.

Приключение начинается с того, что группа приключенцев натывается на **Сишел** - молодую морскую эльфийку. Используйте шаблон битвы в приложении **Испытания** или придумайте для игроков опасность, которую им будет достаточно легко преодолеть и тем самым познакомится с Сишел. Вместе с ней также будут находиться наемники, что охраняют её.

## Леди Сишел

Молодая аристократка и ученая. Выглядит она как молодая девушка с бледной кожей и синими, волнистыми волосами. Предпочитает одеваться в свободные платья и носить рапиру на поясе.

Ей интересно абсолютно все, она не выказывает страха перед проклятием и врагами. Но назвать её безрассудной нельзя. Ей нравится изучать пространство вокруг, книги. Особенно все, что касается море, ибо это её корни, её родная кровь.

Она будет вести себя вполне благовоспитанно и аристократично, но без надменности, стараясь заботится о героях.

Вовремя придя на выручку, они зарабатывают её доверие и та рассказывает о предстоящем путешествии в порт Доргейт. Примерный текст её речи:

"Мне написала моя мама, леди **Корал**. Она хочет передать мне в наследство поместье и театр в центре города. Я никогда не была в Доргейте. И я лишь читала про это место, про бушующее море, а тем более про то, что оно вскрывает! А заодно и возродить тот род, о котором я столько читала! Но до меня доходят слухи о проклятии, нависшем над нашим родом. Я была бы полной дурой, если бы боялась каждого камня в траве и каждого путешественника в дороге, но помощь мне нужна. Я слышала некоторые слухи о вас в своей гильдии. Я отблагодарю вас, если вы поможете мне. Золото не пожалею."

Герои заинтересовываются и соглашаются той помочь, и спустя какое-то время прибывают в Дорнгейт.



## Внутри города

**Доргейт** - маленький портовый городок с каменными, обветшалыми и очень старыми зданиями. Население его близко по численности к средней деревне, но жители называют себя горожанами. Город местами грязный, погода всегда пасмурная. В порту пришвартован всего один корабль, который последний раз выходил в море задолго до рождения героя. Но самое неприятное, что вы ощущаете в этом городе - гнетущая тишина.

Начиная пересекать город, приключенцы ловят на себе взгляды прохожих. **Проверка Прооницательности 13** даст понять всем, что горожане не доверяют и даже с некоторой злобой смотрят на чужаков, как будто те пришли навредить или же побеспокоить привычного горожан. Любая попытка с ними заговорить заканчивается фразами "Идите своей дорогой" и "Море вас поглотит". В тоже самое время леди **Сишел** провожают нейтральным взглядом, иногда даже путая с **Корал**.

Охранники Сишел, что остались живы после стычки, перепоручают её охрану героям и сами сваливают в ближайшую таверну. Они слишком много видели неприятного, да и толпой ходить не слишком хорошо.

Пройдя мимо странных личностей к поместью, они видят закрытые ворота. На стук никто не выходит.

Партия может ещё немного подождать, но все равно никто не выйдет. Если они повторят свои попытки и прислушаются с помощью **Внимательности 14** (бросок может быть использован и в первый раз), то герои не услышат никаких шагов или признаков жизни. Здесь начинается развилка событий.

Игроки могут поискать ближайших жителей и узнать, что они давно не видели **Корал** (Проницательные персонажи поймут, что жители просто не интересуются её передвижениями). Если они захотят проникнуть в поместье, дабы убедиться что с ней все в порядке, то перейдите к **Части 2. Особняк Теспиан**.

### Суть "Морского Проклятия"

В роду Теспиан никто не проживал больше двуста лет и умирали при, казалось бы, странных обстоятельствах. Дедушка Сишел, после своего путешествия на корабле, неудачно захлебнулся ромом в таверне и умер. Её сестра прыгнула с большой высоты в воду, убегая от лютоволков, и разбилась. Тетя, могущественная волшебница, специализирующаяся на магии льда, заморозила комнату в одном из подземелий древних руин, и тем самым активировала ловушки. Исход также печальный для неё.

И так со многими оставшимися в роду. Сишел и ещё парочка родственников пока живут, но насколько долго?

**Сишел** также может сказать, что её мать могла задержаться в театре и можно попробовать её найти там. Если игроки согласятся поискать её там, то перейдите к **Части 3. Театр "Морн Райз"**.

