

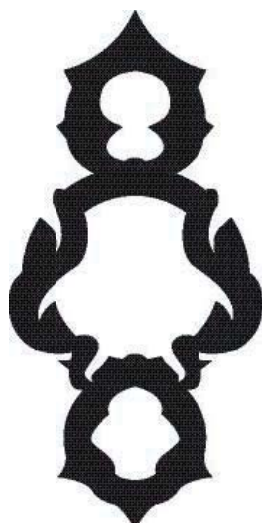


# ADVENTURERS LEAGUE

## ПРАККА

Вступительное приключение

Тома Морденкайнена о врагах.



Вы стоите перед старейшинами Ша'сал Кхоу и похожи на самую разномастную охотничью группу гитов, из когда либо собранных.

Достаточно ли вы сильны, чтобы не дать свежавателям разума поработить ваш народ снова?

Вы отправляетесь на другие планы чтоб узнать это.

Приключение от шести до восьми часов, для шести игроков.

Включает прегены персонажей 9 уровня.

Код приключения: DDIA-MORD

## CREDITS

**Lead Designer:** Chris Lindsay

**Editing:** Claire Hoffman, Travis Woodall

**D&D Adventurers League Guildmaster:** Chris Lindsay

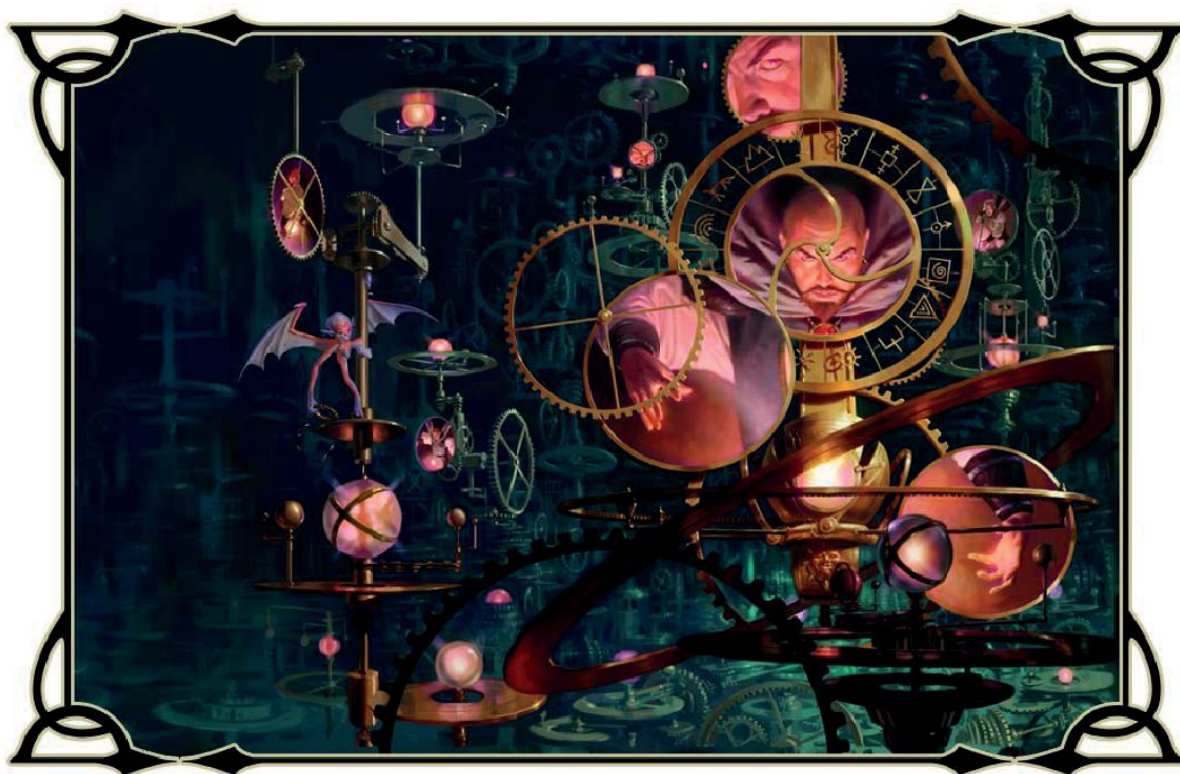
**D&D Adventurers League Wizards Team:** Adam Lee, Chris Lindsay, Mike Mearls, Matt Sernett

**Перевод:** Xattttta, Gumeg, DUNGEONS\_GUEST, FtZ

**Вычитка и вёрстка:** FtZ

**D&D Adventurers League Administrators:** Bill Benham, Alan Patrick, Travis Woodall, Lysa Chen, Claire Hoffman, Greg Marks

**Playtesters:** Jefferson Dunlap, Demitrios Feredinos, Colin Hotchkiss, Sarah Keortge, Mark Waldron, James Wyatt



**Версия перевода: 1.0**



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2018 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

## ВВЕДЕНИЕ В ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Добро пожаловать в Рраккму, вводное приключение Тома Морденкайнена о врагах. В этом приключении используются прегены персонажей 9 уровня. Эти персонажи должны быть использованы для игры в рамках Лиги приключенцев D&D. После того, как игроки выберут себе персонажей, раздайте раздатку "Гиты и Ша'сал Кхоу". Это поможет игрокам понять, почему их персонажи работают вместе.

## ПРЕДЫСТОРИЯ

Эоны тому назад, когда свежеватели разума поработали расу за расой, в этот список вошли предки гитьянок и гитзераев. Века рабства породили ненависть, взлелеяли решимость и по капле влили псионические силы в этих рабов. Вооруженные своими ментальными способностями и сплоченные сильным лидером (легендарной Гит), эти рабы развязали межпланетную войну, которая в конце концов уничтожила империю свежевателей разума и принесла свободу выжившим рабам. Из за философских различий гиты разделились на две этнические группы. Однако ненависть к свежевателям разума не знает границ, так что они прекращают любые междоусобицы, если появляется возможность вырезать парочку таковых.

Группа свежевателей разума лихорадочно работала над решением проблемы гитов, создав мощнейший псионический артефакт, который при включении позволит вернуть контроль над расой гитов. Он нейтрализует псионические способности гитов. Причем настолько мощно, что однажды потерянные таким образом силы, даже самые сильные, никогда не вернутся.

Этот артефакт - безупречный бриллиант, размером с голову гита и покрытый рунами, начертанными на каждой грани. Илликиды назвали его Гит-Конденсатором, и для включения, его нужно напитать энергией и безумием Дальнего Предела. Впрочем, проходы в Дальний Предел практически отсутствовали и были неизвестны ... до недавнего времени.

Свежеватели разума открыли врата в Дальний Предел из завывающих туннелей Пандемониума, и собрались, чтобы подготовить артефакт к использованию.

К счастью Ша'сал Кхоу вскрыли этот заговор и следуя старым традициям собрали вместе могущественную рраккму, состоящую из гитьянок и гитзераев, которые готовы снова пресечь угрозу иллидидов.

## ГИТЬЯНКИ

Гитьянки разграбляют бесчисленные миры с палуб своих астральных судов и спин красных драконов. Перья, бусины, драгоценные камни и драгоценные металлы украшают их броню и оружие - легендарные серебряные мечи которыми они нарезают врагов. После победы над иллидидами, гитьянки стали жестокими завоевателями, руководимые ужасающей королевой-личем Влаакит.

## ГИТЗЕРАИ

Сосредоточенные на философии и строгой аскезе, гитзераи придерживаются в жизни несгибаемого порядка. Худые и мускулистые, они носят простые одежды, не украшенные орнаментами, они очень скрытные и доверяют только некоторым, избранным извне своего круга. Отвернувшись от своих воинственных собратьев гитьянок, гитзераи ведут строгий монашеский образ жизни, обитая на островах порядка в пустынном море хаоса, которые находится на плане Лимб

## ША'САЛ КХОУ

Ша'сал Кхоу это радикалы от гитьянки и гитзераев, которые работают над воссоединением их народов. Их труды направлены на создание единой расы гитов. Члены Ша'сал Кхоу действуют в своих родных обществах, тайно срывая планы атак на другие сообщества гитов, и осторожно вербуя единомышленников. Также под их контролем находится тайный опорный пункт, цитадель, на Побережье Мечей.

Персонажи, участвующие в приключении, контингент этого укрепления и сотрудничают с другими расами Царств [Realms] для достижения своих целей. В целях достижения личных целей или для тренировки, они участвуют вместе с фракциями в всех видах активностей, вроде приключений или экспедиций.

В общем, Ша'сал Кхоу не является фракцией, в том же смысле, что и Арфисты или Жентарим. Это только фон и объединяющий элемент, для персонажей-гитов участвующих в этой компании.



## СЕКЦИЯ 1. ПРИЗЫВ К ДЕЙСТВИЮ

Персонажи начинают приключение остановившись в 100 футах от врат в Пандемониум. Они глубоко под землей, уже двое суток продвигались сюда и очень далеко от цитадели Ша'сал Кхоу, расположенной на побережье меча.

Собравшиеся вместе для рраккмы Белтомиасом, лейтенантом Зетс'р'р, и лидером Ша'сал Кхоу, персонажи знают следующее.

- Ша'сал Кхоу называют рраккмой охотничью группу, собранную для охоты на свежевателей разума.
- Группа свежевателей разума создала оружие безмерной силы, называемой Гит-Конденсатором и намерена использовать его, для стирания псионики из коллективного разума народа гитов, с последующим порабощением гитов.
- Для активации Гит-Конденсатора, свежеватели разума должны напитать его непостижимыми энергиями Дальнего Предела, места вне пространства и времени.
- Свежеватели разума переместились через близлежащий портал в Пандемониум, где, по слухам, и находится путь в Дальний Предел.

- Белтомиас дал авантюристам камертон, настроенный на план Пандемониума, чтоб тот вел их прямо к порталу.
- Гит-Конденсатор представляет собой бриллиант размером с голову гита с выгравированными на каждой грани рунами.
- Белтомиас попал в засаду улитарида в попытке завладеть Конденсатором Гитов и еле сбежал, когда спасал свою жизнь.
- Белтомиас установил психическую связь с артефактом и перенес эту связь на реликвию, содержащую осколок кости Зертимона, изначального анарха гитцераев.
- По мере заряжания Гит-Конденсатора, растет свет источаемый реликвией, что служит грубым индикатором времени, которое осталось у рраккмы до того, как артефакт будет полностью заряжен.
- Дополнительная информация о реликвии находится Приложении 3: Советы ДМу

### Без прелюдий!

Тут надо установить ситуацию и бросить авантюристов прямо в действие. Нет смысла делать какие либо развилки или давать некий выбор в самом начале приключения, мы четко знаем, куда они пришли.





# КОЛОКОЛА ХАОСА

## ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОБЛАСТИ

### Размеры и рельеф

После того как камертон задрожал, рракма уже следовала по указанному им маршруту два дня по узким извилистым каменным туннелям глубокого подземья. После долгого отдыха они возобновили свое продвижение, пока не прибыли сюда, в огромную пещеру, в которой расположился обширный грибной лес.

Пещера примерно округлая, где-то полумиллю диаметром, из нее выходят десятки туннелей, (включая тот, по которому пришли вы). В 100 футах впереди, среди высоких зурквудских грибов, находится усердно выполненный, светящийся портал, высотой 50 футов и шириной у основания 25 футов.

### Освещение

Некоторые из грибов в лесу фосфоресцируют, разливая вокруг тусклый свет.

## СУЩЕСТВА/НИП

Эти ворота охраняет **свежеватель разума [mind flayer]** с рабом **Дуэргаром военачальником [duergar warlord]** и подчиненными тому **четырьмя Дуэргарами каменными стражами [duergar stone guard]**.

Свежеватель разума прячется поблизости, имея полное укрытие, когда рракма входит в пещеру, дуэргары стоят невидимые перед входом в портал.

## Задачи и Цели

Свежеватель разума дерется до смерти, чтоб предотвратить проход авантюристов через ворота, также, как и его раб, военачальник дуэргаров. Дуэргары каменные стражи просто слушаются своего командира, однако, они не любят свежевателей разума примерно так же, как гиты-приключенцы. Они не осознают наличия неподалеку свежевателя разума. Если они обнаружат рядом, последнего, они скорее всего набросятся на своего

военачальника, ведь хорошо понимают уровень безумия, в которое можно впасть под влиянием иллитида.

Естественно он знает про это и делает все возможное, чтоб оставаться незаметным, пока все четыре каменных стража не падут в бою.

### Что они знают?

Если авантюристы найдут способ допросить свежевателя разума или военачальника, те подтвердят, что группа свежевателей разума прошла через портал. Каменные стражи знают только то, что командир приказал им никого не пропускать через портал.

Свежеватель разума также знает, что иллитиды, которые прошли через портал, обладали огромным, изрезанным рунами алмазом.



## Столпы игры

### СРАЖЕНИЕ

Если обойти военачальника и свежевателя разума, не убивая их, то они последуют за вами через портал, создав дополнительную сложность в столкновении с **древним облексом [elder oblex]** в зоне 3, на той стороне.

### ИССЛЕДОВАНИЕ

Большинство грибов тут, несъедобны, однако можно собрать споры зурквуда в пищу, а несколько стоящих отдельно бочкостеблей можно прорезать для получения воды. Для распознавания этого требуется успешная проверка Мудрости (Выживание) СЛ15.

### СОЦИАЛКА

Это столкновение может пройти дружелюбно, если персонажи найдут способ раскрыть свежевателя разума или освободят военачальника от его влияния

## СЕКЦИЯ 2. ХРАМ БЕЗУМИЯ

### ПАНДЕМОНИУМ

Пандемониум - план безумия, огромная масса скальной породы, пронизанная туннелями, проточенными воющими ветрами. Тут холодно, шумно, тесно, нет никакого естественного света. Ветер гасит немагическое открытое пламя, факела, костры. Общаться можно только криком, и то не дальше чем на 10 футов. Существа имеют помеху на любые проверки способностей, связанные со слухом.

Большинство обитателей плана - существа изгнанные сюда, и не имеющие надежды на побег, разум многих из них был сокрушен непрерывными ветрами или же они забились в укрытия, где ветра хоть и тише, но похожи на звуки далёких мучений. Информация указанная выше доступна персонажам, если они преуспели в проверке Интеллекта (Магия) со Сл 20. Помощь двоих и более персонажей может дать одному из них преимущество на эту проверку.

