



# ДРАКОНЫ ОСТРОВА ШТОРМОКРУШЕНИЙ

<b>Проведение этого приключения</b> .....	2
<b>Обзор книги</b> .....	2
<b>В самом начале</b> .....	2
<b>Забывшие Королевства</b> .....	2
<b>Предыстория приключения</b> .....	3
Обзор приключения .....	3
Карты в приключении .....	3
<b>Мастер</b> .....	4
Подсказки для мастера .....	4
<b>Глава 1. Дракониий Покой</b> .....	6
<b>Добро пожаловать в Дракониий Покой</b> .....	6
Утонувшие моряки .....	7
Встреча с обитателями монастыря .....	7
Места в Дракониий Покое .....	10
<b>Задания в монастыре</b> .....	12
Появление зомби .....	12
Морские пещеры .....	12
Кораблекрушение .....	12
Индивидуальные задания .....	12
Потерянный вирлинг .....	13
<b>Исследование острова</b> .....	14
Дополнительные столкновения .....	14

<b>Глава 2. Пещеры морской травы</b> .....	16
<b>Обзор пещер</b> .....	16
Особенности пещер морской травы .....	16
<b>Проведение этой главы</b> .....	17
Приближаясь на уровне моря .....	17
Приближаясь сверху .....	17
Вход в пещеры .....	17
Взаимодействие с миконидами .....	17
Места в пещерах морской травы .....	18
<b>Завершение этой главы</b> .....	21
Получение уровня .....	21

<b>Глава 3. Проклятое кораблекрушение</b> .....	22
<b>Обзор кораблекрушения</b> .....	22
Особенности кораблекрушения .....	23
<b>Проведение этой главы</b> .....	23
Места на обломках кораблекрушения .....	23
Возвращение гарпии .....	27
<b>Завершение главы</b> .....	27
Получение уровня .....	27

<b>Глава 4. Обсерватория на вершине утеса</b> .....	28
<b>Обзор обсерватории</b> .....	28
Особенности обсерватории .....	29
<b>Проведение этой главы</b> .....	29
Приближение по суше .....	29
Приближение по воде .....	29
Кобольды-союзники Спаркрендера .....	29
Места в обсерватории .....	30
<b>Ритуал Спаркрендера</b> .....	34
<b>Завершение приключения</b> .....	35

Переведено и оформлено



# Проведение этого приключения

**Н**АСТОЯЩИЙ БУКЛЕТ ПРЕДНАЗНАЧЕН ДЛЯ *мастера*. Он содержит полное приключение по игровой системе Dungeons & Dragons пятой редакции, а также описания магических предметов и существ, присутствующих в нем. С его помощью вы научитесь самостоятельно проводить игры по системе D&D пятой редакции.

## Обзор книги

Это приключение — набор локаций, заданий и столкновений, которые вдохновят вас на создание вашей собственной истории. Исход этой истории определяется действиями и решениями искателя приключений, а также удачей на игровых костях.

*Драконы острова Штормокрушений* вовлекает персонажей в разгар древней войны между драконами, в процессе исследования острова, который долгое время был полем битвы в этом конфликте. Вот неполный перечень того, что вы найдете в этой книге:

- **Руководство по проведению приключения.** Буклет начинается с обзора приключения. Затем рассматривается роль мастера в D&D и предоставляются некоторые советы, которые помогут вам в этой роли.
- **Места приключений.** Четыре главы приключения описывают места на острове Штормокрушений, которые персонажи могут исследовать, взаимодействовать там с различными существами и преследовать свои цели. Первое место, Драконий Покой, служит базой для персонажей. Там они могут отдыхать и пополнять припасы между посещениями других мест.
- **Магические предметы и монстры.** Два приложения описывают правила для магических предметов и монстров, которых персонажи могут встретить в ходе приключения.

## В самом начале

### Примечание переводчика

Прежде чем начать, ознакомьтесь с содержанием этого приключения. Если вы считаете, что есть элементы, которые могут напугать ваших игроков или вызвать у них дискомфорт, проконсультируйтесь с игроками, прежде чем начать играть. Не раскрывая ожидающей их истории, поговорите о потенциально неприятных аспектах и обсудите, как бы вы хотели с ними справиться. Эти предварительные действия являются важной частью обеспечения безопасного и веселого времяпрепровождения в игре.

Для начала попросите каждого игрока выбрать одного из персонажей.

- Холмовой дварф Священник
- Человек Паладин
- Лесной эльф Воин
- Легконогий полурослик Плут
- Высший эльф Волшебник

Предложите игрокам прочитать листы персонажей, дать своим персонажам имена и придумать им детали личности и внешности. Предложите игрокам прописать эти элементы на листах, чтобы сделать персонажей по настоящему своими.

## Забутые Королевства

*Забутые Королевства* — это мир высокого фэнтези, населенный эльфами, дварфами, халфлингами, людьми и другими народами — один из многих таких миров в обширной мультивселенной игры D&D. В Забутых Королевствах воины отважно проникают в склепы павших дварфийских королей Делзоуна в поисках славы и сокровищ. Плуты бродят по темным улочкам перенаселенных городов, таких как Невервинтер и Врата Балдура. Жрецы на службе у богов орудуя булавой и заклинаниями, защищая земли от ужасающих сил. Волшебники изучают руины павшей империи нетерезов, раскрывая секреты, слишком зловещие для света дня.

По дорогам и рекам Забутых Королевств путешествуют менестрели и разносчики, торговцы и охранники, солдаты и матросы. Смелые искатели приключений отправляются вслед за историями о странных, славных и далеких местах. Хорошие карты и четкие тропы могут увести даже неопытного юношу с мечтами о славе далеко по всему миру, но эти пути никогда не бывают безопасными. Путешественники в Забутых Королевствах сталкиваются с ужасной магией и смертоносными монстрами. Даже фермы и поместья в одном дне пути от города могут стать жертвами чудовищ, и нет уголков земли, застрахованных от гнева драконов.

Это приключение происходит на острове Штормокрушений, небольшом местечке в регионе под названием Побережье Мечей. Этот регион — место приключений, где отважные души проникают в древние крепости и исследуют руины давно потерянных королевств. Среди диких пустынь, зубчатых заснеженных пиков, лесистых предгорий, в окружении пронизывающих ветров и бродячих чудовищ на побережье находятся знаменитые бастионы цивилизации, такие как город Невервинтер, расположенный в тени дымящегося вулкана, известного как гора Хотноу.

### Количество игроков

Вы можете начать играть в *Драконов острова Штормокрушений* с количеством от одного до пяти игроков. Если у вас есть четверо или пятеро друзей, готовых играть с вами, каждый из них может взять одного из персонажей, указанных выше. Пятерым игрокам столкновения могут показаться немного проще, чем четверым, однако приключение в целом подходит, без специальных изменений, для групп из четырех или пяти игроков.

Если у вас менее четырех игроков, вы можете попросить некоторых из них взять на себя роль двух персонажей, чтобы в группе было как минимум четыре персонажа. Игрок с двумя персонажами должен относиться к одному из них как к своему главному герою, а к другому — как к помощнику, который, вероятно, не будет участвовать в большей части диалогов.

## Предыстория приключения

Согласно легенде, в самые первые дни сотворения мира возникли два племени драконов. Бахамут, благородный Платиновый Дракон, создал металлических драконов — золотых, серебряных, бронзовых, латунных и медных. Жестокая пятиголовая Тиамат создала цветных драконов — красных, синих, зеленых, черных и белых. Металлических и цветных драконов объединяет взаимная неприязнь, которая берет начало во вражде между Бахамутом и Тиамат (Бахамута называют Королем металлических драконов в мире Забытых Королевств, а Тиамат — Королевой цветных драконов. В других мирах у них могут быть другие отношения, имена и личности).

Предыстория Драконьего Покоя коренится в этой враждебности. Много веков назад огнедышащая красная драконица по имени Шаррут неистовствовала на Побережье Мечей. Три металлических дракона объединили свои силы, чтобы сразиться с Шаррут, и заточили ее на дне океана, в надежде, что морская вода погасит ее огонь и упокоит ее навсегда. Однако, ярость Шаррут, как гласит легенда, вызвала подводную вулканическую активность, которая и сформировала остров Штормокрушений.

По всей вероятности, Шаррут давно мертва и погребена под островом, но среди цветных драконов ходят слухи, что она все еще жива и однажды выйдет из своей темницы. Так или иначе, один факт неоспорим: мощная магия, воплощенная в таком древнем драконе, оставила неизгладимый след на острове. Эта магия веками привлекала на остров других драконов, превращая его в поле битвы между цветными и металлическими змеями. Некоторые драконы погибли, и каждый из них оставил после себя духовный шрам, вызывающий непредсказуемые магические эффекты.