Также они могут побродить по городу и узнать больше об истории этого места и его особенностей. Прочитайте кусочек предыстории, а также опишите то, каким заброшенным и отделенным от мира стал Доргейт. Намекните на различные суеверия граждан и то, как они странно относятся к святыням местных богов: далеко не всем они поклоняются, а к некоторым добрым богам относятся очень пренебрежительно.

Описание города, любого места должно сопровождать атмосферой уныния, вечных дождей и легкой депрессии. В этом городе давно нет радости.

## Часть 2. Особняк Теспиан.

### Снаружи особняка

Начинает идти дождь. На стук никто не выходит, поэтому герои решают пробраться внутрь дома. Это можно сделать разными способами:

- Самый простой - взломать замок на воротах. **Проверка Анализа 11** подскажет, что петли на воротах давно не смазали и они проржавели, а замок самый что ни на есть простой для такого рода. **Сложность взлома** - 13, но требуется отмычка или воровские инструменты. После трех неудачных попыток замок навсегда заклинивает (каждый провал сопровождается скрежетом и проворотом механизма, сигнализируя всем о ненадежности данной конструкции). Открытие ворот сопровождается неприятным скрежетом несмазанных петель, что привлечет Стражу поместья. Та нападет незамедлительно, а главный будет проговаривать "Нарушитель обнаружен. Приступаю к его ликвидации".
- Чуть сложнее - перебраться через забор. Он в три метра высотой, и потребуются **Проверка Акробатики 17** (с помехой из-за дождя), дабы зацепиться за скользкую поверхность (можете описать это как один из здешних добываемых из моря камня) и затем оказаться снаружи. Стража будет сразу же активирована и направится на место. Скрыться от неё невозможно (истинное зрение), но можно успеть добежать до ворот и открыть путь для других. Стража будет стараться окружить "Вора" как можно быстрее или отсечь его от ворот. Замок изнутри ничем не защищен, его КД 11, и удар любым железным оружием или же атакующим заклинанием сломает тот.

Описание боя вы найдете в разделе **Испытания**. Победить стражу можно открыто, а можно вспомнить про то, что **Сишел** - наследница. Тогда ей достаточно будет найти в письме нужную фразу и проговорить её уверенно, и охрана деактивируется.

Если это происходит во время боя, то нахождение фразы в письме тратится одно основное действие. Стража не будет нападать целенаправленно на эльфийку, если только она не стоит прямо на линии огня. На следующий же раунд она может говорить фразу деактивации.

После всего произошедшего герои осматриваются. Они видят то, что описано ниже.



Поместье давно потеряло былое величие. Это двухэтажное здание с двумя пристройками для слуг. Трещины идут по всему периметру, а штукатурка осыпалась на землю. Колонны, статуи и прочие украшения отчасти выцвели, но при этом чистые. Сад же наполовину зарос кустарниками и сорняками, но за цветами ухаживали и даже выращивали. Можно понять, что один человек следило за всем, и без помощи слуг делало бессмысленные, но наполненные заботой действия.

Осмотр пристроек для слуг и всей территории ничего особенного не даст. Приключенцы найдут сгнившую рыбу, брошенную горсть монет (13 медяков) и книгу "Ритуалы Умберли" (книга, в которой содержатся то, как возносятся жертвы злой богине)..

## Внутри особняка

Внутри особняка все достаточно просторно. И за ним ухаживают хорошо: явно хозяйке хватает на это сил, но тонкий слой пыли подсказывает, что хозяйки нет на месте уже как несколько дней. Осмотр столовой, зала и двух комнат дают некое представление о хозяйке. Не оставившая своих привычек аристократка. одинокая и явно любящая порядок. Также приключенцы находят фамильную рапиру "*Клио*", дневник прадедушки **Сишел** (в нем рассказывается о его театральном представлении, самом крупном, и печальных последствиях со всеми, кто участвовал в нем и его семьями, а также на каждой странице упоминается про "недозлую" богиню и "ей нужно придумать издевательский образ, чтобы зрителям понравилось"), некоторое количество звонкой золотой монеты (50 зм.) и множество разлитой воды.

**Внимательность 18** или **Анализ 13** подскажут, что она магической природы. Попытка на глазах у эльфийки присвоить богатства семьи будут осуждаться.