#### ВЕТРА БЕЗУМИЯ

Прибывшие сюда должны совершать спасбросок Мудрости со Сл10 в конце каждого часа, проведенного под воздействием воющих ветров\*. При провале, существо получает уровень истощения. Существо, которое получает шестой уровень истощения, находясь на этом плане, не умирает. Оно получает случайную форму **бесконечного безумия**, как описано тут. Длительный отдых не снижает уровень усталости существа, если оно все еще подвергается воздействию сводящих с ума ветров.

#### ОТСЛЕЖИВАНИЕ ВРЕМЕНИ\*

Это остается на усмотрение мастера. Хорошим решением будет если персонажи будут делать спасбросок после внимательного обыска или столкновения в двух - трех комнатах, и, разумеется, в конце каждого короткого отдыха. Продолжительный отдых будет тяжелым испытанием, ведь персонажи во время него должны совершить восемь спасбросков подряд.

#### СВЕТ

Здесь нет света, волшебного или иного. Из за пористости породы здесь сильный и постоянно меняющийся направление ветер дует по всему храму, сразу туша любой немагический открытый огонь.

#### БЕСКОНЕЧНОЕ БЕЗУМИЕ

к100	Слабость (длится до выздоровления)
01-15	Я в здравом уме только когда пьяный
16-25	Что найду, то беру.
26-30	Я стараюсь быть как кто-то кого я знаю, копирую стиль, одежду, манеры, имя.
31-35	Я должен исказить правду, преувеличивать, откровенно лгать, чтоб быть интересным для других людей.
36-45	Достижение моей цели - единственное что меня интересует, я игнорирую все остальное идя к своей цели.
46-50	Мне трудно заботиться о всем, что происходит вокруг меня.
51-55	Мне не нравится, что другие люди все время осуждают меня.
56-70	Я самый умный, самый мудрый, самый сильный, самый быстрый, самый красивый.
71-80	Я убежден, что за мной охотятся могущественные враги. Их агенты повсюду.
81-85	Есть только одна личность, которой я могу доверять. Только я вижу эту персону.
86-95	Я не могу быть серьезным. Чем ситуация серьезней, тем мне смешнее.
96-00	Я понял, что мне очень нравится убивать, людей.

## Область 1. Храмовое Фойе

### Информация об области

#### Размеры и Рельеф

Эта камера размером примерно 35 на 35 футов, как и все остальные камеры этого храма, выдолблена в пористой скале, из которой тут все и состоит. Каменные стены спокойно пропускают ветры внутрь храма и те засоряют пол песком, галькой, и камнями, которые поднимаются ногами движущихся персонажей.

#### Ловушки и Головоломки

Высокоуровневый *охранный глиф* защищал эту комнату. Когда свежеватели разума попытались пройти по этой комнате, они запустили ловушку, вызывающую невидимого охотника [Invisible stalker]. Они убили его, но ценой гибели одного из своих.

На полу этой комнаты лежит мертвый свежеватель разума. Его внутренности наполнены песком и галькой.

Обнаружение магии обнаруживает остаточную магию школ Ограждения и Вызова [abjuration and conjuration]. Если персонажи обладают знанием Магии, успешная проверка Интеллекта (Магия) со Сл 20, позволяет им понять, что "ветер" поднялся и убил его, это был воздушный элементаль или нечто схожее.

## Область 2. Раздевалка

### Информация об области

#### Размеры и Рельеф

Стены этой грубо выдолбленной комнаты со стороны 50 футов, вычищены и пахнет хлоркой. Каменные скамейки были вырезаны священниками хаоса, которые когда-то жили здесь, а постоянное воздействие ветров плана сделало эти структуры хрупкими.

Несколько старых, прогнивших одеяний разбросаны тут по полу, оставленные здесь духовенством хаоса и замененные на более подходящие одежды жрецов, прежде чем входить глубже в храм. Когда храм использовался, стены тут ежедневно промывались раствором хлорки, это придает камере необычный запах.

Здесь нет ничего очевидно вызывающего интерес., хотя если приключенцы совершат успешную проверку Интеллекта (Расследование) со Сл 25, они найдут мифрильную брошь украшенную золотым орнаментом, вставленную в стену в одном из углов комнаты. Свежеватели разума проглядели ее.

#### Сокровища и Награды

Персонажи могут найти следующее сокровище.

- *Брошь защиты [Brooch of shielding]*; успешная проверка Интеллекта (Магия) со Сл 20 позволяет понять, что она создана ремесленниками небожителей.





## Область 3. Пост охраны

### Информация об области

#### Размеры и Рельеф

Эта удлиненная камера ( 55 футов на 85 футов) с потолком высотой 25 футов. Камера возможно некогда была пунктом охраны, так как по стенам расположены крюки и стойки для оружия. Несколько единиц напоминающего глевии оружия валяется тут, но их лезвия рябы, посечены и хрупки. Древесина древок почти сгнила. По комнате в беспорядке раскидано около дюжины древнего древкового оружия.

#### Существа/НИП

В этой камере обитает **древний облекс** [elder oblex], большая часть этого существа напоминает странный бассейн красной жижи, растекшейся по дальней (с точки зрения входящих в комнату авантюристов) части комнаты.

Когда гиты приближаются к камере, облекс посылает сернистое воплощение человеческой женщины, одетой в латы и вооруженной длинным мечом, к входу в комнату, чтоб заманить авантюристов внутрь.

Когда авантюристы подходят к камере, человеческая женщина отступает, поскольку заманивает их в комнат.

Будучи разумным облекс может спокойно общаться с гитами используя эту форму.



#### Задачи и Цели

Этот древний облекс - существо созданное свежевателями разума и принесенное сюда для охраны. Его главная задача, не пустить авантюристов глубже в храм.

#### Что они знают?

Поскольку облекс невероятно умен, он полностью понимает и поддерживает цели свежевателей разума по подчинению гитов.

### Столпы игры

#### СРАЖЕНИЕ

Если дуэргары с той стороны портала, преследуют группу, облекс использует сернистое воплощение чтобы быстро заманить их к себе обещаниями помощи. Поскольку персонажи не могут слышать существо из за ветров, его послания основаны на жестикуляции.

#### ИССЛЕДОВАНИЕ

Первое что заметно в этой камере – очень сильно пахнет серой. Также пол в ней чист и напрочь лишен мусора, что странно.

#### СОЦИАЛКА

Если гиты хотят говорить с облексом, он с радостью поддержит беседу. Он расскажет всевозможные, казалось бы, полезные вещи, которые на самом деле не соответствуют действительности.

## Область 4. Камера очищения

### Информация об области

#### Размеры и Рельеф

Примыкающая к коридору, эта комната 25 футов шириной и 40 длинной. Песок смешанный с крошечным пемзой танцует под порывами ветра в этой комнате.

#### Иные особенности

Большая чаша бурлящего воска, под которым постоянно горит магический огонь, находится у противоположной от коридора стены. Чаша изготовлена из фарфора и по краям инкрустирована серебряным орнаментом.

Длинные полосы потрепанной, старой ткани свисают над чаном с пары стальных прутьев, они там привязаны чтоб защитить внутренности чана от ветра.

Большое количество пемзовых камней, некоторые из которых покрыты засохшими коричневыми каплями, лежат в больших металлических мисках возле фарфоровой чаши.

Это камера очищения, священники раздеваются догола, и используют воск и полосы ткани, чтобы депилировать все волосы, после чего энергично, иногда до крови, чистят себя пемзой. Успешная проверка Мудрости (Медицина) со Сл 15 подтвердит, что "сухие коричневые пятна" это кровь.



## Область 5. Комната первосвященника

### Информация об области

#### Размеры и Рельеф

Это боковая комната 25 на 30 футов. Порывы ветра вздымают тут песок и гальку.

#### Иные особенности

Длинный железный брус вмурован в противоположные стены, поперек комнаты, на высоте, примерно 7 футов от пола. С бруса свисает несколько кожаных ремней.

В дальнюю стену встроен железный сундук. Сундук не заперт и в нем нет ловушек. Внутри лежат несколько предметов, которые будут полезны священнику. Покрытый коррозией серебряный аспергилум, выглядящий как странный рогатый череп с маленькими рубинами в глазах, два стеклянных флакона святой воды, ладан - странно пахнущий хлором, пузырь кислоты.

Кислота и святая вода не маркированы и для неподготовленного глаза выглядят одинаково. Калак [Kalak], владеющий инструментами алхимика, может легко их различить, потратив 10 минут и воспользовавшись инструментами (проверка не требуется).

Первосвященник использовал брус и ремни, чтоб подвешиваться при помощи их и спать, когда ветра Пандемониума бушуют в его комнате. Он был полностью свихнувшимся, как и всё духовенство его храма, пока окончательно не рухнуло, став пылью и тленом.

#### Сокровища и награды

Персонажи получают следующие сокровища:

- Серебряный аспергилум (500зм)
- Две банки святой воды
- Одна банка кислоты

## Область 6. Пункт наблюдения

### Информация об области

#### Размеры и Рельеф

Кованая железная винтовая лестница ржавая и рассыпающаяся от заброшенности и древности, ведет к потолку этой круглой камеры 25 футов диаметром.

Похоже когда то там была башня или хотя бы другая комната, но камень завалил место, где должен был быть дверной проем. Потолок этой комнаты – сплошной камень, а не пористый, как стены и потолки в других комнатах комплекса.

#### Иные особенности

Этот проход действительно ведет к другой комнате, примерно того же размера, что и эта. Комната выше полностью запечатана от ветров Пандемониума, хотя у нее есть небольшое двухфутовое окошко с алмантиновой ставней. Ставню можно открыть и закрыть изнутри, чтобы первосвященник мог смотреть на Пандемониум и медитировать.

Если персонажи открывают заслонку, не стесняйтесь описать самый максимально адский, продуваемый ветрами пейзаж, который вообще можете придумать. Закрывать и герметизировать ставню потребует Силу 18 и выше или преуспеть в проверке Силы со Сл 15 .

Первосвященник – единственный кто заходил сюда, он использовал заклинание изменения формы камня [Stone shape]. Если персонажи смогут попасть в комнату, это лучшее из мест для того, чтобы отдохнуть или спрятаться. Хоть лестница и пришла в негодность, она достаточно прочная, чтоб гиты по одному могли двигаться по ней.





## Область 7. Кельи Духовенства

### Информация об области

#### Размеры и Рельеф

Эта комната 30 на 50 футов. Вязкая жидкость, состоящая из смеси воды с крупным песком и землей, капает с потолка и покрывает стены .

#### Иные особенности

На карте не отмечено, но этой комнате есть толстая каменная дверь (КД 17, 30 хитов), расположенная в дальнем конце зала, напротив входной двери. Дверь нечаянно захлопнулась и закрылась, когда внутрь пробрались **кромсатели звёздных порождений [star spawn mangler]**. Для ее открытия нужно преуспеть в проверке Ловкости с использованием воровских инструментов со Сл 20, чтобы разблокировать дверь, или проверке Силы со Сл 20 кому-то, чья сила 16 или выше, чтоб сломать ее.

Открывая эту дверь все могут лицезреть ужасное зрелище. Три высушенных человеческих тела через равные расстояния подвешены на железных прутьях, которые создают решетку пересекающую комнату в восьми футах над землей. Тела привязаны кожаными ремнями, привязанными к решётке сложнейшими узлами.

Пол здесь скользкий из-за воды. Ходить тут можно без проблем, но если начнется битва, то каждый кто движется по полу, должен преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) со Сл 15 или поскользнется и упадет ничком. Вязкая жидкость покрывает руки, и дает помеху на следующий бросок атаки оружием. Эту жидкость можно стереть с рук персонажа, потратив действие на очистку.

### Существа/НИП

Три **кромсателя звёздных порождений** были первыми существами, которые прошли в портал открытый свежевателями разума. Эти тенеподобные, низкие, ползучие ужасы имеют шесть конечностей и быстро передвигаются по земле и стенам.

#### Задачи и Цели

Эти существа сразу же отделились от иллитидов и бросились исследовать комплекс, пока не попали тут в ловушку. Прирожденные убийцы, они немедленно прячутся в тенях и скрытых местах, для атаки из засады, когда авантюристы только начинают возиться с дверью.

#### Что они знают?

Ими командует Провидец звёздных порождений, который отправил их исследовать запортальный комплекс и сделать все возможное, чтоб ритуал зарядки Гит Конденсатора состоялся.

### Столпы игры

#### СРАЖЕНИЕ

Кромсатели звёздных порождений ловко используют полное теней окружение, чтоб напасть на группу с преимуществом, а во время боя пытаются прятаться в тенях.

#### ИССЛЕДОВАНИЕ

Вода не питьевая, попробовавший ее на вкус должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 20, или получит состояние отравлен [poisoned] на следующие 24 часа.

#### СОЦИАЛКА

Кромсатели звёздных порождений склонны к издевательским, колким разговорчикам во время боя, и могут поговорить на всеобщем с Вен'деленом [Ven'delen], бардом. Если разговор состоится, авантюристы получают возможность узнать, что иллитиды заключили сделку с могущественным Провидцем звёздных порождений, живущим в Дальнем Переделе. И что артефакт уже начали заряжать, так что им стоит продвигаться дальше.

## Область 8. Зал статуй

### Информация об области

#### Размеры и Рельеф

Это странная эллиптическая комната с диаметром 45 футов по малой оси, и 50 футов по большой оси.

#### Иные особенности

Статуи вырезанные из чисто белого мрамора, покрыты сетью вен из странного кроваво-красного камня, стоят по периметру этой комнаты. Массивная гуманоидная фигура, вырезанная из того же странного мрамора, стоит по центру комнаты, поддерживая вытянутыми вверх руками потолок высотой 40 футов. Глазницы статуи заполнены парой черных кристаллов размером с кулак.

Статуй по периметру шесть и они представляют пытаемых людей в различных пыточных позах. Не стесняйтесь описывать что тут изображено, или можете оставить это на воображение игроков. В любом случае учитывайте особенности и чувствительность ваших игроков, их возраст и опытность.