Сто лет назад синий дракон Элденемир попытался использовать эту разрушительную магию. Бронзовая драконица по имени Рунара умоляла его отказаться от

своих планов, а затем, когда он проигнорировал мольбы, убила его, добавив на остров еще одну драконью могилу.

Рунара устала от непрекращающегося раздора, а раны Острова Штормокрушений постоянно напоминают ей о цене предыдущих конфликтов. Посвятив себя мирной жизни, она основала монастырь Драконьего Покоя как убежище от насилия. Теперь Рунара в человеческом облике служит лидером крошечной группы отшельников и аскетов.

Однако вечный конфликт между цветными и металлическими драконами угрожает разрушить безмятежность Драконьего Покоя — тут-то и начинается приключение!

## Обзор Приключения

В *Драконах острова Штормокрушений* персонажи узнают о магических шрамах, оставленных смертью драконов. Столкнувшись со зловещими планами одного змея и праведным гневом другого, они получают шанс выяснить, возможен ли мир между враждующими семьями или им придется прибегнуть к насилию, чтобы разрешить конфликт на этом острове.

Приключение состоит из четырех глав:

**Глава 1**, «Драконий Покой» знакомит авантюристов с монастырем Рунары и его обитателями и предоставляет персонажам возможность узнать о проблемах, стоящих перед островом. В этой главе также описываются дополнительные столкновения, которые вы можете использовать в ходе приключения, в том числе визит к волшебному горячему источнику, возникшему на месте смерти латунного дракона.

**Глава 2**, «Пещеры морской травы» описывает, как могила Шаррут порождает угрожающую сообществу грибоподобных миконидов магическую связь с Планом Огня.

**Глава 3**, «Проклятое кораблекрушение» подробно описывает корабль, разбившийся на костях золотого дракона, и ужасное проклятие, заточенное в его трюме.

**Глава 4** «Обсерватория на вершине утеса» переносит персонажей на место, где Рунара убила синего дракона — и где его потомок устроил себе логово. Там они также найдут пленного бронзового вирмлинга, отвергнувшего учение Рунары о мире.

## Карты в приключении

Карты в этом приключении предназначены только для игрового мастера. На этих картах показаны секретные двери и другие элементы, которые игроки не должны видеть.

Когда персонажи прибывают в место, отмеченное на карте, опишите его, чтобы дать им четкую мысленную картину этого места. Вы также можете рисовать то, что они видят на бумаге, копируя вашу карту, но опуская при этом секретные детали. Ваша нарисованная от руки карта не обязана идеально соответствовать тому, что есть в материалах приключения. Постарайтесь лишь правильно подобрать основные формы и размеры, а остальное предоставьте воображению игроков.

## Мастер

Мастер играет особую роль в играх по системе D&D.

Мастер – это **рассказчик**. Мастер создает проблемы и столкновения, которые должны преодолеть персонажи. Мастер — это интерфейс игрока, с помощью которого он взаимодействует с миром D&D и который читает (а часто и пишет) приключение и описывает, что происходит в ответ на действия персонажей.

Мастер – это **судья**. Когда не ясно, что должно произойти дальше, Мастер решает, как применить правила и продолжить историю.

Мастер – это **игрок**. Мастер играет монстрами в приключении, выбирая их действия и совершая за них броски. Мастер также отыгрывает поведение всех других личностей, которых встречают персонажи.

## Подсказки для мастера

Самая важная часть того, чтобы быть хорошим мастером, — это помогать всем веселиться за столом. Следуйте нашим советам, чтобы все прошло гладко:

**Примите, что это общая история.** Неотъемлемая часть D&D — это рассказывание истории в группе, поэтому пусть игроки вносят свой вклад в результат словами и поступками своих персонажей. Если некоторые игроки затрудняются принимать участие, спросите их, что делают их персонажи.

**Это не соревнование.** Мастер не соревнуется с персонажами игроков. Ваша задача — следить за соблюдением правил, управлять монстрами и поддерживать развитие сюжета.

**Будьте справедливы и гибки.** Относитесь к своим игрокам справедливо и беспристрастно. Правила помогут вам в этом, но порой вы можете отступить от них, чтобы всем было весело.

**Изменяйте приключение по своему вкусу.** Приключение не имеет заранее установленного исхода. Вы можете изменить любое столкновение, чтобы сделать его более интересным и увлекательным для ваших игроков.

**Держите блокнот под рукой.** Используйте его для отслеживания таких деталей, как порядок инициативы персонажей и монстров.

## Предоставление информации

Одна из самых важных задач мастера — выяснить, что и когда нужно сказать игрокам. Вся информация, необходимая для принятия решений, исходит от вас. В

рамках правил и в пределах знаний и чувств персонажей расскажите игрокам все, что им нужно знать.

Текст, который появляется в подобном поле, предназначен для прочтения вслух или перефразирования игрокам, когда их персонажи впервые прибывают в определенное место, или при определенных обстоятельствах. Обычно таким образом описаны локации или представлены сценарии диалогов, чтобы игроки знали, что происходит, и имели понимание о том, какие варианты действий есть у их персонажей.

Вам не нужно раскрывать каждый аспект ситуации или опасности за один раз. Текст в рамке обычно описывает все, что персонажи видят, слышат или обоняют с первого взгляда. Когда персонажи обыскивают что-нибудь, они могут совершать проверки Мудрости (Внимательность) или Интеллекта (Анализ), открывая ящики и сундуки и вообще исследуя вещи более внимательно. В таких случаях сообщайте игрокам больше подробностей о том, что находят их персонажи.

**Статблоку существ.** Всякий раз, когда в тексте приключения имя существа выделено жирным шрифтом, это визуальная подсказка, направляющая вас к блоку характеристик существа в приложении. Эти статблоки предназначены только для вас. Однако, когда персонажи сражаются с монстрами, вы можете раскрыть определенную информацию, чтобы помочь им сделать правильный выбор в бою:

- **Очки хитов.** Вы можете дать игрокам представление о том, как хорошо они справляются с существом, описав в терминах повествования, насколько это существо ранено. Например, если у монстра осталось меньше половины хитов, вы можете описать его как тяжело раненого. Такая информация дает игрокам ощущение прогресса и может подтолкнуть их к усилению атаки. С другой стороны, если персонажи не сильно ранят существо, пусть игроки знают, что чудовище выглядит так, будто оно может вынести гораздо больше повреждений. Это может побудить их изменить свой план.
- **Способности, сильные и слабые стороны.** Сражаясь с существом, персонажи должны больше узнать о его способностях. Делитесь информацией с игроками по мере ее появления. Например, если волшебник накладывает *пылающий шар* (заклинание, наносящее огненный урон) на огненную змею (существо, невосприимчивое к урону от огня), то пусть игрок волшебника узнает, что заклинание, будто, вообще не беспокоит существо. Игроки могут правильно предположить, что огненная змея, вероятно, не пострадала от огня; не стесняйтесь тонко подтверждать их догадки (например, с улыбкой замечая: «Звучит разумно»).



Карта 1. остров Штормокрушений

**Сюжетная информация.** Описание места может включать важную информацию, не заключенную в рамку. Зачастую вам следует раскрывать такую информацию, когда персонажи исследуют определенные объекты или взаимодействуют с существами.

Как мастер, вы отыгрываете существ, с которыми сталкиваются персонажи. Текст приключения предлагает подсказки, которые помогут вам решить, что знают эти существа и насколько они готовы делиться сведениями с персонажами. Кроме того, импровизируйте и отыгрывайте этих существ так, как вы их себе видите. Например, приключение описывает Рунару (замаскированную бронзовую драконицу, которая возглавляет монастырь Драконьего Покоя) как мудрую и миролюбивую, но вы сами решаете, как звучит ее голос и как она реагирует на ту или иную ситуацию. Вы также можете игнорировать то, что описано в тексте, и отыгрывать Рунару или любое другое существо на свое усмотрение.

**Сокровища.** Когда персонажи найдут сокровища, сообщите им, сколько монет они находят и сколько стоят любые драгоценные камни и предметы искусства. Иногда среди сокровищ находятся магические предметы, названия которых выделены курсивом. Эти предметы и их свойства, а также правила того, как персонажи выясняют, что делает каждый, описаны в приложении.