В её комнате видны следы борьбы. И вода.

Вода - остаток следа магии. Если проследовать по пути воды, то та приведет их в зал и исчезнет где-то в середине. Здесь есть скрытый проход. Открыв его, приключенцы могут спуститься вниз и обнаружить святилище Умберли. В нем находится её полутометровый известняковый идол и разлитая вокруг вода. Но в помещении больше нету никаких дверей, а на стенах не заметны никаких щелей для проникновения большого количества морской воды, которая странным образом скопилась вокруг идола. Отодвинуть тот никак нельзя.

**Религия 12** подскажет, что это Умберли - злая богиня морей, которая вредит всем. Её прозывают Королевой-шлюхой и поклоняются скорее из страха, чем уважения. Моряки приносят кровавую жертву перед отплытием в море в надежде, что та позволит им пройти невредимыми.

Помолится перед идолом можно, но это принесет Проклятие персонажу (Заклинание Проклятие из Книги Игрока на 48 часов, эффект на усмотрение мастера). Послышится смех Умберли, раздающийся как будто где-то под водой.

В книге "Ритуалы Умберли" есть описание того, как активировать идол. Если его провести правильно и вместе со всеми предметами, которые можно найти в доме (рыба, медные монеты и кровь одного из живых существ).

Идол - это портал, из которого выйдет жрица Сахауагин. Подло улыбаясь, она посмотрит на **Сишел** и скажет ей на очень плохом Общем языке:

"Я знала, что ты придешь. Дитя всегда приходит за своей матерью. Великая Госпожа приказала её похитить и наказать за осквернение наших святынь. Ты же будешь следующей, когда придет время, подлая морская эльфийка. Как и ваш род, ты умрешь также, дабы Морская Королева удовлетворилась вашей жертвой."

При первых признаках опасности жрица прыгнет в Идол и исчезнет. Проследить за ней не получится, ибо проход ведет в море, а плывет она намного быстрее чем могут это позволить персонажи (не говоря о дыхании).

Узнав о таком, **Сишел** плачет и вопрошает, что же могло произойти? Как её мать разгневала Умберли? И почему жрица упоминала про её род? Но нужно ей помочь. И герои, по наводке из дневника и напоминании эльфийки, жаждущей разгадать секрет и спасти маму направляются к театру

## Часть 3. Театр Мон Райз

Театр - уникальный в своем роде. Он частично погружен в воду, и здесь раньше давали морские представления. Сишел говорит, что морские эльфы из их рода были в этом мастера и пока не случилось несчастья, радовали спектаклями жителей каждую неделю, неплохо зарабатывая.

Но всему приходит свой конец, и сейчас помещение отчасти заброшено, а отчасти разграблено. Театр состоит из наземной части в виде зрительских мест и подхода к сцене, и морской.

Опишите это место как диковинное, но в тоже время унылое. Герои могут обследовать его, и найти множество записей от актеров, куски пьес. Из этих записей можно понять, что предки **Сишел** вели себя достаточно странно. И после того, как они побывали в городе Гейтвей, у них стали портиться отношения

При успешной проверке **Внимательности 12** они могут найти подношения *богини Умберли* от местных жителей, спрятанной в укромной месте, и следы битвы, причем уже давней. Успешная **Природа 14** подскажет, что эти существа не могут находится подолгу на суше и вода для них - самое лучшее место.

Если приключенцы не будут спешить по времени (задержатся на более чем час) или же их **проверка Внимательности** будет равна 17 и выше, они смогут найти комплект шапок для подводного дыхания (описание в приложении). **Сишел не нужна такая шапка**



В какой-то момент **Сишел**, либо сами герои с **Анализом 14**, обследуя берег, догадывается, что отсюда выходят миорские твари и, наверное, здесь находится их логово. Сишел, более решительная, нырнет под воду и обследует подводное пространство. А затем уже позовет героев, ибо там она найдет именно Логово Сахуагинов и там держат её маму! Вот почему она не открывала им дверь! Её банально похитили.

Нужно спасти бедную женщину. Кто знает, что эти твари захотят сделать. Когда герои решаются нырнуть, посмотрите приложение, чтобы составить карту боя.