### Существа/НИП

**Эйдолон [eidolon]** первосвященника этого храма пребывает в **статуе [sacred statue]**, находящейся посреди комнаты. Эта статуя изображает забытое божество хаоса и энтропии, и как и описано выше, реально удерживает потолок от обрушения.

#### Задачи и Цели

Осознав наличие существа, свежеватели разума заключили с ним пакт, и обязались вернуться сюда с множеством жертв ему, как только закончат свое дело в Дальнем Пределе.

Заинтересованный в том, чтобы снова быть целью поклонения, безумный эйдолон защищает эту комнату от всех, кроме свежевателей разума и звёздных порождений.

#### Что они знают?

Эйдолон полностью осознает цели иллитидов, разделяет их и готов сделать все ради соблюдения сделки, ведь успех означает новую кровь, проливающуюся на алтарь его позабытого божества.



### Столпы игры

#### СРАЖЕНИЕ

Когда начинается битва, эйдолон оживляет священную статую из центра комнаты. Из за этого потолок медленно, но громко щелкая, начинает спускаться. Если центральная статуя разрушена, черные кристаллы, ее глаза, взрываются выпуская двух **аллипов [allip]**, а сам эйдолон высвобождается из статуи.

#### ИССЛЕДОВАНИЕ

Если авантюристы осмотрятся тут, они заметят, что вершины статуй странно приплюснуты, они изначально задумывались и создавались с расчетом, что на них будет опускаться потолок.

#### СОЦИАЛКА

Высвободившись, эйдолон выдает длиннейшую тираду оскорблений и угроз. Если персонажи включаются в беседу во время боя с аллипами, они могут узнать о сделке существа с свежевателями разума, и его радостном в ней участии.

Примечание: через минуту потолок опустится и будет в 20 футах над полом, опираясь на остальные статуи.

## Область 9. Камера пыток

### Информация об области

#### Размеры и Рельеф

Помещение 30 на 40 футов, на одном его конце есть камера-клетка со сломанными ржавыми воротами.

#### Иные особенности

На полу этой камеры, через равные промежутки – множество небольших углублений, а с потолка в центр каждого углубления быстро и непрерывно капает вода. Вокруг каждого углубления в пол вмонтированы кандалы. Если персонаж преуспее в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 10, то он понимает, что жертв приковывали тут таким образом, чтоб капающая с потолка вода капая за каплей падала им на голову. Это может показаться безобидным, но на самом деле, от нескольких дней до нескольких часов такой пытки могут сломать, да и свести с ума, даже самых стойких.

Успешная проверка Интеллекта (Расследование) со Сл 25 обнаруживает довольно крупную черную жемчужину (жемчужина силы [pearl of power]), которая, похоже, скатилась на дно одной из выемок.

### Сокровища и награды

Персонажи могут получить следующие сокровища:

- Жемчужина силы [pearl of power]



## Область 10. Библиотека

### Информация об области

#### Размеры и Рельеф

Размером 45 на 40 футов, это странная, в общем то, прямоугольная камера.

#### Иные особенности

Стены этой чудной комнаты, по видимому когда-то были сглажены, шпаклеваны и отшлифованы, что позволило тогда записать на эти стены множество информации на странном языке. Однако ветры Пандемониума не пощадили эту комнату, как и все остальные, и теперь стены изъедены ветрами и покрыты обрывками фраз.

Первоначально, жрецы храма отмечали приспешников своей веры на этих стенах, но письма практически стерлись. Только смутные отметки кое где, свидетельствуют о том, что записи вообще тут были. Даже заклинание *понимания языков* [comprehend languages] выдает из оставшегося тарабарщину.

Авантюристы могут потратить столько времени, сколько хотят, пытаясь расшифровать туманные каракули, но они только тратят время. Не стесняйтесь вываливать куски безумного бреда, если хотите раззадоривать их дальше.



## Область 11. Кафедрал

### Информация об области

#### Размеры и Рельеф

Комната 45 на 110 футов, в ней массивный кафедрал.

#### Освещение

В отличии от остального комплекса, эта комната тускло освещена активным порталом.

#### Иные особенности

Этот кафедрал поражал воображение, некогда, но теперь пористость камня и ветра Пандемониума привели его в нынешнее плачевное состояние. В дальнем конце кафедрала сверкающая адамантиновая арка переливается глифами силы. Врата в Дальний Предел открыты. Из за какого-то странного влияния Дальнего Предела это место обходят Ветра Пандемониума.

### Существа/НИП

Два свежевателя разума охраняют открытый портал в Дальний Предел, они левитируют в 25 футах над поверхностью.

#### Задачи и Цели

Эти существа дерутся до смерти. Их задача остановить гитов, не дать нарушителям войти в портал и сорвать план.

#### Что они знают?

Свежеватели разума всё знают но ничего не скажут, они не в настроении говорить .

### Сокровища и награды

Спрятанная *Вечнодымящаяся бутылка* [eversmoking bottle] (см. **ИССЛЕДОВАНИЕ**).



### Столпы игры

#### СРАЖЕНИЕ

Бой свежеватели открывают применением Взрыва сознания [Mind Blast], пытаясь накрыть наибольшее количество персонажей. Потом они используют подчинение чудовища [dominate monster].

#### ИССЛЕДОВАНИЕ

Хотя изучение каждого уголка этой массивной комнаты потребует немало времени, использование заклинания *обнаружение магии* [detect magic], позволяет заклинателю быстро обнаружить *Вечнодымящуюся Бутылку* [eversmoking bottle] преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 10.

#### СОЦИАЛКА

Просто так свежеватели разума не заговорят, но если их очаровать, то они знают о существах, с которыми встретились в Дальнем Пределе и могут передать гитам информацию о сопротивлениях и иммунитетах провидца и громилы звёздных порождений [star spawn seer and hulk].

## СЕКЦИЯ 3. ДАЛЬНИЙ ПРЕДЕЛ

Предполагается, что если персонажи зашли настолько далеко, разбили охранников портала и переместились через него в Дальний Предел, у них есть шанс остановить зарядку и активацию Гит Конденсатора.

### ДАЛЬНИЙ ПРЕДЕЛ

Дальний Предел находится за пределами известной мультивселенной. По факту, это может быть совершенно другая мультивселенная с иными физическими и магическими законами. Когда энергии из Дальнего Предела просачиваются на другие планы, то материя деформируется в чужеродные формы, которые бросают вызов всей известной геометрии и биологии. Аберрации вроде свежевателей разума и бехолдеров – либо выходы отсюда, либо порождения их непостижимого влияния.

Сущности, населяющие Дальний Предел, слишком чужды, чтобы обычный разум мог воспринимать их без искажений. Титанические существ плывут через ничего, а непроисносимые вещи, ужасающие истины нашептываются тем, кто осмелится прислушаться. Для смертных знания из Дальнего Предела - это сила разума, пробивающего границы материи, космоса и здравомыслия. Некоторые колдуны берут эту силу, заключая пакты с сущностями оттуда. Любопытный видевший Дальний Предел, бормочет о глазах, тентаклях и ужасе.

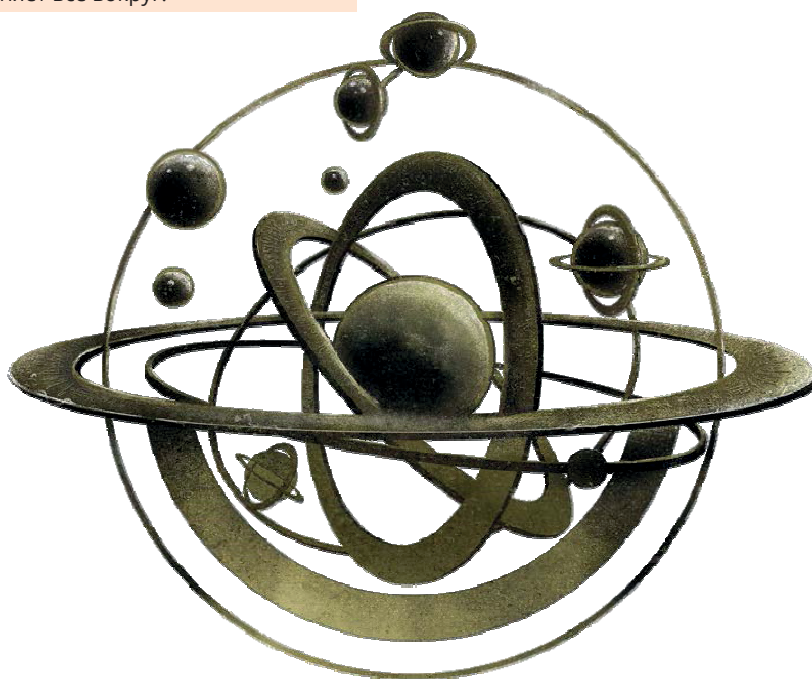
В Дальний Предел нет известных порталов, или, по крайней мере, они недостаточно устойчивы и стабильны для использования. Древние эльфы некогда открыли обширный портал в Дальний Предел под горой, называемой Огнебурный Пик [Firestorm Peak], но их цивилизация пала в кровавом ужасе, а расположение портала давно забыто. Утраченные порталы все еще могут существовать, отмеченные воздействием чуждой магии, которая коверкает и изменяет все вокруг.

### СМЯТИЕ ДАЛЬНОГО ПРЕДЕЛА

Испытания Дальнего Предела – не для слабого ума. КАЖДЫЙ РАУНД, пока персонаж находится в Дальнем Пределе, он должен преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15 или пострадает в этом раунде от эффекта, аналогичного заклинанию *смятение [confusion]*. Таблица из Книги Игрока была изменена, чтоб лучше отображать воздействие Дальнего Предела. Пожалуйста, используйте эту таблицу.

### ПОВЕДЕНИЕ СМЯТИЯ

к10	Поведение
1	Существо использует всё свое движение для движения в случайном направлении. Для определения случайного направления используйте к8, назначив направление для каждого значения.
2-7	Существо не двигается и не предпринимает действий в этом ходу.
8-10	Существо тратит действие на совершение рукопашной атаки по случайному существу в пределах досягаемости. Если в досягаемости нет существ, существо в этом ходу ничего не делает.



## ГИТ КОНДЕНСАТОР

### ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОБЛАСТИ

#### Освещение

Эта область отлично освещена, заряжаемый Гит Конденсатор создает уйму света.

#### Размеры и Рельеф

Эта область отзеркаливает пространство, из которого авантюристы вошли в портал (45 на 110 футов). Главное отличие - единственный видимый выход, это портал.



### СУЩЕСТВА/НИП

**Провидец звёздных порождений** [star spawn seer] и его охранник **Громила звёздных порождений** [star spawn hulk]. содействуют **улитариду** в зарядке артефакта.

#### Задачи и Цели

Улитарид заключил пакт с Провидцем звёздных порождений и тратит все свое время на зарядание *Гит Конденсатора*. Если Провидец звёздных порождений жив, персонажи не могут воздействовать на улитарида никаким образом, вообще. Щит чуждой энергии защищает его от всего кроме *Гит Конденсатора*. Если авантюристы убьют Провидца звёздных порождений, защитное поле падает с ужасающим выбросом психической энергии, который убивает улитарида, убивает оставшегося громилу звёздных порождений, разрывает Гит Конденсатор, и выбрасывает членов рракмы, через портал, назад в Пандемониум.

### Столпы игры

#### СРАЖЕНИЕ

Из за дезориентирующей сути Дальнего Предела, персонажи делают любые проверки инициативы с помехой.

В начале боя **Громила звёздных порождений** бросается на гитов и дерётся в рукопашную, а **Провидец звёздных порождений** использует прямо на него *Психический шар* [Psychic Orb], полагаясь на способность *Психическое отражение* [Psychic Mirror] союзника, и пытаясь задеть как можно больше авантюристов.

#### ИССЛЕДОВАНИЕ

Даже просто сказать "исследование", находясь в Дальнем Пределе, уже ужасающий опыт. Ведь сосредоточить внимание на некоей одной вещи - ключ к сохранению здравомыслия. Тем не менее, если авантюрист пытается сделать это, он настолько дезориентирован, (его разум заполнен изображениями тентаклей, глазных яблок, и пастей) что ему нужно преуспеть в спасброске Интеллекта Сл15, чтобы не стать Ошеломленным до начала своего следующего хода.

#### СОЦИАЛКА

Звёздные порождения слишком чужды, чтоб вести вразумительную беседу с авантюристами. Тем не менее, они непрочь поговорить: если к нему обращаются, то с его стороны идет отборная тарабарщина, так что следующий спасбросок от смятения, совершаемый общающимся персонажем совершается с помехой.



## ЗАВЕРШЕНИЕ

Это приключение имеет две возможные развязки. Если приключенцы преуспевают, то *Гит Конденсатор* уничтожен. Если они терпят неудачу, то народ гитов утрачивает расовые псионические способности и снова становится пешками свежевателей разума.



## НАГРАДЫ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Поскольку это приключение ДОЛЖНО проходиться прегенерированными персонажами, награды несколько изменены. За игру в этом приключении, каждый игрок и их Мастер Подземелья получают сертификат **ДИКОВИНЫ ХАОСА**.

Игроки не могут взять волшебные предметы перечисленные ниже. Описания приведены тут для облегчения их использования во время приключения.

### Брошь Защиты

*Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)*

Пока вы носите эту брошь, вы обладаете сопротивлением к урону силовым полем и иммунитетом к урону от заклинания волшебная стрела.

### Вечнодымящаяся бутылка

*Чудесный предмет, необычный*

Из этой закупоренной свинцовой пробкой латунной бутылки, весящей 1 фунт, постоянно сочится тонкая струйка дыма. Если вы действием вынете пробку, из бутылки вырвется облако густого дыма с радиусом 60 футов. Пространство в облаке считается сильно заслонённой местностью. За каждую минуту, пока бутылка стоит открытой и находится внутри облака, его радиус увеличивается на 10 футов, пока не достигнет максимального радиуса 120 футов.

Облако остаётся, пока бутылка открыта. Для закрывания бутылки нужно действием произнести её командное слово. Когда бутылку закроют, дым рассеется за 10 минут. Умеренный ветер (от 11 до 20 миль в час) рассеивает дым за 1 минуту, а сильный ветер (21 миля в час и больше) сделает это за 1 раунд.