## Совершение ошибок

Все совершают ошибки, и даже опытные мастера не застрахованы. Если вы упускаете из виду, забываете или искажаете что-то, поправьте себя и двигайтесь дальше. Никто не ожидает, что вы запомните каждую деталь этого приключения и все правила игры. Пока ваши игроки веселятся, все будет хорошо.

## Импровизированные проверки способностей

Зачастую в этом приключении содержатся указания о том, какие проверки способностей персонажи могут попробовать в определенных ситуациях, и какова сложность (Сл.) этих проверок. Однако иногда персонажи пробуют сделать что-нибудь непредвиденное. В таких случаях вы сами решаете, что с этим делать.

Проверки способностей предназначены для ситуаций, когда успех или неудача персонажа не гарантированы. Если кто-то может легко выполнить задачу, не просите проверки способности, – просто скажите игроку, что происходит. Также, если никто не может выполнить задачу, сообщите игроку, что его действия не принесут успеха.

В большинстве случаев выбирайте Сл., которая будет легкой (Сл. 10), умеренной (Сл. 15) или сложной (Сл. 20).



## Глава 1. Дракони́й Покой (Dragon's Rest)

**Н**АШЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ НАЧИНАЕТСЯ в крошечном монастыре, именуемом Дракони́м Покоем, тихой гавани, куда уставшие от мирской суеты приходят в поисках внутреннего покоя, примирения с собой и просветления. Здесь персонажи узнают об опасностях острова

Штормокрушений.

У каждого персонажа, как указано в листах (Приложение В) есть особая причина для посещения монастыря. Вы также можете позволить игрокам придумать свои причины, по которым их персонажи ищут совета и помощи у Рунары.

### Добро пожаловать в Дракони́й Покой

В начале вашей первой игровой сессии прочтите следующий текст:

Ваше плавание прошло без каких-либо происшествий, но остров, едва показавшийся на горизонте, предвещает невиданные чудеса. Водоросли под вами сверкают сотнями переливающихся цветов, а солнечные лучи, как бы наперекор пасмурным облакам, освещают густую

растительность и базальтовые скалы острова. Избегая острых скал, поднимающихся из воды, ваш корабль прокладывает курс к спокойной гавани на северном побережье острова.

На вершине утеса, нависающего над вами, вы видите большой храм колизейного типа. Ваше судно бросает якорь у входа в гавань, и шлюпка с двумя матросами доставляет вас на берег, так что у вас есть масса времени чтобы насладиться видом возвышающейся статуи в центре храма. Статуя изображает пожилого человека, на плечах и руках которого сидят семь певчих птиц. Длинная тропа, на которой виднеются несколько врезанных в скалы дверей, поднимается по склону утеса к храму.

Матросы оставляют вас на скрипучем причале, к которому привязана большая четырехвесельная лодка. Они указывают на начало тропы, прежде чем пожелать вам удачи и отправиться назад к судну. Ваше путешествие к Дракони́ему Покою начинается!

Прежде чем продолжить приключение, предложите игрокам представить их персонажей друг другу, если они еще этого не сделали. Они могут захотеть обсудить причины своего визита в Драконий Покой или предпочтут пока что оставить свою мотивацию в секрете. Если у игроков будут вопросы о том, что они видят на территории монастыря с лодки, используйте информацию с Карты 2 и из раздела “Места в Драконьем Покое”, когда будете отвечать.

Когда персонажи начнут подниматься по тропе спросите у игроков в каком порядке они это делают. Какой персонаж идет впереди, а какой прикрывает тыл? Запишите полученную информацию.

Когда будете готовы, переходите к блоку “Утонувшие моряки”.

## Утонувшие моряки

Перед началом столкновения прочтите следующий текст:

Когда вы уже были готовы покинуть пляж и начать свое восхождение, громкий плеск воды и влажное, булькающее ворчание позади привлекли ваше внимание. Три силуэта поднимаются из моря на краю побережья примерно в 30-ти футах от вас. Все трое одеты как моряки, их кожа имеет серый оттенок, и сами они выглядят как утопленники. Пошатываясь, они направляются в вашу сторону, в то время как морская вода выливается из их расслабленных ртов.

Три шаркающие фигуры – это **зомби**, ожившие трупы моряков, погибших в недавнем кораблекрушении. Персонажи стоят перед следующим выбором: они могут развернуться и сразиться с зомби, или продолжить путь и оставить медлительных, ковыляющих противников позади.

Если персонажи разворачиваются и вступают в бой, то это первое боевое столкновение в приключении. Вот действия, которые нужно выполнить, чтобы запустить его:

- Ознакомьтесь со *статблоком зомби*
- Используйте правила *инициативы*, чтобы определить, кто будет ходить первым, вторым и т. д. Зафиксируйте порядок хода в своих записях
- По наступлении своей инициативы зомби движутся к персонажам. Если они подходят достаточно близко, то совершают рукопашные атаки. Статблок зомби содержит информацию необходимую для выполнения этих атак. Если все персонажи находятся на расстоянии более 20 футов, зомби используют действие “Рывок”, чтобы продвинуться ближе к персонажам.
- Зомби сражаются, пока не будут побеждены

**Совет:** *Стойкость нежити*. Черта зомби «Стойкость нежити» отражает, насколько сложно убить эти ходячие

трупы. Когда эта черта предотвратит смерть зомби, дайте игрокам подсказку о том, что именно произошло. Вы можете сказать: «Это должно было прикончить существо, но оно продолжает двигаться!» С другой стороны, каждый раз, когда зомби получает урон излучением (например, от заговора *священное пламя*), вы можете описать существо, воющее в агонии. Это может помочь игрокам понять, что урон излучением — это способ обойти *Стойкость нежити*. Если игроки спросят, знают ли их персонажи что-нибудь о борьбе с зомби, пусть они сделают проверку Интеллекта со Сл. 10. Те, кому это удалось, могут вспомнить, что особенно сильный удар (т. е. критический удар) или урон излучением могут помочь прикончить зомби.

**Помощь Рунары.** В том маловероятном случае, если зомби победят авантюристов, Рунара приходит им на помощь. Персонажи приходят в себя в храме (область А5 в Драконьем Покое). Рунара объясняет, что она услышала звуки боя и прибыла как раз вовремя, чтобы не дать нежити утащить персонажей в море.

**Избегая зомби.** Если персонажи решат не сражаться с зомби, они легко могут убежать от медлительных, шаркающих монстров. Зомби не следуют за ними по тропе к Драконьему Покою. Позже у персонажей будет еще одна возможность разобраться с этими живыми мертвецами (см. “Задания в монастыре” далее в этой главе).

## Встреча с обитателями монастыря

Прочтите этот текст, когда персонажи впервые поднимаются по тропе к Драконьему Покою:

Ваше прибытие быстро привлекает внимание всего населения этого места, состоящего в основном из кобольдов. Эти маленькие рептилии с любопытством разглядывают вас, в то время как двое людей наблюдают издалека. Все обитатели монастыря одеты в простую одежду, ни у кого нет видимого оружия. Один из кобольдов спрашивает: «Как вас зовут?»

Мгновение спустя все кобольды начинают забрасывать вас вопросами — “Откуда вы?” “Что это такое?” “Почему вы здесь?” и многими другими, теряющимися в общем гаме.

Посетители монастыря редки, а любопытство кобольдов неутолимо; они продолжают задавать вопросы, пока персонажи не настаивают на том, чтобы те прекратили.

Когда персонажи успокаивают кобольдов (или если игроки начинают проявлять признаки раздражения), лидер монастыря подходит, чтобы поприветствовать гостей. Прочитайте следующий текст:

Болтливые кобольды замолкают, когда в вашем поле зрения появляется новая фигура, грациозно спускающаяся с верхней части монастыря. Это пожилая человеческая женщина с обветренной смуглой кожей, седыми волосами, заплетенными в тугие косы, и добрыми карими глазами, одетая в простую белую мантию. Она улыбается, приближаясь и протягивая вам руки в приветствии.

«Добро пожаловать в Драконий Покой», — говорит она. «Пусть Бахамут приведет вас к тому, что вы ищете».

Это старейшина **Рунара**, лидер Драконьего Покоя. Если персонажи победили зомби на пляже, она благодарит их. Впрочем, даже если сражения с зомби не было, Рунара говорит персонажам, что они могут оставаться в Драконьем Покое столько, сколько захотят, ночевать в одной из монашеских келий (область А1) или в храме (область А5) и обедать с остальными в столовой (область А3). Рунара ничего не говорит о какой-либо оплате. Если персонажи предлагают деньги или услуги в обмен на ее гостеприимство, она принимает эти подарки.