Спасая мать **Сишел**, леди **Корал**, та расскажет о том, что хотела поплыть к Гейтвею и самой найти артефакт, который когда-то украли у Сахуагинов, но проболталась об этом в городе и вот её уже схватили. Это сделал её прадед вместе с лучшими магами магического города. Умберли была достаточно зла, и в гневе даже затопила Гейтвей, но потратила слишком много сил и развоплотилась на долгие времена. Но перед этим она прокляла их семью так, чтобы мертвые члены её рода, умирая, отдавали часть души Умберли. И когда она уже окрепнет, то поведет Сахуагинов на войну с сухопытными, ибо ничто уже не остановит злую и без тормозов Богиню.

Если они справятся, то все вместе уже выйдут на берег и увидят сильный туман. Туман очень гадкий и явственно пропитан злом, что ощущается даже теми, кто не чувствует магию. Из него доносится клокочущий шум и затем приключенцы видят надвигающуюся толпу. Бледные люди с факелами, они хотят их убить!

При детальном взгляде в них видятся странности, а при успешной **Проницательности 14** (или пассивной) можно разглядеть следы внушения. Жители кричат, что они никогда не верили чужакам и вот те пришли сюда, чтобы святотатствовать над святынями Умберли. Несмотря на авторитет **Сишел**, на них хотят напасть. Толпа нерешительно колеблется. В толпе, кстати, видны бывшие стражники морской эльфийки и ведут они себя также отрешенно и как люди с промытыми мозгами.

Намекните, что с толпой можно справиться достаточно легко. Но это будет означать, что они убьют мирных жителей, попавших под влияние Злой Умберли. И, возможно, об этом узнают далеко за пределами города.

Эта немая сцена может разрешиться каким угодно способом: убить всех под насмешкой Умберли, разрешить миром, применив недюжинные ораторские способности или магию, или просто сбежать. В любом случае, они увидят, как тучи ещё больше сгущаются над городом, а где-то в море призывно трубят горны. Она скоро возродится. И начнется война. Война суши и моря, и лишь вдали есть спасение. Гейтвей, потонувший город. Но герои об этом знают. И захотят ли они предотвратить войну или же нет?



# Приложение А. Испытания

## Битва у моря

Это первая потасовка для наших героев. Сишел, морская эльфийка, будет находится на берегу моря рядом с охранниками. Их около четырех, но не все доживут до конца битвы. Охранники будут защищать Сишел даже ценой своей жизни. Сама же эльфийка предпочитает работать рапирой и не ввязываться в потасовку, лишь обороняясь.

На них нападают сахуагины и русалки в достаточно приличном количестве. Они слабые, но их достаточно много. Сишел хочет отобрать вещи и сбежать, но те их окружили и не дали отступить. Так как сражаются они на берегу, то там, где есть вода, враги передвигаются быстрее, чем по суше. Они все время будут кричать: "Проклятая! Ты заплатишься за все, ашшшашш"

У Сишел и наемников очень мало количество хп. Для героев это будет испытанием, ибо те могут погибнуть, если они не вмешаются. Вы можете поднять количество хп, если партия состоит из новичков.

Для партии из четырех человек рекомендуется количество таких противников от 10 до 16 в зависимости от предполагаемой вам сложности.

## Сишел

*средний, законопослушно-нейтральный*

**Armor Class** 13  
**Hit Points** 32 (5к8 + 18)  
**Speed** 6 клеток (30 фт)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
11 (0)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	10 (0)	13 (+1)

**Навыки** Внимательность +2  
**Чувства** Пассивное восприятие 12, Темное зрение 60 фт.  
**Languages** общий, эльфийский, акван

## Действия

**Мультиатака.** Сишел проводит 2 атаки рапирой.

**Рапира.** *Рукопашное Оружие:* +4 к атаке, досягаемость: 1 клетка, одна цель. Попадание: 5 (1к8 + 1) колющего урона

## Наемник

*Средний гуманоид (любая раса) любое мировоззрение кроме злого*

**Armor Class** 12  
**Hit Points** 45 (6к8 + 18)  
**Speed** 6 клеток (30 фт)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	10 (0)	11 (0)

**Навыки** Внимательность +2  
**Чувства** Пассивное восприятие 10  
**Languages** общий

## Действия

**Мультиатака.** Наемник проводит 2 атаки скимитаром.

**Скимитар.** *Рукопашное Оружие:* +4 к атаке, досягаемость: 1 клетка, одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) рубящего урона

## Реакция

**Парирование.** Наемник может добавить 2 к броне против рукопашной атаки, которая попадает по нему. Чтобы это сделать он должен быть вооружен рукопашным оружием и видеть атакующего.