### Жемчужина Силы

*Чудесный предмет, необычный (требуется настройка заклинателем)*

Если эта жемчужина находится у вас, вы можете действием произнести командное слово и восстановить одну использованную ячейку заклинания. Если уровень потраченной ячейки 4 или больше, вы получите ячейку 3 уровня. Вы не можете повторно использовать жемчужину до следующего рассвета.

# ПРИЛОЖЕНИЕ 1. СТАТИСТИКА СУЩЕСТВ

## ДУЭРГАР КАМЕННЫЙ СТРАЖ [DUERGAR STONE GUARD]

Средний гуманоид (дварф), законно-злой

**Класс Доспеха** 18 (кольчуга, щит)

**Хиты** 39 (6к8 + 12)

**Скорость** 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	11(+0)	14(+2)	11(+0)	10(+0)	9 (-1)

**Сопrotивление к урону яд**

**Чувства** тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

**Языки** Дварфийский, Подземный

**Опасность** 2 (450 опыта)

**Дуэргарская устойчивость.** Дуэргар совершает с преимуществом спасброски от яда, заклинаний и иллюзий, а также спасброски для сопротивления очарованию и параличу.

**Строй фалангой.** Дуэргар обладает преимуществом на броски атаки и спасброски Ловкости, стоя в пределах 5 футов от союзника-дуэргара, носящего щит.

**Чувствительность к солнечному свету.** Находясь на солнечном свету, дуэргар совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

### ДЕЙСТВИЯ

**Нож Короля (Короткий меч).** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) колющего урона или 11 (2к6 + 4) колющего урона при увеличенном размере.

**Метательное копьё.** Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) колющего урона или 11 (2к6 + 4) колющего урона при увеличенном размере.

**Увеличение (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха).** На 1 минуту дуэргар магическим образом увеличивается в размере вместе со всем, что несёт и носит. В увеличенном состоянии дуэргар Большого размера, удваивает кости урона в атаках, основанных на Силе (уже учтено), и совершает с преимуществом проверки Силы. Если дуэргару не хватает места, чтобы стать Большим, он приобретает максимальный размер, допустимый имеющимся пространством.

**Невидимость (перезарядка 4-б<sup>1</sup>).** Дуэргар магическим образом становится невидимым, и этот эффект будет продолжаться до 1 часа, или же до того момента, когда он атакует, прочитает заклинание, использует Увеличение или потеряет концентрацию (как если бы он концентрировался на заклинании). Любое снаряжение, в которое одет дуэргар, или которое он носит с собой, становится невидимым вместе с ним.

## ДУЭРГАР ВОЕНАЧАЛЬНИК [DUERGAR WARLORD]

Средний гуманоид (дварф), законно-злой

**Класс Доспеха** 20 (пластинчатый доспех, щит)

**Хиты** 75 (10к8 + 30)

**Скорость** 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	11(+0)	17(+3)	12(+1)	12(+1)	14(+2)

**Сопrotивление к урону яд**

**Чувства** тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11

**Языки** Дварфийский, Подземный

**Опасность** 6 (2300 опыта)

**Дуэргарская устойчивость.** Дуэргар совершает с преимуществом спасброски от яда, заклинаний и иллюзий, а также спасброски для сопротивления очарованию и параличу.

**Чувствительность к солнечному свету.** Находясь на солнечном свету, дуэргар совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Дуэргар совершает три атаки молотом или метательным копьем, и использует, по возможности, способности Призыв к Атаке или Увеличение.

**Психически настроенный молот.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 9 (1к10 + 4) дробящего урона, либо, если находится в увеличенном состоянии, 15 (2к10 + 4) дробящего урона, плюс 5 (1к10) урона психической энергией.

**Метательное копьё.** Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., или дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) колющего урона, либо, если находится в увеличенном состоянии, 11 (2к6 + 4) колющего урона.

**Призыв к атаке.** До трёх услышавших союзных дуэргаров в пределах 120 футов от этого дуэргара, каждый могут использовать свою реакцию, чтобы совершить одну атаку оружием.

**Увеличение (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха).** На 1 минуту дуэргар магическим образом увеличивается в размере вместе со всем, что несёт и носит. В увеличенном состоянии дуэргар Большого размера, удваивает кости урона в атаках, основанных на Силе (уже учтено), и совершает с преимуществом проверки Силы. Если дуэргару не хватает места, чтобы стать Большим, он приобретает максимальный размер, допустимый имеющимся пространством.

**Невидимость (перезарядка 4-б).** Дуэргар магическим образом становится невидимым, и этот эффект будет продолжаться до 1 часа, или же до того момента, когда он атакует, прочитает заклинание, использует Увеличение или потеряет концентрацию (как если бы он концентрировался на заклинании). Любое снаряжение, в которое одет дуэргар, или которое он носит с собой, становится невидимым вместе с ним.

### РЕАКЦИИ<sup>2</sup>

<sup>1</sup> В Томе Морденкайнена – перезарядка после короткого или продолжительного отдыха

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

<sup>2</sup> В оригинале – реакция отсутствует, в Томе Морденкайнена – реакция присутствует

**Чистые указания.** Когда союзник, которого видит этот дуэргар, совершает бросок к20, дуэргар может бросить к6, а выпавший результат союзник может добавить к своему результату, получив, при этом, 3 (1к6) урона психической энергией. Существо становится невосприимчивым к психическому урону и больше не подвергается воздействию Чистого указания.

## ДРЕВНИЙ ОБЛЕКС [ELDER OVLEX]

*Огромная слизь, законно-злая*

**Класс Доспеха** 16

**Хиты** 115 (10к12 + 50)

**Скорость** 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	16(+3)	21(+5)	22(+6)	13(+1)	18(+4)

**Спасброски** Инт +10, Хар +8

**Навыки** Восприятие +5, История +10, Магия +10, Обман +8, Природа +10, Религия +10

**Иммунитет к состоянию** глухота, истощение, ослепление, очарование, сбивание с ног

**Чувства** слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 15

**Языки** Общий плюс шесть на выбор

**Опасность** 10 (5900 опыта)

**Аморфный.** Облекс может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

**Боязнь огня.** Если облекс получает огненного урона, то он, до конца своего следующего хода, совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

**Врождённое колдовство.** Базовой характеристикой облекса является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 18). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *очарование личности* (как заклинание 5 уровня) [*charm person*], *обнаружение мыслей* [*detect thoughts*], *удержание личности* [*hold person*]

3/день каждое: *смятение* [*confusion*], *переносящая дверь* [*dimension door*], *подчинение личности* [*dominate person*], *ужас* [*fear*], *мираж* [*hallucinatory terrain*], *удержание чудовища* [*hold monster*], *гипнотический узор* [*hypnotic pattern*], *телекинез* [*telekinesis*]

**Сернистое воплощение.** Облекс, бонусным действием, может вытянуть часть самого себя, что принимает вид одного из существ Среднего или меньшего размера, чьи воспоминания были поглощены. Появившаяся сущность выглядит, чувствует и звучит также, как и существо, чьи воспоминания были поглощены облексом, но от него исходит запах серы. Облекс может создать таким образом 2к6 + 1 различных существ, каждое из которых связано с его телом слизистым усиком, растягивающимся на дистанцию до 120 фт. Во всех практических отношениях, эта сущность является частью облекса, и таким образом облекс занимает своё пространство и пространство сущности. Слизистый усик невосприимчив к урону, но разрывается если нет щели хотя бы шириной 1 дюйм между основным телом облекса и сущностью. Сущность исчезает если усик будет разорван.

## ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Облекс может два раза атаковать ложноножкой и использовать Поглощение воспоминаний.

**Ложноножка.** *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 17 (4к6 + 3) дробящего урона плюс 7 (2к6) урона психической энергией.

**Поглощение воспоминаний.** Облекс выбирает целью одно существо в пределах 5 фт. от себя, которое может видеть. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости (Сл 15), иначе получит 44 (8к10) урона психической энергией и получает статус «потеря памяти», пока не закончит короткий или продолжительный отдых, или не попадёт под воздействие заклинания *высшего восстановления* [*greater restoration*] или *полного исцеления* [*heal*]. Конструкты, слизи, растения и нежить автоматически преуспевают в спасброске.

Пока цель находится под воздействием потери памяти она должна делать бросок к4 и вычитать выпавшее значение из любой проверки характеристики или броска атаки. Каждое следующее поглощение воспоминаний после первого усиливает эффект и увеличивает вычитаемую кость: к4 становится к6, к6 становится к8 и так далее, пока кость не станет к20, после чего цель теряет сознание на 1 час. Затем эффект заканчивается.

Когда облекс поглощает воспоминания существа, он автоматически знает все языки, что знала цель и получает владение навыками цели, кроме спасбросков.



## КРОМСАТЕЛЬ ЗВЁЗДНЫХ ПОРОЖДЕНИЙ [STAR SPAWN MANGLER]

Средняя аберрация, хаотично-злая

Класс Доспеха 14

Хиты 71 (13к8 + 13)

Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8(-1)	18(+4)	12(+1)	11(+0)	12(+1)	7 (-2)

Спасброски Лов +7, Тел +4

Навыки Скрытность +7

Сопrotивление к урону холод

Иммунитет к урону психическая энергия

Иммунитет к состоянию испуг, очарование, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Глубинная речь

Опасность 5 (1800 опыта)

**Устроить засаду.** В первом раунде каждого боя Кромсатель совершает с преимуществом броски атаки против существ, которые ещё не начинали свой ход.

**Скрытность в тени.** В тусклом свете или во тьме Кромсатель бонусным действием может совершать действие Засада.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Кромсатель совершает две атаки Когтями.

**Когти.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к8 + 4) рубящего урона. Если броски атаки были совершены с преимуществом, то цель получает дополнительных 7 (2к6) урона психической энергией.

**Шквал когтей (перезарядка 4-6).** Кромсатель совершает шесть атак по одной цели. До, во время, или после этих атак он может двигаться с собственной скоростью бонусным действием без провоцирования атак.

## ЭЙДОЛОН [EIDOLON]

Средняя нежить, любое мировоззрение

Класс Доспеха 9

Хиты 63 (18к8 – 18)

Скорость 0 фт., летая 40 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	8(-1)	9(-1)	14(+2)	19(+4)	16(+3)

Спасброски Мдр +8

Навыки Восприятие +8

Сопrotивление к урону звук, кислота, огонь, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону некротическая энергия, холод, яд

Иммунитет к состоянию захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 18

Языки языки, известные при жизни

Опасность 12 (8400 опыта)

**Бестелесное перемещение.** Эйдолон может передвигаться сквозь других существ и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает

5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает свой ход внутри объекта, отличного от священной статуи.

**Священное оживление (перезарядка 5-6).** Когда эйдолон движется сквозь пространство, занятое священной статуей, эйдолон исчезает, превращая статую в существо, находящееся под его контролем. Эйдолон использует параметры священной статуи, заменяя ими свои параметры.

**Сопrotивление изгнанию.** Эйдолон обладает Преимуществом на спасброски против эффектов, изгоняющих нежить.

### ДЕЙСТВИЯ

**Божественный ужас.** Каждое существо в пределах 60 фт. от эйдолона, которое может его видеть, должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, или стать Испуганным на 1 минуту. Пока существо испугано таким образом, оно должно совершать действие Рывок и удаляться от эйдолона по максимально безопасному маршруту в начале каждого своего хода. Если существу некуда двигаться, то оно становится Ошеломлённым до того момента, пока не сможет удалиться от эйдолона вновь. Испуганная цель повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект в случае успеха. В случае успешного спасброска цель становится иммунной к Божественному ужасу эйдолона на следующие 24 часа.

## СВЯЩЕННАЯ СТАТУЯ [SACRED STATUE]

Большой конструкт, мировоззрение эйдолона

Класс Доспеха 19 (природный доспех)

Хиты 95 (10к10 + 40)

Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	8(-1)	19(+4)	14(+2)	19(+4)	16(+3)

Спасброски Мдр +8

Сопrotивление к урону кислота, огонь, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону некротическая энергия, холод, яд

Иммунитет к состоянию испуг, истощение, окаменение, отравление, очарование, паралич

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки языки, которые эйдолон знал при жизни

**Обманчивая внешность.** Пока священная статуя неподвижна, она неотличима от обычной статуи.

**Призрачный обитатель.** Эйдолон, вошедший в статую, остаётся в ней до того момента, пока статуя не опустится в 0 хитов. Бонусным действием эйдолон может покинуть статую, или эйдолон может быть силой изгнан из статуи эффектом, аналогичным эффекту заклинания Рассеивание добра и зла. Когда эйдолон покидает статую, он появляется в пределах 5 фт. от неё в незанятом пространстве.

**Неактивный.** Когда в статуе нет эйдолона, она считается объектом.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Статуя совершает две атаки Ударом.

**Размашистый удар.** Рукопашная атака оружием: +8 к атаке, дистанция 10 фт., одна цель. Попадание: 43 (6к12 + 4) дробящего урона.

**Камень.** Дальнобойная атака оружием: +8 к атаке, дистанция 60/240 фт., одна цель. Попадание: 37 (6к10 + 4) дробящего урона.

## Аллип [ALLIP]

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 13

Хиты 40 (9к8)

Скорость 0 фт., летая 40 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	17(+3)	10(+0)	17(+3)	15(+2)	16(+3)

**Спасброски** Инт +6, Мдр +5

**Навыки** Восприятие +5, Скрытность +6

**Сопротивление к урону** звук, кислота, огонь, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

**Иммунитет к урону** холод; некротическая энергия, яд

**Иммунитет к состоянию** захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

**Языки** все языки, известные при жизни

**Опасность** 5 (1800 опыта)

**Бестелесное перемещение.** Аллип может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если заканчивает ход внутри предмета.

### ДЕЙСТВИЯ

**Безумное касание.** Рукопашная атака заклинанием: +6 на попадание, дистанция 5 фт. одна цель. **Попадание:** 17 (4к6+3) урона психической энергией.

**Шёпот безумия.** Аллип выбирает до трёх существ которых он может видеть в пределах 60 футов от него. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 14 или получить 7 (1к8+3) урона психической энергией и совершить реакцией рукопашную атаку оружием по одному существу по выбору аллипа и которое он видит. Конструкты и нежить невосприимчивы к этому эффекту.