На протяжении всего этого приключения Драконий Покой будет служить базой для персонажей. Все места, которые они исследуют на острове, находятся в пределах нескольких миль от монастыря, и герои могут вернуться сюда, когда захотят, чтобы отдохнуть, подлечиться и получить информацию, необходимую для следующего этапа их приключений. Кроме того, они могут купить у **Миры** (см. «Кобольды») любое обычное снаряжение.

Во время своего пребывания в Драконьем Покое персонажи могут взаимодействовать с любым из его жителей. Все местные, кроме Рунары живут в маленьких монашеских кельях, высеченных в скале (область А1 на *карте монастыря*).

## Старейшина Рунара

Старейшина Рунара является лидером монастыря Драконьего Покоя. Она выглядит как человеческая женщина, но на самом деле это принявшая форму человека взрослая бронзовая драконица. Она направляет жителей монастыря в их размышлениях и исследованиях. Те в свою очередь знают об истинной личности Рунары, но не говорят об этом с гостями.

Изначальное отношение Рунары к героям - безразличное. Она становится дружелюбной, когда персонажи демонстрируют, что заботятся о безопасности монастыря, например, сражаясь с зомби на пляже или выполняя любые задания, которые она им предлагает (см. «Задания в монастыре» далее в этой главе). Если персонажи причиняют вред кому-либо из жителей Драконьего Покоя, Рунара становится враждебной и настаивает на том, чтобы персонажи исправили содеянное, прежде чем она захочет иметь с ними дело снова.

Миссия Рунары состоит в том, чтобы помочь тем, на чью жизнь повлияло насилие, найти новый жизненный путь вперед в этом мире. В конечном счете, она хотела

бы, чтобы цветные и металлические драконы нашли мирный способ сосуществования, а пока она утешается, помогая людям и другим разумным существам разрывать бесконечный цикл насилия.

У Рунары есть секретное логово в пещере, доступ к которой осуществляется через подводный туннель, расположенный на небольшом расстоянии от монастыря и не показанный на карте Драконьего Покоя. Она осторожно проникает в пещеру и покидает ее, так, чтобы никто не мог ее заметить, входя в воду и выходя из нее в открытом море, вне поля зрения монастыря. Другие жители монастыря думают, что она живет в храме на вершине острова (область А5), или просто отшучиваются от вопросов о ее жилище, объясняя, что она всегда в храме, или в библиотеке, или навещает остальных жителей - да, кажется, она никогда не спит!

## Кобольды

Кобольды — это маленькие гуманоиды-рептилии, которые считают себя потомками драконов и часто живут рядом с ними. На протяжении веков множество групп кобольдов были привлечены на остров Штормокрушений таящейся здесь драконьей магией. Девять кобольдов, полностью преданных Рунаре теперь живут в Драконьем Покое.

Кобольды Драконьего Покоя законодобрые и разделяют идеалы справедливости и сострадания, которым их учит Рунара. Из-за чувствительности к солнечному свету, они работают ночью и избегают выходить наружу днем. Если не указано иное, кобольды изначально дружелюбны к авантюристам.

Описание кобольдов приведено ниже. Они могут предложить свое мнение или дать подсказки игрокам, если у тех возникнут проблемы с пониманием каких-либо событий на острове. Не думайте однако, что вы обязаны детально отыграть всех девяти кобольдов! Выберите одного или двух из них, тех которые больше всего нравятся вам и игрокам, и сфокусируйте внимание персонажей на них:

**Агга** мало говорит и не терпит глупостей. Она поддерживает порядок среди остальных кобольдов. Агга безразлична к посетителям, но если персонажи проявляют уважение к монастырю и помогают держать в узде более буйных кобольдов, ее отношение улучшается до дружелюбного.

**Блепп** имеет острое чувство опасности и убежден, что ему сверхъестественно везет. Его самое ценное имущество - обычный кинжал, который, как он утверждает, является волшебным.

**Фруб** имеет безграничную энергию и отчаянно нуждается в помощи, чтобы найти ей продуктивное применение. Любит задавать вопросы обо всем, что делают другие.

После неудачного инцидента на кухне Лейли больше не разрешается трогать алхимический огонь Милы.



**Кильнип** страдает ужасной бессонницей и спит всего несколько часов в сутки. Она всегда уставшая, но охотная собеседница.

**Лейли** имеет пылливый ум и талант к различным инструментам и строительству. Служит помощницей у Милы.

**Мумпо** настолько дерзок и смел, что украл медный грош из клада Рунары и убежден, что она об этом понятия не имеет. (Он ошибается, но та находит ситуацию забавной и позволяет Мумпо продолжать верить в ее незнание).

**Мила** (законно-добрый *кобольд-изобретатель*) — крылатый кобольд, чьи братья, Мек и Минн, теперь служат Спаркрендеру, синему вирмлиngu из Обсерватории на вершине утеса (см. Глава 4). Когда крылья Милы были сильно повреждены в результате нападения **кровопийц** (которых она описывает как «голодных, противных, кровососущих, летучих мышей»), Рунара помогла ей поправиться. Сейчас Мила проводит время, экспериментируя с алхимией, инженерией и магией.

**Рикс** благочестив и следит за храмом, выполняя роль помощника Рунары. Он обожает каламбуры. Недавно Рикс стал свидетелем того, как корабль разбился о скалы на севере (см. “Задания в монастыре” далее в этой главе).

**Зарк** груб и любит красочные оскорбления. Его любимые: «Съешь мой меч, багбирья отрыжка!» и «Твой отец был газовой спорой!». Равнодушен к посетителям.

## Тарак

**Тарак** человек пожилого возраста. У него бледная кожа покрытая множеством веснушек, каштановые волосы и борода, в основном седая, и серо-голубые глаза. Из-под испачканного грязью балахона сбоку на его шее выглядывают выцветшие татуировки с абстрактным рисунком.

Будучи заядлым ботаником, Тарак ухаживает за садовыми участками монастыря, выращивая цветы, травы и овощи. Он говорит мягким голосом и с готовностью оказывает помощь, стремясь поделиться своими знаниями в области травничества. Однако его доброжелательное поведение противоречит его прошлому безжалостного отравителя из гильдии воров. После того, как эта работа привела к смерти его возлюбленной, он сбежал от сообщников и планирует провести остаток своей жизни, замаливая свои грехи.

Тарак изначально дружелюбен по отношению к пришельцам, но если персонажи начинают спрашивать его о прошлом, его отношение меняется — сначала на безразличное, а затем на враждебное, если персонажи продолжают настаивать на разговорах. Когда он настроен враждебно, его поведение становится холодным и резким, и он избегает персонажей, если может.

Изображение золотой виселицы вплетено в видимые татуировки Тарака. Персонаж, который изучает рисунок и преуспевает в проверке Интеллекта (История) со Сл 15, распознает метку как символ, связанный с Позолоченной Виселицей, гильдией воров, которая действует далеко на юго-востоке страны под названием Элтургард. Персонаж с *предысторией преступника* автоматически преуспевает в этой проверке. Тарак не обсуждает подробности своего прошлого ни с кем, кроме доверенных друзей.

Тарак часто посещает морские пещеры на южной стороне острова, чтобы добыть грибы-сердцешляпки у живущих там миконидов. Он использует эти грибы, чтобы делать *зелья исцеления*. Однако, микониды создали в своих пещерах ужасного стража — покрытого плесенью осьминога-монстра, который прогнал Тарака во время последних визитов (см. “Задания в монастыре”).

## Варнот

Варнот - мускулистая женщина с коротко стриженными черными волосами. На ее светло-коричневой коже много шрамов, один из которых проходит через подернутый бельмом слепой левый глаз. Протез из дерева и металла заменяет ее правую ногу ниже колена.

Варнот была внушающей страх предводительницей отряда наемников «Лазурные волки». Возраст и сражения сказались на ней, и она проводит свои закатные годы в размышлениях. Ее поведение грубое, но она наблюдательна и чутка. Превыше всего Варнот верит во второй шанс и искупление.

Варнот владеет инструментами каменщика, которые она использует для обслуживания храма и других построек монастыря. Недавно работая в храме, она стала свидетельницей того, как корабль изменил курс и врезался в скалы на севере (см. “Задания в монастыре”).

Варнот равнодушна к посетителям, но персонажи могут изменить ее отношение на дружелюбное, разговаривая на ее излюбленные темы: история, этика и влияние отдельных действий на мир в целом.