# Русалка

Средний гуманоид, нейтральное

**Armor Class** 11  
**Hit Points** 15 (2d8 + 6)  
**Speed** 2 клетки (10 фт), по воде 8 клеток (40 фт.)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (0)	11 (0)	12 (+1)

**Навыки** Внимательность +2  
**Чувства** Пассивное восприятие 12  
**Languages** общий, Акван

**Амфибия.** Русалка может дышать и воздухом и под водой

## Действия

**Копье.** Рукопашное или Дальнобойное Оружие: +3 к атаке, досягаемость: 1 клетка или дальнобойное 4/12 клетки, одна цель. Попадание: 3 (1к6) колющего урона, или 4 (1к8) колющего урона если держит оружие двумя руками.

# Сахуагин

Средний гуманоид, нейтральное

**Armor Class** 11  
**Hit Points** 15 (2d8 + 6)  
**Speed** 2 клетки (10 фт), по воде 8 клеток (40 фт.)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (0)	11 (0)	12 (+1)

**Навыки** Внимательность +2  
**Чувства** Пассивное восприятие 12  
**Languages** общий, Акван

**Кровавое безумие.** Сахуагин имеет преимущество рукопашные броски атаки против любого существа у которого не максимум очков здоровья.

**Полуамфибия.** Сахуагин может дышать и воздухом и под водой, но ему необходимо раз в 4 часа погружаться в воду, чтобы не задохнуться. **Акулья телепатия.** Сахуагин может магически командовать любой акулой, используя ограниченную телепатию.

## Действия

**Мультиатака.** Сахуагин проводит 2 ближних атаки оружием: одну Укусом и 2 когтями или Копьем.

**Укус.** Рукопашное оружие +3 к атаке, досягаемость: 1 клетка, одна цель. Попадание: 3 (1к4 + 1) колющего урона.

**Копье.** Рукопашное или Дальнобойное Оружие: +3 к атаке, 1 клетка или дальнобойное 4/12 клетки, одна цель. Попадание: 4 (1к6 + 1) колющего урона, или 5 (1к8 + 1) колющего урона если держит оружие двумя

**Когти.** Рукопашное Оружие: +3 к атаке, досягаемость: 1 клетка, одна цель. Попадание: 3 (1к4 + 1) рубящего урона.



## Особняк

Если партия неосторожно активирует стражу, то используете статистику для боя ниже. Помните, что стражи - это лишь механизм, настроенные против воров и нарушителей границ частной территории, и их нельзя никак уговорить или убедить.

Выглядят защитники как статуи в форме собак и эльфов. Рекомендуется брать не больше трех, ибо они достаточно опасные и представляют угрозу.

Дождь также представляет сложность, ибо оно гасит открытое пламя и накладывает помехи на стрельбу немагическими снарядами (стрелами или болтами).

Стража будет атаковать любых нарушителей. Вы можете решить, что они атакуют одного или же нескольких героев броском кубика. Тех, кто не заступил за границу, они не трогают и возвращаются на свои законные места.

# Каменный защитник

*Средний, конструктор, без мировоззрения*

**Armor Class** 16

**Hit Points** 52 (7d8 + 21)

**Speed** 6 клеток (30 фт)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
19 (+4)	10 (0)	17 (+3)	3 (-4)	10 (0)	1 (-5)

**Иммунитет к урону яд**

**Иммунитет к статусу:** Окаменение, Отравление, Паралич, Очарование, Испуг, Истощение

**Сопротивление к урону** дробящий, колющий, и рубящий от немагических атак оружием

**Чувства** Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 10

**Languages** общий (произносит лишь записанные создателем слова)

**Обманчивая внешность.** Пока Каменный Защитник не движется на земляной или каменной поверхности - он неразличим.

**Сопротивление магии.** Каменный Защитник получает преимущество на спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

## Действия

**Удар. Рукопашное Оружие:** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к6 + 4) дробящий урон, если цель - большое существо или меньше, она сбивается с ног.