**Ошеломляющий вой (перезарядка 6).** Каждое существо в пределах 30 футов от аллипа, которое может услышать его, должно сделать спасбросок Мудрости Сл 14. При неудачном спасброске цель получает 12 (2к8 + 3) урона психической энергией, и она ошеломлена до конца следующего хода. При успешном спасброске он получает вдвое меньше урона и не ошеломлён. Конструкты и нежить невосприимчивы к этому эффекту.

## СВЕЖЕВАТЕЛЬ РАЗУМА [MIND FLAYER]

Средняя aberrация, законно-злая

Класс Доспеха 15 (кираса)

Хиты 71 (13к8 + 13)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	12(+1)	12(+1)	19(+4)	17(+3)	17(+3)

**Спасброски** Инт +7, Мдр +6, Хар +6

**Навыки** Внимательность +6, Магия +7, Обман +6, Проницательность +6, Скрытность +4, Убеждение +6

**Чувства** тёмное зрение 120 фт., пассивная

Внимательность 16

**Языки** Глубинная Речь, Подземный, телепатия 120 фт.

**Опасность** 7 (2900 опыта)

**Сопротивление магии.** Свежеватель разума совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

**Врождённое колдовство (псионика).** Базовой характеристикой свежевателя разума является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 15). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: *левитация* [levitate], *обнаружение мыслей* [detect thoughts]

1/день каждое: *подчинение чудовища* [dominate monster], *уход в иной мир* [plane shift] (только на себя)

### ДЕЙСТВИЯ

**Щупальца.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** Урон психической энергией 15 (2к10+4). Если размер цели не больше Среднего, она становится схваченной (Сл высвобождения равна 15) и должна преуспеть в спасброске Интеллекта со Сл 15, иначе станет ошеломлённой, пока не перестанет быть схваченной.

**Извлечение мозга.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., один недееспособный гуманоид, схваченный свежевателем разума. **Попадание:** Цель получает колющий урон 55 (10к10). Если этот урон уменьшает хиты цели до 0, свежеватель разума убивает цель, извлекая и пожирая её мозг.

**Взрыв сознания (перезарядка 5-6).** Свежеватель разума магическим образом испускает психическую энергию 60-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Интеллекта со Сл 15, иначе получают урон психической энергией 22 (4к8+4) и станут ошеломлёнными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

## ГРОМИЛА ЗВЁЗДНЫХ ПОРОЖДЕНИЙ [STAR SPAWN HULK]

Большая аберрация, хаотично-злая

**Класс Доспеха** 16 (природный доспех)

**Хиты** 136 (13к10 + 65)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	8(-1)	21(+5)	7(-2)	12(+1)	9 (-1)

**Спасброски** Лов +3, Мдр +5

**Навыки** Восприятие +5

**Сопrotивление к урону** дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

**Иммунитет к состоянию** испуг, очарование

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

**Языки** Глубинная речь

**Опасность** 10 (5900 опыта)

**Психическое отражение.** Если Громила получает урона психической энергией, то каждое существо в пределах 10 фт. от него получает этот урон вместо него, в то время как сам громила не получает никакого урона. Кроме того, мысли и местоположение громилы не может быть отслежено магией.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Громила совершает две атаки ударом.

Если обе атаки поражают одну и ту же цель, она получает дополнительно 9 (2к8) урона психической энергией и должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 17, иначе станет Ошеломлённой до конца своего следующего хода.

**Размашистый удар.** *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) дробящего урона.

**Серия одиночных ударов (перезарядка 5-6).** Громила совершает одиночную атаку Ударом по каждому существу в пределах 10 фт. от себя. Каждое существо, поражённое такой атакой должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 17, иначе будет сбито с ног.

## ПРОВИДЕЦ ЗВЁЗДНЫХ ПОРОЖДЕНИЙ [STAR SPAWN SEER]

Средняя аберрация, нейтрально-злая

**Класс Доспеха** 17 (природный доспех)

**Хиты** 153 (18к8 + 72)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	12(+1)	18(+4)	22(+6)	19(+4)	16(+3)

**Спасброски** Лов +6, Инт +11, Мдр +9, Хар +8

**Навыки** Восприятие +9

**Сопrotивление к урону** холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

**Иммунитет к урону** психическая энергия

**Иммунитет к состоянию** испуг, очарование

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 19

**Языки** Общий, Глубинная речь, Подземный

**Опасность** 13 (10000 опыта)

**Дефазированное перемещение.** Провидец перемещается сквозь существ и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Каждое существо, сквозь которое он перемещается, получает 5 (1к10) урона психической энергией; ни одно существо не может получить этот урон более раза за ход. Провидец получает 5 (1к10) урона силовым полем, если завершает движение внутри объекта.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Провидец совершает две атаки Кометным посохом, или использует Психический шар дважды.

**Кометный посох.** *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 9 (1к6+6) дробящего урона, или 10 (1к8+6) дробящего урона, если используется двумя руками, плюс 18 (4к8) урона психической энергией и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 19, иначе станет недееспособной до конца своего следующего хода.

**Психический шар.** *Дальнобойная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 120 фт., одна цель. *Попадание:* 27 (5к10) урона психической энергией.

**Сократить расстояние (перезарядка 6).** Провидец искажает пространство вокруг существа, которое может видеть в пределах 30 фт. от себя. Существо должно пройти спасбросок Мудрости Сл 19. В случае провала цель вместе со всем снаряжением, которое оно несёт или носит, магическим образом телепортируется на 60 фт. в незанятое пространство, которое может видеть провидец, а каждое другое существо в пределах 10 фт. от начальной точки телепортации получает 39 (6к12) урона психической энергией. В случае успеха спасброска цель получает 19 (3к12) урона психической энергией.

### РЕАКЦИИ

**Искажение пространства.** Когда по провидцу попадают любой атакой, он телепортируется, меняясь местами с другим звёздным порождением, которую он может видеть в пределах 60 фт. от себя. Другое звёздное порождение получает урон от атаки вместо провидца.



## Приложение 2. Храм Безумия



## ПРИЛОЖЕНИЕ 3. СОВЕТЫ МАСТЕРУ

**СОВЕТЫ ПРИ ПОДГОТОВКЕ.** Когда вы читаете или ведёте это приключение, обратите особое внимание на области, в которых есть существа, происходит ли сразу визуальный контакт между группой и ними.

Если существо хорошо видно, скорее всего нужно предоставить минимум деталей окружения (размер, форма, освещение), и описать больше деталей самого, потенциально враждебного, существа .

Всегда можно после боя, или когда доподлинно известно, что боя не будет, вернуться к осмотру локации, и уже тогда подробно описать все детали .

Мы очень рекомендуем, для получения максимального удовольствия от игры, найти шесть игроков, чтоб задействовать все шесть прегенов.

В этом приключении много боевых столкновений, так что возможно вам понадобится от шести до восьми часов игры. Если вы решили вести это приключение на конвенте, учитывайте необходимость двух 4х часовых слотов с возможным перерывом после третьего боя (скорее всего в области 7).

Если вы играете вне мероприятия, возможно придется разделить приключение на несколько сессий.

### РЕЛИКВИЯ ЗЕРТИМОНА

*Чудесный предмет, уникальный, (требует настройки гитом)*

Время важный фактор этого приключения, поскольку рракма должна остановить *Гит Конденсатор* до его полной зарядки.

В тоже время, в это приключения включено большое количество новых существ из *Сборника противников Морденкайнена*, что делает его столкновения более тяжелыми. Так что, из соображений честной игры, этот артефакт необходим авантюристам.

- Настроенный на реликвию инстинктивно знает, насколько заряжен *Гит Конденсатор*.
- Любой из членов рракмы может настроится на него.
- Чтоб сделать отслеживание максимально простым, заряд увеличивается каждый раз, как авантюристы заканчивают отдых.
- Рракма может совершить четыре коротких отдыха, чтоб их задание было вообще выполнимым.
- Если они завершают пятый короткий отдых, *Гит Конденсатор* полностью заряжен, задание провалено.
- Длинный отдых считается за 3 коротких, они могут совершить один длинный и один короткий отдых, и преуспеть в выполнении миссии. Любые дополнительные отдыхи это провал.

## РАЗДАТКА ДЛЯ ИГРОКОВ. ГИТЫ И ША'САЛ КХОУ

### ГИТЬЯНКИ

---

Гитьянки разграбляют бесчисленные миры с палуб своих астральных судов и спин красных драконов. Перья, бусины, драгоценные камни и драгоценные металлы украшают их броню и оружие - легендарные серебряные мечи которыми они нарезают врагов. После победы над иллитидами, гитьянки стали жестокими завоевателями, руководимые ужасающей королевой-лицем Влаакит.

### ГИТЗЕРАИ

---

Сосредоточенные на философии и строгой аскезе, гитзераи придерживаются в жизни нестигаемого порядка. Худые и мускулистые, они носят простые одежды, не украшенные орнаментами, они очень скрытные и доверяют только некоторым, избранным извне своего круга. Отвернувшись от своих воинственных собратьев гитьянок, гитзераи ведут строгий монашеский образ жизни, обитая на островах порядка в пустынном море хаоса на плане Лимбо.

### ША'САЛ КХОУ

---

Ша'сал Кхоу это радикалы от гитьянки и гитзераев, которые работают над воссоединением их народов. Их труды направлены на создание единой расы гитов. Члены Ша'сал Кхоу действуют в своих родных обществах, тайно срывая планы атак на другие сообщества гитов, и осторожно вербуя единомышленников. Также под их контролем находится тайный опорный пункт, цитадель, на Побережье Мечей.

Персонажи, участвующие в приключении – контингент этого укрепления и сотрудничают с другими расами Забытых Королевств [Forgotten Realms] для достижения своих целей. Для достижения личных целей или для тренировки, они участвуют вместе с фракциями в всех видах активностей, вроде приключений или экспедиций.

В общем, Ша'сал Кхоу не является фракцией, в том же смысле, что Арфисты или Жентарим. Это только фон и объединяющий элемент для персонажей-гитов участвующих в этой компании.



# Калак Дракнерах

имя персонажа

Волшебник 9 (Очарование)	Мудрец	
класс и уровень	предыстория	имя игрока
Гитьянки	3Н	48 000
раса	мировоззрение	опыт

**сила**  
12  
+1

**ловкость**  
14  
+2

**телосложение**  
10  
+0

**интеллект**  
18  
+4

**мудрость**  
14  
+2

**харизма**  
10  
+0

**вдохновение**

**+4 бонус мастерства**

+1 Силы  
 +2 Ловкости  
 +0 Телосложения  
 +8 Интеллекта  
 +6 Мудрости  
 +0 Харизмы

спасброски

- +2 Акробатика (Лов)
- +8 Анализ/Расследование (Инт)
- +1 Атлетика (Сил)
- +2 Восприятие (Мдр)
- +2 Выживание (Мдр)
- +0 Выступление (Хар)
- +0 Запугивание (Хар)
- +8 История (Инт)
- +2 Ловкость рук (Лов)
- +8 Магия (Инт)
- +2 Медицина (Мдр)
- +0 Обман (Хар)
- +4 Природа (Инт)
- +2 Проницательность (Мдр)
- +8 Религия (Инт)
- +2 Скрытность (Лов)
- +0 Убеждение (Хар)
- +2 Уход за животными (Мдр)

**навыки**

**12** пассивная мудрость (внимательность)

**Доспехи.**  
Лёгкие доспехи, Средние доспехи

**Оружие.**  
Кинжал, дротик, праща, боевой посох, лёгкий арбалет, короткий меч, длинный меч, двуручный меч

**Инструменты.**  
Инструменты алхимика

**Языки.**  
Общий, Драконий, Гитский, Гномий

прочие владения и языки

**13** КД

**+2** инициатива

**30 фт** скорость

Максимум хитов 38

текущие хиты

временные хиты

Итого 9кб

КОСТЬ ХИТОВ

успехи

провалы

спасброски от смерти

название бонус атаки урон/вид

**б-й посох** +5 1кб+1\*/др

**огн.снар.** +9 2к10/огн

**эл-шок** +9 2к6/эл

\*универсальное (1к8+1)

атаки и заклинания

боевой посох, магическая фокусировка (кристалл), дорожная одежда, поясная кошель, волшебная палочка боевого мага +1 (см. на обороте)

рюкзак-спальник, столовый набор, огниво, рационы (10 дней), бурдюк, бутылочка чернил, писчее перо, небольшой нож, письмо от мёртвого коллеги с вопросом, на который вы пока не можете ответить, книга заклинаний, инструменты алхимика, 2 зелья лечения.

**25**

снаряжение

Я ... говорю ... медленно ... когда разговариваю ... с идиотами, ... то есть ... практически ... всегда.

черты характера

Путь к силе и самосовершенствованию лежит в знаниях.

идеалы

Я работаю над сохранением библиотеки, университета, скриптория или монастыря.

привязанности

Ради спасения своей или чьей-либо ещё жизни я выболтаю любую тайну.

слабости

**РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВОСТВО**  
Вы можете сотворить заклинание волшебника как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно есть в вашей книге заклинаний. Вам не нужно иметь это заклинание подготовленным.

**МАГИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ**  
Вы знаете как восстанавливать часть магической энергии, изучая книгу заклинаний. Один раз в день, когда вы заканчиваете короткий отдых, вы можете восстановить часть использованных ячеек заклинаний. Ячейки заклинаний могут иметь суммарный уровень, который не превышает половину уровня вашего волшебника (округляя в большую сторону), и ни одна из ячеек не может быть шестого уровня или выше. Например, если вы волшебник 4 уровня, вы можете восстановить ячейки заклинаний с суммой уровней не больше двух. Вы можете восстановить одну ячейку заклинаний 2 уровня, или две ячейки заклинаний 1 уровня.

**МАСТЕР ОЧАРОВАНИЯ**  
Когда вы выбираете эту школу на 2 уровне, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Очарования в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

**ГИПНОТИЧЕСКИЙ ВЗГЛЯД**  
Начиная со 2 уровня ваши тихие слова и завораживающий взгляд волшебным образом могут одурманить другое существо. Выберите действием одно видимое вами существо в пределах 5 футов от себя. Если цель может видеть или слышать вас, она должна преуспеть в спасброске Мудрости против Сл вашего заклинания волшебника, иначе она будет очарована вами до конца вашего следующего хода. Скорость очарованного существа падает до 0, оно выводится из строя и выглядит потрясённым.  
В следующие ходы вы можете действием поддерживать этот эффект, продлевая его до конца своего следующего хода. Однако эффект прекращается, если вы удалитесь от существа более чем на 5 футов, если существо не может больше ни видеть, ни слышать вас, или если существо получает урон.  
После окончания эффекта, или если существо успешно совершило спасбросок от него, вы не можете использовать данное умение против этого существа, пока не завершите продолжительный отдых.