Персонаж, который узнает имя Варнот и преуспевает в проверке Интеллекта (История) со Сл 15, вспоминает слухи о генерале Варнот Вендер и компании Лазурных Волков, которые десять лет назад были могущественной силой где-то на востоке. Персонаж с *предысторией солдата* преуспевает в этой проверке автоматически.

## Места в Драконьем Покое

Следующие локации обозначены на карте 2, которая демонстрирует устройство Драконьего Покоя.

### А1. Тропа и монашеские кельи

Длинная тропа ведет от скалистого берега вверх по склону утеса, иногда переходя в лестницу, облегчающую подъем. Кое-где в нижней части тропы встречаются ухоженные садовые участки с цветами, травами и овощами.

Примерно в тридцати футах над заливом тропа переходит в длинную площадку. На полпути вдоль этой площадки каменная статуя дракона безмятежно смотрит на дорогу. В скале вырезаны шесть открытых дверных проемов.

**Статуя.** Символ звезды в круге на карте представляет собой статую дракона. Персонаж, изучающий статую и преуспевающий в проверке Интеллекта (Магия) со Сл 10, узнает, что на ней изображен бронзовый дракон — один из металлического семейства. Если персонажи спрашивают Рунару о статуе, она говорит им, что на ней изображен Асталаган, погибший на этих скалах много веков назад. Она не говорит им, что Асталаган был ее отцом.

**Кельи.** Дверные проемы ведут в занятые жителями монастыря простые монашеские кельи. Каждая камера оборудована кроватью, тумбочкой, небольшим письменным столом и стулом.

Самая западная келья свободна, и доступна персонажам, если они не возражают против того, чтобы разделить пространство. Рядом с ней келья Тарака, затем Варнот. Четвертая келья принадлежит Миле, она загромождена хламом и инструментами. Пятая и шестая кельи увешаны гамаками, в которых могут спать остальные восемь кобольдов.

### А2. Здание с лебедкой

Небольшое отдельно стоящее здание на полпути вверх по тропе имеет остроконечную крышу и обветренную деревянную дверь. Обмотанная веревкой, прочная деревянная паллета висит под зданием на прижатой к скале железной цепи.

Внутри здания есть лебедка, которая позволяет опустить поддон на воду на 50 футов вниз. Когда лодки доставляют припасы в монастырь, жители используют этот механизм для доставки грузов, как вверх так и вниз.

Рычаг фиксирует лебедку на месте. Если персонаж дергает за рычаг, поддон падает в воду. Действием персонаж может использовать лебедку, чтобы поднять поддон на 10 футов.

### А3. Кухня

Дверь в скале ведет в столовую с длинным столом. Две скамьи расположены вдоль стола, а один стул стоит у изголовья. Короткий коридор соединяется с небольшой аккуратной кухней.

Жители монастыря едят здесь трижды в день. Они по очереди готовят и убирают после еды. Никто не говорит об этом вслух, но все любят те дни, когда готовит Тарак.

### А4. Библиотека

Из всех прорезанных в скале дверных проемов только у одного есть настоящая дверь. Она сделана из прочного дуба с железными полосами и легко поддается, открывая просторную библиотеку. Вдоль каждой стены расположены книжные полки, а в западной половине комнаты есть три отдельно стоящих стеллажа. В восточной половине находится стол с двумя скамьями, письменные принадлежности, подставки для книг и стелянные лампы.

В монастырской библиотеке хранятся книги и свитки на самые разные темы, но большая часть из них посвящена богословию и истории. Рунара проводит здесь почти половину своего времени, изучая, копируя и комментируя библиотечную коллекцию. Тарак и Варнот также заходят сюда, чтобы почитать и обсудить содержание книг. Многие кобольды тоже приходят, но в основном ради тишины; только Милу можно охарактеризовать как склонную к учению.

### А5. Храм Бахамута

Самая высокая точка монастыря увенчана храмом под открытым небом, который нависает над утесом и поддерживается арочными каменными стойками. Северная стена храма высечена прямо в скале, а остальная его часть открыта морскому воздуху. Тяжелые столбы, обрамляющие три открытые стороны, поддерживают деревянную крышу. В центре храма стоит каменная статуя доброго старика с канарейками на руках, плечах и голове. Чувство безмятежности наполняет это место.

# DRAGON'S REST



Карта 2. Дракониий Покой

Храм обставлен очень просто, со статуей (обозначенной звездой в круге на карте) в качестве единственного предмета обстановки. Статуя изображает Бахамута, Платинового Дракона, в образе смертного, окруженного семью канарейками, которые представляют золотых драконов, сопровождающих его в путешествиях. Персонаж, который исследует статую и преуспевает в проверке Интеллекта (Религия) со Сл 10, узнает Бахамута, а любой житель Драконьего Покоя рассказывает о божестве, если его спросят.

Впадины в пьедестале статуи по четырем сторонам света содержат сделанные Бахамуту подношения благовоний. Рунара проводит здесь примерно половину своего времени, ухаживая за храмом, вознося молитвы и возжигая благовония, или в спокойном созерцании. Ей помогают другие жители монастыря, чаще всего Варнот и кобольд Рикс.

Чувство безмятежности, которое пронизывает храм, является результатом защитной магии. Незлое существо, которое совершает спасбросок внутри храма может бросить к4 и добавить выпавшее число к спасброску. Если персонаж использует заклинание *обнаружение магии* в храме, заклинание выявляет слабую ауру школы ограждения вокруг статуи. Рунара — единственная жительница Покоя Дракона, которая знает, что это остаточный эффект смерти дракона — ее отца, Асталагана.

**О Бахамуте.** Известный как Платиновый Дракон, Бахамут является покровителем и прародителем металлических драконов. Авантюристы и драконы молятся Бахамуту о защите чести и справедливости или когда им нужна смелость, чтобы противостоять великой угрозе. Он редко вмешивается в дела смертных существ, хотя и делает исключения, чтобы помочь сорвать планы королевы драконов Тиамат и злых змеев, которые ей служат.

## Задания в монастыре

Пока персонажи исследуют Драконий Покой, его жители обсуждают с ними проблемы, с которыми сталкивается монастырь. Эти беседы дают вам возможность познакомить игроков с приключениями, ожидающими их в морских пещерах, на месте кораблекрушения и в древней обсерватории.

Это приключение разработано так, чтобы быть достаточно гибким и создать у игроков ощущение, что они несут ответственность за свою судьбу на острове Штормокрушений. В идеале персонажи проведут какое-то время в Драконьем Покое, а затем исследуют Пещеры морской травы (описанные в главе 2) и место кораблекрушения “Розы Ветров” (глава 3). Они могут выбрать, куда идти сначала, а куда позже. После того, как персонажи исследуют оба этих места, они должны быть готовы встретиться со Спаркрендером в обсерватории (глава 4).

Каждый лист персонажа включает его личную цель. Некоторые из этих целей конкретны — волшебник, например, хочет узнать секреты обсерватории. Другие несут более общий характер и могут достигаться постепенно в ходе приключения — например, паладин и воин начинают лучше понимать свое место в этом мире. Используйте эти цели (описанные в разделе “Индивидуальные задания” ниже), чтобы помочь игрокам отыгрывать своих персонажей при взаимодействии с Рунарой и другими жителями Драконьего Покоя.

### Появление зомби

Если искатели приключений не сразились с зомби, когда впервые прибыли на остров, ожившие мертвецы доставят неприятности позже. Проведя некоторое время в монастыре, персонажи услышат крики о помощи. Прочитайте следующий текст:

Двое жителей Драконьего Покоя бегут вниз тропы, спасая свои жизни, в то время как их рыболовные снасти оставлены позади. Их одежды испачканы кровью и грязью. За ними бредут три силуэта — раздувшиеся трупы, одетые как матросы, они стонут и булькают.

У персонажей есть еще одна возможность сразиться с тремя зомби, причем на этот раз жизнь двух их новых знакомых — кобольда Блеппа и человека-садовника Тарака — висит на волоске. Для деталей этого столкновения см. “Утонувшие моряки”.

У Блеппа осталось 2 хита после того, как его ударил зомби, и он убежден, что удача и «волшебный» кинжал спасли его от верной смерти. Тарак безоружен, и зомби одолевают его и Блеппа, если персонажи не вмешиваются.

Если персонажи поговорят с Рунарой о зомби, она сообщает им о своих подозрениях, — что источником этих монстров является разбившийся у скал на севере корабль, и просит авантюристов исследовать это место (см. “Кораблекрушение” ниже).