## Реакция

**Перехват атаки.** Если по существу в 5 фт. от Каменного Защитника попадает атака, Защитник может дать существу бонус +5 к КД против этой атаки, что может привести к промаху. Чтобы использовать эту способность, Каменный Защитник должен видеть существо и атакующего.



## Под водой

Под водой героям будет ещё сложнее сражаться. В разделе "Подводное Сражение" Книги игрока описывается подробно то, как оно будет происходить. В дополнение к вышеописанным русалкам и сахуагинам выступают два барона и жрица. Это монстры с силой, равные героям, поэтому не создавайте слишком много поддержки для них.

Также учитывайте, что если герои не нашли шапки, они могут задерживать дыхание на количество минут, равное 1 + модификатору **Телосложения** персонажа. И их видимость под водой в месте, где взята в плен мать Сисел двое сниж.

## Сахуагин

*Средний гуманоид, законно-злое*

**Armor Class** 16

**Hit Points** 76 (9r10 + 27)

**Speed** 6 клетки (30 фт), по воде 10 клеток (50 фт.)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
19 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

**Навыки** Внимательность +7

**Чувства** Пассивное восприятие 17, Темнозрение 24

**Languages** Акван

**Кровавое безумие.** Сахуагин имеет преимущество рукопашные броски атаки против любого существа у которого не максимум очков здоровья.

**Полуамфибия.** Сахуагин может дышать и воздухом и под водой, но ему необходимо раз в 4 часа погружаться в воду, чтобы не задохнуться. **Акулья телепатия.** Сахуагин может магически командовать любой акулой, используя ограниченную телепатию.

## Действия

**Мультиатака.** Сахуагин проводит 2 ближних атаки оружием: одну Укусом и 2 когтями или Трезубцем.

**Укус.** *Рукопашное оружие* +7 к атаке, досягаемость: 1 клетка, одна цель. Попадание: 9 (2к4 + 4) колющего урона.

**Трезубец.** *Рукопашное или Дальнебойное Оружие:* +3 к атаке, 1 клетка или дальнебойное 4/12 клетки, одна цель. Попадание: 11 (2к6 + 4) колющего урона, или 13 (2к8 + 4) колющего урона если держит оружие двумя руками.

**Когти.** *Рукопашное Оружие:* +3 к атаке, досягаемость: 1 клетка, одна цель. Попадание: 11 (2к6 + 4) рубящего урона.

## Сахуагин жрица

*Средний, цуманоид (сахуагин), законно-злое*

**Armor Class** 12

**Hit Points** 33 (6к8 + 6)

**Speed** 6 клетки (10 фт), по воде 8 клеток (40 фт.)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13 (+1)	11 (0)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

**Навыки** Внимательность +6, Религия +3

**Чувства** Пассивное восприятие 16, темнозрение 24 клетки

**Languages** Акван

**Кровавое безумие.** Сахуагин имеет преимущество рукопашные броски атаки против любого существа у которого не максимум очков здоровья.

**Полуамфибия.** Сахуагин может дышать и воздухом и под водой, но ему необходимо раз в 4 часа погружаться в воду, чтобы не задохнуться. **Акулья телепатия.** Сахуагин может магически командовать любой акулой, используя ограниченную телепатию. Сахуагин - заклинатель 6-го уровня. Её характеристика для заклинаний - Мудрость (сложность спасброска 12, +4 к атаке заклинаниями). Подготовлены следующие заклинания жреца:

- Заговоры (по желанию): указание [guidance], волшебство [thaumaturgy]
- 1ый круг (4 слота): благословение [bless], обнаружение магии [detect magic], самонаводящаяся стрела [guiding bolt]
- 2ой круг (3 слота): удержание персоны [hold person], духовное оружие [spiritual weapon]
- 3ий круг (3 слота): лечение [heal], языки [tongues]

## Действия

**Мультиатака.** Сахуагин проводит 2 ближних атаки оружием: одну Укусом и 1 когтями.

**Укус.** *Рукопашное оружие* +3 к атаке, досягаемость: 1 клетка, одна цель. Попадание: 3 (1к4 + 1) колющего урона.

**Когти.** *Рукопашное Оружие:* +3 к атаке, досягаемость: 1 клетка, одна цель. Попадание: 3 (1к4 + 1) рубящего урона.