**ИНСТИНКТИВНОЕ ОЧАРОВАНИЕ**  
Начиная с 6 уровня, когда существо, которое вы видите, и которое находится в пределах 30 футов от вас, совершает бросок атаки по вам, вы можете реакцией перенаправить атаку, при условии, что есть другое существо, находящееся в пределах досягаемости этой атаки. Атакующий должен совершить спасбросок Мудрости против Сл вашего заклинания волшебника. При провале атакующий должен выбрать в качестве цели ближайшее существо (кроме вас и себя). Если есть несколько потенциальных целей, атакующий сам выбирает из них цель. В случае успеха вы не можете использовать данное умение против атакующего, пока не завершите продолжительный отдых.  
Вы обязаны решить, будете ли использовать это умение, до того как будет известно, попала атака или промахнулась. Существа, которых нельзя очаровать, обладают иммунитетом к этому эффекту.

умения и особенности



## Калак Дракнерах

имя персонажа

60

возраст

6 фт

рост

160 фнт

вес

Желтые

глаза

желтоватая

кожа

Лысый

волосы

внешность персонажа

союзики и организации

### ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Если вы пытаетесь изучить или вспомнить информацию, которой вы не обладаете, вы часто знаете, где и от кого её можно получить. Обычно это библиотека, скрипторий, университет, мудрец или другое образованное существо. Мастер может решить, что искомое знание является тайной и хранится в практически недоступном месте, или что оно вообще недоступно. Поиски глубочайших тайн вселенной могут потребовать отдельного приключения или даже целой кампании.

предыстория персонажа

### Декадентное мастерство.

Вы изучаете один язык и получаете владение одним навыком или инструментом на ваш выбор. Во вневременном городе Ту'нарат у гитьянок есть бесчисленное количество времени, для овладения неисчислимыми знаниями (уже учтено).

### Воинский талант.

Вы владеете легкими и средними доспехами, а также короткими мечами, длинными мечами, двуручными мечами (уже учтено).

### Псионика гитьянки.

Вы знаете заговор волшебная рука [mage hand], и рука невидима при наложении заговора этой чертой.

Когда вы достигаете 3 уровня, вы можете один раз наложить заклинание прыжок [jump] используя эту черту, вы восстанавливаете эту возможность при завершении продолжительного отдыха.

Когда вы достигаете 5 уровня, вы можете один раз наложить заклинание туманный шаг [misty step], вы восстанавливаете эту возможность при завершении продолжительного отдыха.

Интеллект - ваша базовая характеристика для этих заклинаний. Когда вы используете заклинания от этой черты - они не требуют компонентов.

дополнительные умения и особенности

### Волшебная палочка боевого мага +1 [Wand of the war mage +1]

Держа эту палочку в руке, вы получаете бонус к броскам атаки заклинаний (уже учтено). Кроме того, вы игнорируете укрытие на половину, когда совершаете атаки заклинаниями.

сокровища



# Волшебник

класс заклинателя

Интеллект

базовая характеристика

16

Сл спасения

+9

бонус атаки заклинанием

## 0 заговоры

- Огненный снаряд [Fire Bolt]
- Свет [Light]
- Фокусы [Prestidigitation]
- Электршок [Shocking Grasp]

уровень заклинаний

## 1 кол-во ячеек 4 потрачено ячеек

подготовлено

название заклинания

- Очарование личности [Charm Person]
- Понимание языков [Comprehend Languages]
- Обнаружение магии [Detect Magic]
- Опознание [Identify]
- Волшебная стрела [Magic Missile]
- Защита от добра и зла [Protection From Evil and Good]
- Щит [Shield]
- Усыпление [Sleep]

## 2 3

- Обнаружение мыслей [Detect Thoughts]
- Удержание личности [Hold Person]
- Палящий луч [Scorching Ray]
- Внушение [Suggestion]

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

## 3 3

- Рассеивание магии [Dispel Magic]
- Огненный шар [Fireball]
- Ускорение [Haste]
- Замедление [Slow]

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

## 4 3

- Смятение [Confusion]
- Переносщая дверь [Dimension Door]
- Град [Ice Storm]
- Верный пёс Морденкайна [Mordenkainen's Faithful Hound]

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

## 5 1

- Удержание чудовища [Hold Monster]
- Фальшивый двойник [Mislead]

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

## 6

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

## 7

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

## 8

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

## 9

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
-

# Куадер Лендоу

имя персонажа

Жрец 9 (Знания)

класс и уровень

Гитцерай

раса

Прислужник

предыстория

ЗН

мировоззрение

имя игрока

48 000

опыт

**сила**  
10  
+0

**ловкость**  
14  
+2

**телосложение**  
14  
+2

**интеллект**  
14  
+2

**мудрость**  
18  
+4

**харизма**  
10  
+0

**вдохновение**

+4 бонус мастерства

спасброски

- +0 Силы
- +2 Ловкости
- +2 Телосложения
- +2 Интеллекта
- +8 Мудрости
- +4 Харизмы

навыки

- +2 Акробатика (Лов)
- +2 Анализ/Расследование (Инт)
- +0 Атлетика (Сил)
- +4 Восприятие (Мдр)
- +4 Выживание (Мдр)
- +0 Выступление (Хар)
- +0 Запугивание (Хар)
- +6 История (Инт)
- +2 Ловкость рук (Лов)
- +10 Магия (Инт)
- +8 Медицина (Мдр)
- +0 Обман (Хар)
- +10 Природа (Инт)
- +8 Проницательность (Мдр)
- +6 Религия (Инт)
- +2 Скрытность (Лов)
- +0 Убеждение (Хар)
- +4 Уход за животными (Мдр)

18 КД

+2 инициатива

30 фт. скорость

Максимум хитов 66

текущие хиты

временные хиты

Итого 9к8

КОСТЬ ХИТОВ

успехи

провалы

спасброски от смерти

Я вижу знамения в каждом событии и поступке. Боги пытаются говорить с нами, нужно лишь прислушаться.  
Я люблю хорошую еду, выпивку и высокое общество представителей своего храма. Жизнь вдали от этого меня раздражает.

**черты характера**

Мы должны сохранить и защитить древние традиции богослужения и совершения священных таинств.

**идеалы**

Я пытаюсь сохранить священные тексты, которые мои враги считают еретическими и пытаются уничтожить.

**привязанности**

Однажды выбрав цель, я становлюсь одержимым ею в ущерб всему прочему в своей жизни.

**слабости**

название бонус атаки урон/вид

булава +4 1к6/др

кинжал +6 1к4+2\*/кл

\* метательное (дист. 20/60)

**атаки и заклинания**

**РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВОСТВО**  
Вы можете сотворить заклинание жреца как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

**Божественный канал (2/отдых)**

**БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ИЗГНАНИЕ НЕЖИТИ**  
Вы действием демонстрируете свой священный символ и читаете молитву, изгоняющую нежить. Вся нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон.

**УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ**  
Когда нежить проваливает спасбросок от вашего умения Изгнание нежити, существо мгновенно уничтожается, если его показатель опасности 1 и ниже

**БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ЧТЕНИЕ МЫСЛЕЙ**  
На 6 уровне вы можете использовать свой Божественный канал, чтобы читать мысли существ. Затем вы можете использовать доступ к разуму существа, чтобы командовать им.  
Выберите действием одно существо, которое вы можете видеть, находящееся в пределах 60 футов от вас. Это существо должно совершить спасбросок Мудрости. Если существо преуспело, вы не можете использовать это умение на нём, пока не завершите продолжительный отдых.  
Если существо проваливает спасбросок, вы можете прочитать его поверхностные мысли (то, что у него на уме, его текущие эмоции и то, о чём оно активно думает), когда оно находится в пределах 60 футов от вас. Этот эффект длится в течение 1 минуты.  
В течение этого времени вы можете действием окончить этот эффект, накладывая на существо заклинание внушение [suggestion], не тратя ячейку заклинания. Цель автоматически проваливает спасбросок от этого заклинания.

**БЛАГОСЛОВЕНИЕ ЗНАНИЙ**  
Вы получаете владение навыками Магия и Природа. Ваш бонус мастерства удваивается для всех проверок характеристик при использовании этих навыков. (уже учтено)

**МОГУЩЕСТВЕННОЕ КОЛДОВОСТВО**  
Вы добавляете модификатор Мудрости к урону, который причиняете заговорами жреца.

**умения и особенности**

14 пассивная мудрость (внимательность)

**Доспехи.**  
Лёгкие доспехи, Средние доспехи, Щиты

**Оружие.**  
Простое оружие

**Языки.**  
Общий, Эльфийский, Гитский, Гномий

**прочие владения и языки**

**снаряжение**

булава, чешуйчатый доспех, кинжал, священный символ, простая одежда, поясной кошель, щит часового

рюкзак- спальник, столовый набор, огниво, рационы (10 дней), бурдюк, 50фт. пеньковая верёвка, молитвослов, 5 палочек благовоний, облачение, 2 зелья лечения.





45

возраст

6 фт.

рост

160 фнт.

вес

жёлтые

глаза

желтоватая

кожа

Серые

волосы

имя персонажа

внешность персонажа

союзники и организации

### ПРИЮТ ДЛЯ ВЕРУЮЩИХ

Как послушник, вы внушаете уважение последователям своей религии и можете проводить религиозные церемонии своего божества. Вы и ваши спутники можете рассчитывать на бесплатное лечение и уход в храмах, святынях и других подобных местах, посвящённых вашей вере. Вам придётся предоставить материальные компоненты для заклинаний, если таковые понадобятся. Те, кто разделяют вашу веру, могут обеспечить вам (но только вам) скромное существование.

предыстория персонажа

### Дисциплина разума.

Вы имеете преимущество на спасброски против очарования и испуга. Под руководством мастеров в своих монастырях, гитцераи обучаются контролировать собственный разум.

### Псионика гитцераев.

Вы знаете заговор "волшебная рука" [mage hand], и рука невидима при наложении заговора этой чертой.

Когда вы достигаете 3 уровня, вы можете один раз наложить заклинание "щит" [shield] используя эту черту, вы восстанавливаете эту возможность при завершении продолжительного отдыха.

Когда вы достигаете 5 уровня, вы можете один раз наложить заклинание "обнаружение мыслей" [detect thoughts], вы восстанавливаете эту возможность при завершении продолжительного отдыха.

Мудрость - ваша базовая характеристика для этих заклинаний. Когда вы используете заклинания от этой черты - они не требуют компонентов.

дополнительные умения и особенности

### ЩИТ ЧАСОВОГО [sentinel shield]

Пока вы держите этот щит, вы совершаете с преимуществом проверки инициативы и проверки Мудрости (Внимательность). Сам щит украшен символом глаза.

сокровища



# Жрец

класс заклинателя

Мудрость

базовая характеристика

16

Сл спасения

+8

бонус атаки заклинанием

0 заговоры

- Указание [Guidance]
- Свет [Light]
- Священный пламя [Sacred Flame]
- Уход за умирающим [Spare the Dying]

уровень заклинаний

кол-во ячеек 1 4 потрачено ячеек

- подготовлено название заклинания
- Приказ [Command] (домен)
  - Опознание [Identify] (домен)
  - Благословение [Bless]
  - Лечение ран [Cure Wounds]
  - Направленный снаряд [Guiding Bolt]
  - Лечащее слово [Healing Word]

2 3

- Гадание [Augury] (домен)
- Внушение [Suggestion] (домен)
- Малое восстановление [Lesser Restoration]
- Молебен лечения [Prayer of Healing]
- Божественное оружие [Spiritual Weapon]

3 3

- Необнаружимость [Nondetection] (домен)
- Разговор с мёртвыми [Speak with Dead] (домен)
- Маяк надежды [Beacon of Hope]
- Множественное лечащее слово [Mass Healing Word]
- Духовные стражи [Spirit Guardians]

4 3

- Магический глаз [Arcane Eye] (домен)
- Смятение [Confusion] (домен)
- Свобода перемещения [Freedom of Movement]
- Изменение формы камня [Stone Shape]

5 1

- Знание легенд [Legend Lore] (домен)
- Наблюдение [Scrying] (домен)
- Множественное лечение ран [Mass Cure Wounds]

6

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

7

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

8

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

9

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
-

# Кэндэлоу Дле'тэн

имя персонажа

Воин 9 (Чемпион)

класс и уровень

Гитьянки

раса

Солдат

предыстория

ЗН

мировоззрение

имя игрока

48 000

опыт

**сила**  
18  
+4

**ловкость**  
10  
+0

**телосложение**  
18  
+4

**интеллект**  
14  
+2

**мудрость**  
10  
+0

**харизма**  
12  
+1

вдохновение

+4 бонус мастерства

+8 Силы  
 +0 Ловкости  
 +8 Телосложения  
 +2 Интеллекта  
 +0 Мудрости  
 +1 Харизмы  
 спасброски

- +0 Акробатика (Лов)
- +6 Анализ (Инт)
- +8 Атлетика (Сил)
- +0 Внимательность (Мдр)
- +4 Выживание (Мдр)
- +1 Выступление (Хар)
- +5 Запугивание (Хар)
- +6 История (Инт)
- +0 Ловкость рук (Лов)
- +2 Магия (Инт)
- +0 Медицина (Мдр)
- +1 Обман (Хар)
- +2 Природа (Инт)
- +0 Проницательность (Мдр)
- +2 Религия (Инт)
- +0 Скрытность (Лов)
- +1 Убеждение (Хар)
- +0 Уход за животными (Мдр)

навыки

19 КД

+2\* инициатива

30 фт скорость

Максимум хитов 94

текущие хиты

временные хиты

Итого 9к10

КОСТЬ ХИТОВ

успехи

провалы

спасброски от смерти

название бонус атаки урон/вид

дл.меч +9 1к8+5\*/п

руч.топор +8 1к6+4\*/п

мет.копье +8 1к6+4\*/кл

\*универсальное (1к10+5)  
\*метательное (дист 20/60)  
\*метательное (дист 30/120)

Доп.атака  
Совершая действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

Улучшенный крит.  
Атаки оружием совершают крит. при «19» или «20» на кости атаки.