### Еще больше зомби

Если персонажи победили зомби, когда впервые прибыли на остров, вы можете использовать это столкновение в любой момент приключения, чтобы добавить немного остросюжетности в повествование. Если персонажи уже достигли второго уровня, то можно использовать от четырех до шести зомби, чтобы создать им хороший вызов.

## Морские пещеры

Тарак стремится восстановить контакт с миконидами морских пещер. Он просит персонажей посетить пещеры, выяснить, что не так с миконидами, и принести ему грибы-сердцешляпки. Тарак предупреждает о грибковом осьминоге, которого микониды создали в качестве стража, и говорит персонажам, что им, вероятно, придется сразиться с этим существом, чтобы получить доступ к пещерам. Садовник также дает персонажам вонючий мешок с пищевыми отходами, который можно использовать как дар дружбы в переговорах с жителями пещер. Наконец, он дает персонажам два *зелья лечения*.

## Кораблекрушение

Несколько кораблей недавно разбились и затонули к северу от Драконьего Покоя, а Варнот и кобольд Рикс стали свидетелями последнего крушения. Они видели, как судно резко отклонилось от курса и врезалось в скалы, и предлагают персонажам помочь острову, обнаружив причину крушения. Если персонажи спросят об этом Рунару, она предполагает, что ответ, вероятно, можно найти в наиболее старом месте кораблекрушения — на обломках “Розы Ветров”.

## Индивидуальные задания

Согласно описанию в листах у персонажей есть свои причины для посещения Драконьего Покоя.

### Жрец

Жреца привел сюда повторяющийся кошмар о тени смерти. Если персонаж разговаривает с Рунарой о своем сне или своей миссии, та внимательно слушает, а затем делает паузу, чтобы подумать. «Ну, — говорит она, — я не эксперт в толковании снов, но, возможно, зомби, с которыми вы сражались, — это «голод смерти», о котором ты говоришь». Она намекает персонажу на обломки «Розы Ветров» (см. “Кораблекрушение” выше) для дальнейшего расследования.

## Воин

Воин пришел в Драконию Покой в надежде, что Рунара поможет ему понять чувство предназначения, которое давит на его плечи. Если герой разговаривает с Рунарой об этом при первом прибытии в монастырь, она предлагает подумать, может ли его реакция на зомби на пляже отражать его предназначение. Если персонаж разговаривает с Рунарой после завершения одного или нескольких заданий она побуждает его задуматься о том, могут ли предпринятые им действия быть проявлениями этого предназначения, обретающими форму. В конце приключения, Рунара наставляет персонажа продолжать свой путь: «Если твоя судьба тебе еще не ясна, то уверена, что скоро станет».

## Паладин

Разочарованный коррупцией в Невервинтере, паладин приходит в Драконию Покой в поисках отдыха и новой решимости. Рунара приветствует персонажа и рекомендует ему поговорить с Тараком и Варнот, которые знают кое-что о побеге от коррупции и насилия. Она также призывает паладина проводить время в храме Бахамута. В конце приключения она спрашивает героя, узнал ли он что-нибудь о том, как жить в мире, пораженном коррупцией. Если у персонажа нет ответа, она предполагает: «Возможно, ваши здешние приключения показали тебе способ борьбы со злом на своих условиях. Возможно, тебя ждут другие подобные приключения».

## Плут

Плут приходит в Драконию Покой в поисках потерянных сокровищ, предположительно спрятанных на острове членом «Позолоченной Виселицы». Речь идет о Тараке, который в самом деле предал гильдию, хотя впоследствии его история была искажена. Последним заданием Тарака в гильдии было прикончить предателя, которым оказалась его любовница. Вместе они пытались бежать из Элтургарда, но его спутница была убита другим убийцей.

### Рунара спасает положение!

Рунара - могущественная драконица, но посвятила себя делу мира. Она не заинтересована в битвах, в которые могут ввязаться персонажи, однако следит за ними и может спасти их, если дела пойдут совсем плохо.

Если какое-либо столкновение на острове заканчивается со всеми персонажами в бессознательном состоянии, вы можете пробудить их в храме (область A5), где несколько кобольдов будут ухаживать за их ранами. Рунара предпочитает не объяснять, как она спасла персонажей.

Если это происходит более одного раза, персонажам может понадобиться дополнительная помощь. Если вы еще этого не сделали, подумайте о том, чтобы попросить одного или нескольких игроков поуправлять дополнительным персонажем в качестве помощника. Вы можете объяснить, что эти персонажи только что прибыли в Драконию Покой и готовы помочь.

Тарак сбежал, но не взял с собой никаких денег. Если плут спросит его об этом, тот объяснит, что ушел из преступной жизни, и предположит, что, возможно, плуту пора сделать то же самое.

## Волшебник

Волшебник несет с собой письмо о хранящихся в обсерватории утерянных знаниях (см. главу 4). Если спросить об обсерватории Рунару, она говорит: «Многие искали знания, содержащиеся в этом месте. Я могу направить вас туда, но сначала вам нужно показать мне, что вы достойны». Она обещает направить волшебника в Обсерваторию после того, как персонажи помогут разобраться с остальными проблемами на острове.

## Потерянный вирмлинг

Когда персонажи доказали свою надежность и компетентность, разобравшись с зомби, миконидами и кораблекрушением, Рунара решает, что пришло время довериться им. Она зовет героев в храм (область A5). Когда персонажи придут туда, прочитайте следующий текст:

Старейшина Рунара улыбается, когда вы приближаетесь. «У меня есть кое-что, что я хочу показать вам», — говорит она. Человеческая женщина исчезает во вспышке, похожей на бесшумный удар молнии. На ее месте теперь возвышается огромный дракон с бронзовой чешуей. «Теперь вы видите меня такой, какая я есть на самом деле», — говорит она, наклоня голову с выражением, которое может быть улыбкой на ее чешуйчатом лице. «Как вы обнаружили, на этом острове много старых ран. И я боюсь, что цикл насилия начинается снова. Поэтому у меня к вам есть еще одна просьба».

Рунара рассказывает историю, изложенную в «Предыстории приключения» и объясняет, что каждое место, которое посетили персонажи, связано со смертью дракона. Затем она говорит им, что несколько месяцев назад бронзовый вирмлинг по имени Эйдрон прилетел на остров, чтобы учиться у нее в Драконию Покое. За пять дней до прибытия персонажей у них случился спор, после чего Эйдрон, гневно отверг ее учение о мире и бросился прочь из монастыря. Она опасается, что тот отправился на юго-восточной стороне острова, в древнюю обсерваторию, которая является местом упокоения еще одного дракона. Она подозревает, что там укрылось какое-то зло, но говорит, что не осмеливается идти туда сама, чтобы ее присутствие не открыло старые раны. Рунара дает персонажам ключ из лунного камня - шестиугольную призму длиной 3 дюйма и шириной 1 дюйм с выгравированной головой дракона на одном конце — и объясняет, что он понадобится им для доступа к обсерватории.

## Исследование острова

В этом приключении подробно представлены Драконий Покой и три дополнительных места, хотя у острова Штормокрушений есть потенциал для волнительных и опасных сюжетов и за пределами этих локаций. Когда персонажи путешествуют между интересными местами на острове или отправляются исследовать местность самостоятельно, они могут наткнуться на фантастических существ и объекты, которые привнесут разнообразие в их путешествие.

### Дополнительные столкновения

Разместите эти столкновения, где хотите на острове, или используйте их в качестве вдохновения, если будете создавать свои собственные приключения.

#### Переполох на горячих источниках

Это столкновение представляет собой простое испытание для персонажей второго уровня и выше или более и сложное испытание для персонажей первого уровня. Оно особенно уместно, если персонажи плывут вокруг острова или пробираются вдоль побережья на уровне моря.

Впереди над скалами поднимаются клубящиеся облака пара, а воздух становится гуще от влаги. За поворотом вы видите бухту, где горячий источник бьет из-под скал и вливается в бассейн, а затем впадает в океан. Вода светится бирюзовым светом, а серые базальтовые края источника усеяны яркими грибами, которые время от времени взрываются дождем радужных спор.

Стражи родника видны не сразу, – это трое **дымных дрейков**. Эти озорные существа изначально равнодушны к персонажам и игнорируют их прибытие, но если кто-то попытается собрать грибы или войти в воду горячего источника, дымные дрейки становятся враждебными, и вылезают из воды, чтобы напасть на группу. Персонаж, исследующий воду и преуспевающий в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 10, замечает мерцающие очертания дымящихся дракончиков в воде.

**Источник чудесной воды.** Источник – это место смерти латунного дракона, и на здесь сохраняется живительная магия. Персонаж, купающийся в водах родника в течение 10 минут, может бросить одну из своих костей хитов (указаны листах персонажей) и восстановить хиты, равные результату броска плюс его модификатор Телосложения. Персонаж может получить пользу от купания в горячем источнике не более одного раза в день.

**Сокровище.** Персонаж, исследующий грибы, окружающие родник, и преуспевающий в проверке Интеллекта (Природа) Сл. 15, идентифицирует их как ветроспоры – редкие грибы с уникальным магическим свойством. Когда существо сжимает шляпку ветроспорового гриба, она выпускает небольшое облако

спор. В течение часа этому существу не нужно дышать, так как споры обеспечивают его кислородом. Ветроспора стоит 30 зм, и в любой момент времени у родника можно собрать 2к4 таких грибов.

#### Тише, тише, совомиша

Это столкновение представляет собой умеренное испытание для персонажей третьего уровня и сложное для персонажей второго уровня. Используйте его, если вашей группе нравится сражаться или игрокам нужна возможность попрактиковаться в использовании новых способностей своих персонажей после получения уровня. Оно особенно уместно, если персонажи путешествуют по внутренней части острова, а не вдоль побережья.

Нестройный звук — наполовину низкое рычание, наполовину пронзительный визг — разрывает воздух. Внезапно в поле зрения появляется громадное существо. Смесь пурпурных перьев и темно-коричневого меха покрывает медвежье тело, а большие глаза жадно смотрят на вас с свиной головы.

Совомедведь относится к персонажам враждебно. Он рассматривает их как вторгшихся на свою территорию, хотя его цель — прогнать их, а не убить. Первоначально входивший в состав актерской труппы монстр застрял здесь после того, как корабль с его товарищами разбился о северные скалы.

Любой персонаж в пределах пяти футов от совомедведя замечает небольшой деревянный свисток, висящий у того на шее. Этот свисток использовался (и до сих пор может использоваться) для обучения и управления такими существами. Персонаж в пределах пяти футов от чудовища может действием попытаться схватить свисток. Если персонаж преуспевает в проверке Силы со Сл 12, то свисток оказывается у него в руках. Со свистком в руке можно действием подуть в него и совершить проверку Мудрости (Уход за животными) со Сл 10. При успехе совомедведь успокаивается и становится дружелюбным по отношению к держателю свистка и безразличным к другим персонажам. Тем не менее, он не покинет территорию, которую сейчас считает своей, и любая попытка заставить его уйти снова делает его враждебным.

#### Кобольды-ренегаты

Это столкновение является сложным испытанием для персонажей первого уровня и может быть усилено для персонажей второго или третьего уровня, как указано ниже. Оно уместно, когда персонажи путешествуют по суше.

Группа кобольдов пытается устроить засаду на персонажей. Они прячутся в скалах и листве, рассчитывая неожиданно наброситься на авантюристов.



Совершите проверку Ловкости (Скрытность) для кобольдов, одним броском для всех и используя модификатор Ловкости (+2) бескрылых кобольдов. Сравните результат с показателями пассивной Мудрости (Внимательность) персонажей. Любой персонаж, чей показатель ниже, чем результат проверки кобольдов, застан врасплох и теряет свой ход во время первого раунда боя. Прочтите следующий текст, когда кобольды атакуют:

Вокруг вас раздастся громкое тьяканье, в то время как разъяренные кобольды вылезают из своих укрытий и атакуют!

В этой засаде участвуют четыре обычных и один крылатый кобольд (все законно-злые). Эти жестокие, злобные существа отвергают как мирное учение Рунары так и тираническое правление Спаркрендера, и охотятся на путешественников, которые отходят далеко от Драконьего Покоя. Они не были особенно успешны в последнее время, и пребывают в отчаянии, поэтому настроены враждебно и сражаются насмерть.

Их отчаяние означает, что их можно легко убедить прекратить борьбу, предложив деньги или еду. В противном случае они не заинтересованы в переговорах.

**Персонажи второго уровня:** Если персонажи второго уровня, используйте шесть обычных и двух крылатых кобольдов.

**Персонажи третьего уровня:** Если персонажи третьего уровня, используйте восемь обычных и трех крылатых кобольдов.

### Что скрывается внизу

Как описано в “Предыстории приключения” во введении, остров Штормокрушений был образован в результате магической активности вулкана в гробнице чудовищной красной драконицы по имени Шаррут. Некоторые легенды и слухи утверждают, будто Шаррут на самом деле не мертва, а заточена под островом. Происшествие в пещерах морской травы предполагает, что под островом все не так уж спокойно.

Вы можете придумать собственные приключения вместе с персонажами, исследующими гробницу Шаррут. Персонажи могут рыскать по острову, пока не найдут скрытые вентиляционные отверстия, которые можно использовать для доступа к извилистым туннелям, ведущим глубоко в землю. Внизу могут скрываться новые дымные дрейки и огненные змеи. Возможно, есть даже группа кобольдов, которые служат могущественной Шаррут.

Такое приключение Вам предстоит придумать самостоятельно, и вы можете по-своему взглянуть на то, что делают персонажи, и что они там узнают. Конечно, если вы не готовы организовать экспедицию в пещеры под островом, то персонажи просто не обнаружат эти подземные ходы, сколько бы они ни искали.



## Глава 2. Пещеры морской травы (SEAGROW CAVES)

**В** ЭТОЙ ГЛАВЕ ПРЕДПОЛАГАЕТСЯ, ЧТО ПЕРСОНАЖИ посещают пещеры до того как отправиться на место кораблекрушения *Розы Ветров* и они все еще первого уровня. Она также включает подсказки о том, как усилить столкновения, если глава 3 “Проклятое кораблекрушение” уже завершена, а персонажи достигли второго уровня.

### Обзор пещер

Морские пещеры на юго-западной стороне острова Штормокрушений заселены колонией миконидов — грибovidных людей, которые обычно живут глубоко под землей. Хотя они и не переносят солнечного света, эти микониды время от времени приветствовали посетителей. В частности, они торговали с Тараком из Драконьего Покоя, отдавая ему редкие грибы, растущие в их пещерах, в обмен на пищевые отходы из монастыря. Однако в последнее время микониды отвергли визиты Тарака и поставили у входа в свои пещеры чудовищного стража, который не пускает любых посетителей.

Причина такого внезапного изменения в поведении заключается в том, что по пещерам распространилась болезнь, которая отравляет миконидов, искажает их сады и даже убивает их лидера Синенсу. Источником порчи является гробница красной драконицы Шаррут глубоко

под островом. Ядовитые пары из ее могилы обычно просачиваются сквозь скалу и выходят на поверхность через пещеру в дальней части системы подземных ходов, которую микониды избегают, однако вентиляционное отверстие теперь заблокировано, и пары проникают в основную часть пещер.

Помимо этого коварного яда посетители пещер морской травы должны столкнуться с еще одной угрозой: кровопийцами, гнездящимися в пещерах. Эти хищные монстры не представляют особой угрозы по отдельности и не беспокоят бескровных миконидов, но в больших количествах могут быть смертоносны.

### Особенности пещер морской травы

Пещеры имеют следующие особенности:

- **Потолки.** Если не указано иное, потолки в пещерах имеют высоту 20 футов, а туннели, соединяющие пещеры, имеют высоту 15 футов.
- **Освещение.** Внутри пещеры освещаются биолюминесцентными грибами, которые обеспечивают тусклое освещение.

- **Стены.** Стены пещер сформированы из шестиугольных колонн темно-серого базальта — вулканической породы, происходящей из подводной гробницы Шаррут. Стены обеспечивают опоры для рук и ног, так что лазание здесь не требует проверки характеристик.
- **Дым.** Токсичные вулканические пары из глубин острова медленно отравляют грибы в пещерах. Слабый запах серы пронизывает это место, усиливаясь по мере приближения к зоне В6. Если персонажи устраивают длительный отдых в пещерах, прежде чем открыть вентиляционное отверстие в В6, каждый персонаж должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, или станет отравленным. Заклинание *Малое восстановление* [Lesser restoration] заканчивает этот эффект, как и совершение длительного отдыха на свежем воздухе.