атаки и заклинания

10 пассивная мудрость (внимательность)

**Доспехи.**  
Любые доспехи, Щиты

**Оружие.**  
Простое оружие, Воинское оружие

**Инструменты.**  
Игровой набор (Драконьи шахматы),  
Транспорт (наземный)

**Языки.**  
Общий, Эльфийский, Гитский

прочие владения и языки

наборный доспех, длинный меч +1, щит, 2 ручных топора, 10 метательных копий, дорожная одежда, знак отличия, поясной кошелек (деньги)

рюкзак-спальник, столовый набор, огниво, 10 факелов, рационы (10 дней), бурдюк, 50фт. пеньковая верёвка, набор драконьих шахмат, знамя убитого врага, фляга крепкого вина, 2 зелья лечения.

25

снаряжение

Я всегда вежлив и почтителен.

Я могу смотреть прямо на адскую гончую, не отводя глаз.

черты характера

Если слепо следовать приказам, попадаешь под пяту тирании.

идеалы

Моя честь — моя жизнь.

привязанности

Я мало уважаю тех, кто не доказал, что является достойным воителем.

слабости

**БОЕВОЙ СТИЛЬ (ЗАЩИТА)**  
Если существо, которое вы видите, атакует не вас, а другое существо, находящееся в пределах 5 футов от вас, вы можете реакцией создать помеху его броску атаки. Для этого вы должны использовать щит.

**ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ**  
В свой ход вы можете бонусным действием восстановить хиты в размере 1к10 + ваш уровень воина. Используя это умение, вы должны завершить короткий либо продолжительный отдых, чтобы использовать его снова.

**ВСПЛЕСК ДЕЙСТВИЙ**  
В свой ход вы можете совершить одно дополнительное действие помимо обычного и бонусного действий. Используя это умение, вы должны завершить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать его снова.

**ВИДАЮЩИЙСЯ АТЛЕТ\***  
Вы можете добавлять +2 ко всем проверкам Силы, Ловкости или Телосложения, куда ещё не включён бонус мастерства.  
Кроме того, если вы совершаете прыжок в длину с разбега, дальность прыжка увеличивается на количество футов, равное модификатору Силы.

**УПОРНЫЙ**  
Вы можете перебросить проваленный спасбросок, и должны использовать новый результат. После этого вы можете повторно использовать это умение только после завершения продолжительного отдыха.

умения и особенности



Кэндэлоу Дле'тэн

имя персонажа

45

возраст

Жёлтые

глаза

6 фт

рост

желтоватая

кожа

170 фнт.

вес

Белые

волосы

внешность персонажа

союзники и организации

#### ВОИНСКОЕ ЗВАНИЕ

Будучи солдатом, вы заслужили звание. Солдаты, верные военной организации, которой вы раньше принадлежали, всё ещё признают вашу власть и влияние, и они подчиняются вам, если их звание ниже вашего. С помощью своего звания вы можете оказывать влияние на других солдат и брать во временное пользование простое снаряжение или лошадей. Возможно, вас пропустят внутрь военного лагеря или крепости, если к вашему званию отнесутся с уважением.

предыстория персонажа

#### Декадентное мастерство.

Вы изучаете один язык и получаете владение одним навыком или инструментом на ваш выбор. Во вневременном городе Ту'нарат у гитьянок есть бесчисленное количество времени, для овладения неисчислимыми знаниями (уже учтено).

#### Воинский талант.

Вы владеете легкими и средними доспехами, а также короткими мечами, длинными мечами, двуручными мечами (уже учтено).

#### Псионика гитьянки.

Вы знаете заговор волшебная рука [mage hand], и рука невидима при наложении заговора этой чертой.

Когда вы достигаете 3 уровня, вы можете один раз наложить заклинание прыжок [jump] используя эту черту, вы восстанавливаете эту возможность при завершении продолжительного отдыха.

Когда вы достигаете 5 уровня, вы можете один раз наложить заклинание туманный шаг [misty step], вы восстанавливаете эту возможность при завершении продолжительного отдыха.

Интеллект - ваша базовая характеристика для этих заклинаний. Когда вы используете заклинания от этой черты - они не требуют компонентов.

дополнительные умения и особенности

сокровища



# Шай'ир Дилэтет

имя персонажа

Монах 9 (открытой ладони)	Благородный	
класс и уровень	предыстория	имя игрока
Гитцерай	ЗН	48 000
раса	мировоззрение	опыт

**сила**  
9  
-1

**ловкость**  
16  
+3

**телосложение**  
14  
+2

**интеллект**  
12  
+1

**мудрость**  
18  
+4

**харизма**  
10  
+0

**вдохновение**

+4 бонус мастерства

+3 Силы  
 +7 Ловкости  
 +2 Телосложения  
 +1 Интеллекта  
 +4 Мудрости  
 +0 Харизмы  
 спасброски

+7 Акробатика (Лов)  
 +1 Анализ (Инт)  
 -1 Атлетика (Сил)  
 +4 Внимательность (Мдр)  
 +4 Выживание (Мдр)  
 +0 Выступление (Хар)  
 +0 Запугивание (Хар)  
 +5 История (Инт)  
 +3 Ловкость рук (Лов)  
 +1 Магия (Инт)  
 +4 Медицина (Мдр)  
 +0 Обман (Хар)  
 +1 Природа (Инт)  
 +8 Проницательность (Мдр)  
 +1 Религия (Инт)  
 +3 Скрытность (Лов)  
 +4 Убеждение (Хар)  
 +4 Уход за животными (Мдр)

навыки

14 пассивная мудрость (внимательность)

**Оружие.**  
Простое оружие, короткий меч

**Инструменты.**  
Игровой набор (Драконы шахматы), инструменты каллиграфа

**Языки.**  
Общий, Эльфийский, Гитский

прочие владения и языки

17 КД

+3 инициатива

45 фт скорость

Максимум хитов 66

текущие хиты

временные хиты

Итого 9к8

КОСТЬ ХИТОВ

успехи

провалы

спасброски от смерти

название бонус атаки урон/вид

**безоружн** +7 1к6+3/др

**кор.меч** +7 1к6+3/р

**лёг.арбал** +7 1к8+3\*/кл

\* лёгкий арбалет - дист. (80/320)

Доп.атака  
Совершая действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

**БОЕВЫЕ ИСКУССТВА**  
Если в свой ход вы используете действие Атака для безоружной атаки, или атаки монашеским оружием, вы можете совершить ещё одну безоружную атаку бонусным действием.

**ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ УДАРЫ**  
Ваши безоружные удары считаются магическими

атаки и заклинания

короткий меч, лёгкий арбалет, 20 болтов, отличная одежда, поясной кошель

рюкзак- спальник, столовый набор, огниво, рационы (10 дней), бурдюк, свиток с генеалогическим древом, кольцо-печатка, 2 зелья лечения

кольцо защиты разума (см. оборот)

снаряжение

Несмотря на благородное рождение, я не ставлю себя выше народа. У всех нас течёт одинаковая кровь.

Обыватели любят меня за доброту и великодушие.

черты характера

Уважение — мой долг. Кем бы ты ни был, к другим нужно относиться с уважением, невзирая на их происхождение.

идеалы

Союз моего дома с другой благородной семьёй нужно поддерживать любой ценой.

привязанности

Весь мир вращается вокруг меня.

слабости

Очки Ци. (9/отдых), спасбросок Ци Сл16

**ШКВАЛ УДАРОВ**  
Сразу же после того, как вы в свой ход совершили действие Атака, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы совершить бонусным действием две безоружные атаки.

**ТЕРПЕЛИВАЯ ОБОРОНА**  
Вы тратите 1 очко ци в свой ход, чтобы совершить бонусным действием Уклонение.

**ПОСТУПЬ ВЕТРА**  
Вы можете потратить 1 очко ци в свой ход, чтобы совершить бонусным действием Отход или Рывок. В этот ход дальность ваших прыжков удваивается.

**ОШЕЛОМЛЯЮЩИЙ УДАР**  
Если вы попали по существу атакой рукопашным оружием, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы нанести ошеломляющий удар. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе она станет ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

**ТЕХНИКИ ОТКРЫТОЙ ЛАДОНИ**  
Если вы попадаете по существу одной из атак, дарованных Шквалом ударов, вы можете наложить на цель один из следующих эффектов:  

- Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости, иначе она сбивается с ног.
- Цель должна совершить спасбросок Силы. В случае провала вы можете толкнуть её от себя на расстояние до 15 футов.
- Цель не может совершать реакции до конца вашего следующего хода.

**ОТРАЖЕНИЕ СНАРЯДОВ**  
Вы можете реакцией отразить или поймать снаряд, если по вам попали атакой дальнобойным оружием. Если вы делаете это, урон снижается на 1к10+12. Если вы снизили урон до 0, вы можете поймать снаряд в случае, если он достаточно мал, чтоб держать его одной рукой, и одна из ваших рук свободна. Если вы поймали снаряд с помощью этого умения, вы можете потратить одно очко ци, чтобы частью реакции совершить дальнобойную атаку пойманым оружием или боеприпасом с дистанцией 20/60 футов.

умения и особенности



## Шай'ир Дилэтет

имя персонажа

35

возраст

5 фт. 10 дюймов

рост

150 фнт.

вес

Жёлтые

глаза

желтоватая

кожа

Белые

волосы

внешность персонажа

союзы и организации

название

СИМВОЛ

### ПРИВИЛЕГИРОВАННОСТЬ

Благодаря знатному происхождению, другие хорошо к вам относятся. Вас принимают в высшем обществе, и считается, что у вас есть право посещать любые места. Обыватели изо всех сил стараются сделать вам приятно и избежать вашего гнева, а другие высокородные считают вас своей равней. Если нужно, вы можете получить аудиенцию местного дворянина.

### Дисциплина разума.

Вы имеете преимущество на спасброски против очарования и испуга. Под руководством мастеров в своих монастырях, гитцераи обучаются контролировать собственный разум.

### Псионика гитцераев.

Вы знаете заговор "волшебная рука" [mage hand], и рука невидима при наложении заговора этой чертой.

Когда вы достигаете 3 уровня, вы можете один раз наложить заклинание "щит" [shield] используя эту черту, вы восстанавливаете эту возможность при завершении продолжительного отдыха.

Когда вы достигаете 5 уровня, вы можете один раз наложить заклинание "обнаружение мыслей" [detect thoughts], вы восстанавливаете эту возможность при завершении продолжительного отдыха.

Мудрость - ваша базовая характеристика для этих заклинаний. Когда вы используете заклинания от этой черты - они не требуют компонентов.

предыстория персонажа

### МЕДЛЕННОЕ ПАДЕНИЕ

Начиная с 4 уровня, если вы упали, вы можете реакцией уменьшить урон от падения на значение, равное вашему уровню монаха, умноженному на пять.

### УВЁРТЛИВОСТЬ

Если вы попадаете под действие эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вы вместо этого не получаете урона при успешном спасброске и получаете только половину урона при проваленном.

### СПОКОЙСТВИЕ РАЗУМА

Вы можете действием окончить один из действующих на вас эффектов, делающих вас очарованным или испуганным.

### ИСЦЕЛЕНИЕ ТЕЛА

Вы можете действием восстановить количество хитов, равное вашему утроенному уровню монаха. Вы должны завершить продолжительный отдых, прежде чем сможете использовать это умение снова.

### УЛУЧШЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ БЕЗ ДОСПЕХОВ

Вы можете перемещаться по вертикальным поверхностям и по поверхности жидкости, не падая во время движения.

дополнительные умения и особенности

### КОЛЬЦО ЗАЩИТЫ РАЗУМА [ring of mind shielding] (требуется настройка)

Нося это кольцо, вы обладаете иммунитетом к магии, позволяющей другим существам читать ваши мысли, определять, лжёте ли вы, определять ваше мировоззрение и ваш вид существа. Существа могут телепатически общаться с вами только если вы позволяете это.

Вы можете действием сделать кольцо невидимым, пока вновь не сделаете его видимым другим действием, пока не снимете его, или пока не умрёте.

Если вы умрёте, нося это кольцо, ваша душа входит в него, если только оно уже не занято душой. Вы можете остаться в кольце, а можете отправиться навстречу посмертию. Пока ваша душа находится в кольце, вы можете телепатически общаться с любым существом, которое носит его. Владелец не может отказаться от этого телепатического общения.

сокровища

# Вен'делен Тенидин

имя персонажа

Бард 9 (доблести)

класс и уровень

Чужеземец

предыстория

имя игрока

Гитьянки

раса

ЗН

мировоззрение

48 000

опыт

сила

11

+0

ловкость

16

+3

телосложение

12

+1

интеллект

10

+0

мудрость

14

+2

харизма

16

+3

вдохновение

+4

бонус мастерства

+0 Силы

+7 Ловкости

+1 Телосложения

+0 Интеллекта

+2 Мудрости

+7 Харизмы

спасброски

+7 Акробатика (Лов)

+2 Анализ (Инт)

+4 Атлетика (Сил)

+6 Внимательность (Мдр)

+10 Выживание (Мдр)

+5 Выступление (Хар)

+5 Запугивание (Хар)

+2 История (Инт)

+5 Ловкость рук (Лов)

+2 Магия (Инт)

+4 Медицина (Мдр)

+5 Обман (Хар)

+2 Природа (Инт)

+10 Проницательность (Мдр)

+2 Религия (Инт)

+5 Скрытность (Лов)

+7 Убеждение (Хар)

+4 Уход за животными (Мдр)

навыки

16

пассивная мудрость (внимательность)

Доспехи.

Лёгкие доспехи, Средние доспехи, Щиты

Оружие.

Простое оружие, Воинское оружие

Инструменты.

Музыкальные инструменты (барабан, флейта, лютня, цитра)

Языки.

Общий, Эльфийский, Гитский, Глубинная речь

прочие владения и языки

17

КД

+5

инициатива

30 фт

скорость

Максимум хитов 57

текущие хиты

временные хиты

Итого 9к8

КОСТЬ ХИТОВ

успехи

провалы

спасброски от смерти

название бонус атаки урон/вид

дл. лук

+7

1к8+3\*

рапира

+7

1к8+3

кинжал

+7

1к4+3\*

\*дист. (150/600)

\*метательное (дист. 20/60)

Доп.атака

Совершая действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

атаки и заклинания

ММ

СМ

ЗМ

ЗМ

ЗМ

ЗМ

ЗМ

ЗМ

ЗМ

ЗМ

ЗМ

ЗМ

ЗМ

ЗМ

ЗМ

ЗМ

ЗМ

ЗМ

ЗМ

ЗМ

ЗМ

ЗМ

ЗМ

рапира, кинжал, длинный лук, колчан и 20 стрел, доспех из проклёпанной кожи, щит, дорожная одежда, медвежий коготь (трофей) на веревочке на шее, поясной кошель, Цитра Мак-Фуирмид (см. оборот)

25

рюкзак- спальник, столовый набор, огниво, рационы (10 дней), бурдюк, контейнер для карт и свитков, 3 листка бумаги, бутылочка чернил, писчее перо, барабан, 2 зелья лечения.

снаряжение

Я слежу за друзьями, как если бы они были слепыми котятками.

Для любой ситуации у меня есть уроки, извлечённые из наблюдений за природой.

черты характера

Каждый должен поступать так, чтобы всё племя было счастливым.

идеалы

Ша'сал Кхоу - самая важная вещь в моей жизни, даже когда они далеко от меня.

привязанности

Я с трудом доверяю представителям других рас, племён и сообществ.

слабости

ВДОХНОВЕНИЕ БАРДА

Своими словами или музыкой вы можете вдохновлять других. Для этого вы должны бонусным действием выбрать одно существо, отличное от вас, в пределах 60 футов, которое может вас слышать. Это существо получает кость бардовского вдохновения — к8. В течение следующих 10 минут это существо может один раз бросить эту кость и добавить результат к проверке характеристики, броску атаки или спасброску, который оно совершает. Существо может принять решение о броске кости вдохновения уже после броска к20, но должно сделать это прежде, чем Мастер объявит результат броска. Как только кость бардовского вдохновения брошена, она исчезает. Существо может иметь только одну такую кость одновременно. Вы можете использовать это умение 3 раза. Потраченные использования восстанавливаются после короткого или продолжительного отдыха.

ПЕСНЬ ОТДЫХА

Если вы, или любые союзные существа, способные слышать ваше исполнение, восстанавливаете хиты в конце короткого отдыха, каждый из вас восстанавливает дополнительно 1к8 хитов. Для того, чтобы восстановить дополнительные хиты, существо должно потратить в конце короткого отдыха как минимум одну Кость Хитов.

КОМПЕТЕНТНОСТЬ

Ваш бонус мастерства удваивается для любых проверок навыков Проницательность и Выживание.

КОНТРОЧАРОВАНИЕ

Вы можете действием начать исполнение, которое продлится до конца вашего следующего хода. В течение этого времени вы и все дружественные существа в пределах 30 футов от вас совершают спасброски от запугивания и очарования с преимуществом. Чтобы получить это преимущество, существа должны слышать вас. Исполнение заканчивается преждевременно, если вы оказываетесь недееспособны, теряете способность говорить, или прекращаете исполнение добровольно (не требуется действие).

БОЕВОЕ ВДОХНОВЕНИЕ

Существо, получившее от вас кость бардовского вдохновения, может бросить эту кость и добавить результат к своему броску урона оружием. В качестве альтернативы, если существо атаковано, оно может реакцией совершить бросок кости вдохновения и добавить результат к своему КД от этой атаки. Оно может сделать это после броска атаки, но до того, как узнает, попали ли по нему.

умения и особенности



## Вен'делен Тенидин

имя персонажа

50

возраст

6 фт. 2 дюйма

рост

180 фнт

вес

Жёлтые

глаза

желтоватая

кожа

Серебрянные

волосы

внешность персонажа

союзнники и организации

### СТРАННИК

Вы отлично запоминаете карты и местность, и всегда можете вспомнить общие характеристики местности, поселения, и прочие особенности в окрестностях. Кроме того, вы каждый день можете находить еду и пресную воду для себя и пяти других товарищей, при условии, что вокруг вас можно найти ягоды, дичь, воду и так далее.

предыстория персонажа

#### Декадентное мастерство.

Вы изучаете один язык и получаете владение одним навыком или инструментом на ваш выбор. Во вневременном городе Ту'нарат у гитьянок есть бесчисленное количество времени, для овладения неисчислимыми знаниями (уже учтено).

#### Воинский талант.

Вы владеете легкими и средними доспехами, а также короткими мечами, длинными мечами, двуручными мечами (уже учтено).

#### Псионика гитьянки.

Вы знаете заговор волшебная рука [mage hand], и рука невидима при наложении заговора этой чертой.

Когда вы достигаете 3 уровня, вы можете один раз наложить заклинание прыжок [jump] используя эту черту, вы восстанавливаете эту возможность при завершении продолжительного отдыха.

Когда вы достигаете 5 уровня, вы можете один раз наложить заклинание туманный шаг [misty step], вы восстанавливаете эту возможность при завершении продолжительного отдыха.

Интеллект - ваша базовая характеристика для этих заклинаний. Когда вы используете заклинания от этой черты - они не требуют компонентов.

дополнительные умения и особенности

#### Цитра Мак-Фуирмид

Вы можете действием сыграть на инструменте и наложить одно из его заклинаний. После того как инструмент использован для наложения заклинания, он не может повторно накладываться это заклинание до следующего рассвета. Заклинания используют вашу базовую характеристику и Сл спасбросков от ваших заклинаний.

Если вы использовали инструмент для накладывания заклинания, которое делает цель очарованной при провале спасброска, цель совершает этот спасбросок с помехой. Этот эффект применяется вне зависимости от того, использовали ли вы инструмент в качестве источника заклинания или в качестве заклинательной фокусировки.

Заклинания- Защита от добра и зла, левитация, невидимость, полёт, дубовая кора, лечение ран, туманное облако

сокровища





# Бард

класс заклинателя

## Харизма

базовая характеристика

## 15

Сл спасения

## +7

бонус атаки заклинанием

**0** заговоры

Свет [Light]

Починка [Mending]

Сообщение [Message]

уровень заклинаний

кол-во ячеек

потрачено ячеек

**1** 4

подготовлено

название заклинания

Диссонирующий шёпот [Dissonant Whispers]

Огонь фей [Faerie Fire]

Падение пёрышком [Feather Fall]

Скорород [Longstrider]

Усыпление [Sleep]

**2** 3

Обнаружение мыслей [Detect Thoughts]

Дребезги [Shatter]

**3** 3

Подсматривание [Clairvoyance]

Послание [Sending]

**4** 3

Принуждение [Compulsion]

Переносщая дверь [Dimension Door]

**5** 1

Удержание чудовища [Hold Monster]

**6**

**7**

**8**

**9**

# Вишну Ре'Вар

имя персонажа

Плут 9 (мистический ловкач)	Народный герой	
класс и уровень	предыстория	имя игрока
Гитцерай	ЗН	48 000
раса	мировоззрение	опыт

**сила**  
10  
+0

**ловкость**  
18  
+4

**телосложение**  
14  
+2

**интеллект**  
14  
+2

**мудрость**  
14  
+2

**харизма**  
10  
+0

**вдохновение**

+4 бонус мастерства

+0 Силы  
 +8 Ловкости  
 +2 Телосложения  
 +6 Интеллекта  
 +2 Мудрости  
 +0 Харизмы  
 спасброски

- +8 Акробатика (Лов)
- +10 Анализ (Инт)
- +0 Атлетика (Сил)
- +2 Внимательность (Мдр)
- +6 Выживание (Мдр)
- +0 Выступление (Хар)
- +0 Запугивание (Хар)
- +2 История (Инт)
- +12 Ловкость рук (Лов)
- +2 Магия (Инт)
- +2 Медицина (Мдр)
- +0 Обман (Хар)
- +2 Природа (Инт)
- +2 Проницательность (Мдр)
- +2 Религия (Инт)
- +12 Скрытность (Лов)
- +0 Убеждение (Хар)
- +6 Уход за животными (Мдр)

навыки

16 КД

+4 инициатива

30 фт скорость

Максимум хитов 66

текущие хиты

временные хиты

Итого 9к8

КОСТЬ ХИТОВ

успехи

провалы

спасброски от смерти

название бонус атаки урон/вид

рапира	+8	1к8+4
кор.лук +1	+9	1к6+5
кинжал	+8	1к4+4*

\*метательное (дист. 20/60)  
**СКРЫТАЯ АТАКА**  
 Один раз в ход вы можете причинить дополнительный урон 5к6 одному из существ, по которому вы попали атакой, совершенной с преимуществом к броску атаки. Атака должна использовать дальнобойное оружие или оружие со свойством «фехтовальное».  
 Вам не нужно иметь преимущество при броске атаки, если другой враг цели находится в пределах 5 футов от неё. Этот враг не должен быть недееспособным, и у вас не должно быть помехи для броска атаки.

атаки и заклинания

Я сужу других по поступкам, а не словам.  
 Если кто-то в беде, я всегда готов прийти на помощь.  
 черты характера

Тираны не должны угнетать народ.  
 идеалы

Я защищаю тех, кто не может защитить себя сам.  
 привязанности

Я слепо верю в своё предназначение, и не замечаю ни своих недостатков, ни смертельных опасностей.  
 слабости

12 пассивная мудрость (внимательность)

**Доспехи.**  
Лёгкие доспехи

**Оружие.**  
Простое оружие, ручной арбалет, длинный меч, рапира, короткий меч

**Инструменты.**  
Инструменты ювелира, транспорт (наземный), воровские инструменты (+12)

**Языки.**  
Общий, Гитский, Воровской жаргон

прочие владения и языки

рапира, короткий лук +1, колчан и 20 стрел, 2 кинжала, доспех из проклёпанной кожи, простая одежда, поясной кошель, мешочек с компонентами

рюкзак-спальник, столовый набор, огниво, 10 факелов, рационы (10 дней), бурдюк, 50фт. пеньковая верёвка, инструменты ювелира, лопата, железный горшок, воровские инструменты, 2 зелья лечения.

30

снаряжение

**КОМПЕТЕНТНОСТЬ**  
 Ваш бонус мастерства удваивается для любых проверок навыков Анализ, Ловкость рук, Скрытность и при использовании Воровских инструментов.

**ХИТРОЕ ДЕЙСТВИЕ**  
 Вы можете в каждом ходе боя совершать бонусное действие. Это действие может быть использовано только для Рывка, Отхода или Засады.

**НЕВЕРОЯТНОЕ УКЛОНЕНИЕ**  
 Когда нападающий, которого вы можете видеть, попадает по вам атакой, вы можете реакцией уменьшить вдвое урон, причиняемый вам этой атакой.

**УВЕРТЛИВОСТЬ**  
 Если вы попадаете под действие эффекта, который позволяет вам совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вместо этого вы не получаете вовсе никакого урона, если спасбросок был успешен, и только половину урона, если он был провален.

**УЛУЧШЕННАЯ ВОЛШЕБНАЯ РУКА**  
 Начиная с 3 уровня, когда вы накладываете заклинание волшебная рука, вы можете создать руку невидимой, и совершать ею следующие дополнительные действия:

- Вы можете положить один предмет, удерживаемый рукой, в контейнер, носимый или несомый другим существом.
- Вы можете достать предмет из контейнера, носимого или несомого другим существом.
- Вы можете использовать воровские инструменты для вскрытия замков и обезвреживания ловушек в дистанции этого заклинания.

Вы можете выполнить одно из этих действий, не будучи замеченным, если успешно совершите проверку Ловкости (Ловкость рук) против проверки Мудрости (Внимательность) существа. Кроме того, вы можете использовать бонусное действие, предоставленное умением Хитрое действие, для управления рукой.

**МАГИЧЕСКАЯ ЗАСАДА**  
 Если вы накладываете заклинание на существо, от которого скрыты, существо в этом ходе совершает с помехой спасброски от этого заклинания.

умения и особенности



40

возраст

5фт. 8 дюймов

рост

140 фнт.

вес

Жёлтые

глаза

Желтоватая

кожа

Лысый

волосы

имя персонажа

внешность персонажа

название

СИМВОЛ

союзнники и организации

### ДЕРЕВЕНСКОЕ ГОСТЕПРИИМСТВО

Вы сами из простого народа, и потому легко находите с ними общий язык. Вы можете найти место, чтобы спрятаться, отдохнуть или подлечиться среди обывателей, если только вы не угрожаете им. Они укроют вас от представителей закона и тех, кто ищет вас, но своими жизнями за вас они рисковать не будут.

предыстория персонажа

### Дисциплина разума.

Вы имеете преимущество на спасброски против очарования и испуга. Под руководством мастеров в своих монастырях, гитцераи обучаются контролировать собственный разум.

### Псионика гитцераев.

Вы знаете заговор "волшебная рука" [mage hand], и рука невидима при наложении заговора этой чертой.

Когда вы достигаете 3 уровня, вы можете один раз наложить заклинание "щит" [shield] используя эту черту, вы восстанавливаете эту возможность при завершении продолжительного отдыха.

Когда вы достигаете 5 уровня, вы можете один раз наложить заклинание "обнаружение мыслей" [detect thoughts], вы восстанавливаете эту возможность при завершении продолжительного отдыха.

Мудрость - ваша базовая характеристика для этих заклинаний. Когда вы используете заклинания от этой черты - они не требуют компонентов.

дополнительные умения и особенности

сокровища



# Мистический ловкач

класс заклинателя

Интеллект

базовая характеристика

14

Сл спасения

+6

бонус атаки заклинанием

**0** заговоры

- Волшебная рука [Mage Hand]
- Сообщение [Message]
- Меткий удар [True Strike]

уровень заклинаний

кол-во ячеек

потрачено ячеек

**1** 4

подготовлено

название заклинания

- Сверкающие брызги [Color Spray]
- Щит [Shield]
- Усыпление [Sleep]
- Жуткий смех Таши [Tasha's Hideous Laughter]

**2** 2

- Размытый образ [Blur]
- Паучье лазанье [Spider Climb] (Паук)

**3**

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

**4**

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

**5**

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

**6**

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

**7**

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

**8**

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

**9**

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
-