## Проведение этой главы

Когда персонажи решат посетить пещеры морской травы, у них есть два варианта добраться до места:

- **На лодке.** У Драконьего Покоя есть гребная лодка, с помощью которой персонажи могут обойти западную оконечность острова. (Тарак предпочитает именно этот метод). Дальность путешествия до пещер морской травы составляет 5 миль, что занимает около 3 часов и 20 минут на гребной тяге.
- **Вдоль побережья.** Ходить по побережью острова немного проще, чем грести, хотя это и удлиняет путь, потому что персонажам приходится огибать бухты, а не грести через них. Путешествие в 7 миль занимает всего 2 часа 20 минут в обычном темпе ходьбы. Персонажи могут выбрать, хотят ли они идти по скалам высоко над морем или пробираться среди приливных бассейнов у основания скал. Нижний маршрут доступен только во время отлива (см. “Таблица приливов”).

## Приближаясь на уровне моря

Если персонажи прибудут в Пещеры морской травы на уровне моря, прочтите следующий текст:

Скала из темно-серого камня возвышается на двести футов над грохочущими волнами, которые, разбиваясь о стенки зияющего входа в пещеру. На поверхности воды танцует исходящее из пещеры неровное пятно разноцветных огней.

## Приближаясь сверху

Если группа приближается сверху, прочтите следующий текст:

В двухстах футах под вами словно рот, пьющий грохочущие волны, зияет отверстие в скале. Две естественные лестницы, образованные каменными колоннами, ведут вниз со скал.

## Вход в пещеры

Во время прилива туннель высотой 40 футов (область В1) затоплен на всем протяжении области В2.

Естественные лестницы, которые не показаны на карте пещер морской травы, спускаются со скал в море. Во время отлива вдоль основания скал и краев туннеля открывается дорожка шириной 5 футов. Персонажи могут дожидаться отлива, или заплывать в туннель.

Приливы меняются каждые шесть часов, согласно таблице приливов.

## Приливы

Время	Прилив
С полуночи до восхода солнца	Отлив
От восхода до полудня	Прилив
С полудня до заката	Отлив
От заката до полуночи	Прилив

## Взаимодействие с миконидами

Первоначальное отношение миконидов к чужакам — враждебное. Однако они не злонамеренны и не сразу прибегают к насилию. Взрослые используют свои споры общения, чтобы телепатически попросить посетителей уйти. (подробности об этой форме общения см. в разделе “Споры общения” ниже.) Ростки же бегут к ближайшим взрослым, чтобы предупредить их о нарушителях. Если персонажи атакуют, микониды защищаются.

Чтобы убедить враждебного миконида поговорить или позволить пришельцам сделать что-либо, кроме как покинуть пещеры, персонаж должен преуспеть в проверке Харизмы со Сл 20. В зависимости от его подхода могут применяться умения Обман, Запугивание или Убеждение. Упоминание Тарака или вручение подношения, которое тот отправил миконидам, дает преимущество в этой проверке.

Равнодушный миконид может объяснить, что происходит в пещерах морской травы. Ростки знают только, что их вождь, Синенса, заболел — и что неприятный запах пронизывает их логово. Взрослые микониды знают, что «кристальная пещера» (зона В6) является источником неприятного запаха, и что Синенса заболел после того, как зашел туда, чтобы исследовать проблему. Микониды обычно избегают той пещеры, потому что через вентиляционное отверстие в ее западном конце внутрь проникает солнечный свет, который даже будучи рассеянным, неприятен для этих существ.

# SEAGROW CAVES



Карта 3. Пещеры морской травы

## Споры общения

Способность миконидов *споры общения* позволяет всем разумным существам в небольшой области телепатически общаться друг с другом. Персонажи и микониды при этом буквально обмениваются мыслями. Этот эффект не позволяет ни одному существу вторгаться в разум другого, однако преодолевает языковые барьеры, и вы можете интересно представить характер общения, которое создают споры. Выражения лиц миконидов могут быть трудночитаемыми, но их телепатические сообщения могут нести прямое выражение их эмоционального состояния. Например, когда они говорят о своем больном лидере, персонажи могут испытывать глубокую печаль и чувство беспокойства гораздо яснее и сильнее, чем это могут передать простые слова и выражение лица.

Эффект спор общения длится один час, поэтому персонажи остаются телепатически связанными, пока они находятся в пределах 30 футов друг от друга, даже после того, как покидают пещеру. Предложите игрокам подумать о том, как это может повлиять на их персонажей. Заставляет ли это их чувствовать себя ближе к своим друзьям? Ослабляет ли это любые подозрения, которые у них могли быть друг о друге?

## Споры тревоги

Когда микониды получают урон, они выпускают споры, которые предупреждают всех их соплеменников в пределах 240 футов. Все микониды в пещере находятся в пределах досягаемости спор тревоги друг друга. Микониды в областях B2 и B3 устремляются к зоне B4, если обнаружат сигнал бедствия.

## Места в пещерах морской травы

Следующие места обозначены на карте 3, на которой показано расположение пещер морской травы.

### В1. Входной туннель

Разноцветный грибок покрывает стены этого туннеля, а его биолюминесцентное свечение наполняет пещеру тусклым светом. Поверхность воды усеяна разноцветными, слабо светящимися спорами, реагирующими на движение чего-то под поверхностью.

Во время прилива туннель затопливается, поэтому посетители должны пройти его на лодке или вплавь. Во время отлива тропа, образованная верхушками каменных колонн, выстраивается вдоль сторон туннеля и ведет к естественным ступеням навверх в область В2. **Споровый слуга-осьминог** прячется в воде и атакует любых существ (кроме миконидов), которые входят в туннель независимо от состояния приливов. Перед тем, как лидер миконидов потерял сознание, он создал этого стража, чтобы отпугивать посторонних.

Как описано выше, уровень воды здесь колеблется в зависимости от приливов и отливов до 10 футов. Во время прилива глубина составляет около восьми футов по краям туннеля и 25 футов в середине. Во время отлива воды по краям обнажаются, а глубина в середине составляет 15 футов.

**Персонажи второго уровня.** Если персонажи второго уровня, то двое **кровопийц** цепляющихся за потолок туннеля проснутся и присоединятся к битве, если в этой области вспыхнет бой. Кровопийцы игнорируют спорового слугу.

## В2. Грибная ферма

Эта пещера высотой 50 футов заполнена целым лесом разноцветных грибов, от крошечных до огромных, размером с дерево. Естественная лестница из каменных колонн вдоль восточной стены ведет на десять футов к более высокой пещере на севере. Вода из этой верхней пещеры стекает бурным потоком вниз и собирается в большом бассейне. Два маленьких грибовидных человечка взяты у пруда. В воздухе витает тошнотворный аромат, напоминающий запах серы.

Водопад выливается из бассейна в верхней пещере, который, в свою очередь, наполняется за счет стоков, стекающих с поверхности. Оба бассейна имеют максимальную глубину пять футов.

Здесь находятся два грибных человечка - **ростка миконидов** – Молен и Краз. Они разбрасывают удобрения из области В3, а два **взрослых миконида** - Хипсиз и Ругозо ухаживают за грибами у верхнего пруда, вне поля зрения снизу. Все четыре миконида не подозревают об истинной угрозе в пещере - **лиловых грибах** которые растут среди безобидной плесени.

Если персонажи войдут в пещеру к миконидам, один **лиловый гриб** нападает на них, вытягивая длинные усики, которые вызывают немедленное гниение при соприкосновении с живой плотью. Прочтите следующий текст:

Когда вы заходите в пещеру, болезненно выглядящий гриб внезапно оживает. Он протягивает к вам длинные лиловые усики и медленно движется по полу пещеры на похожих на корни шупальцах.

**Проведение этого боя.** Поскольку лиловые грибы двигаются очень медленно, персонажам легко оставаться вне досягаемости и убивать монстров дальними атаками. Самое интересное в этом столкновении — определение того, что откуда грозит опасность. Один лиловый гриб перемещается и атакует в начале боя, но два других остаются неподвижными, пока персонажи не приблизятся к ним.

Вам не нужно точно отслеживать, где именно в комнате находится каждый участник столкновения. Вместо этого полагайтесь на свое ощущение того, что весело и увлекательно. Когда персонаж отходит от активного лилового гриба, добавьте еще одного противника и атакуйте этого персонажа на следующем ходу гриба. Если персонажи изучают ферму в поисках новых лиловых грибов, добавьте поиску сомнительности: многие из грибов выглядят болезненными и фиолетовыми, но не представляют опасности.

**Микониды.** Ростки миконидов избегают персонажей и фиолетовых грибов. Если **взрослые микониды** узнают об опасности, услышав шум боя (или почувствовав споры бедствия ростков), они максимально спешат защитить ростки.

Если персонажи побеждают фиолетовые грибы, отношение миконидов улучшается до безразличного, и они готовы поговорить (используя свои споры общения). Взрослые микониды соглашаются сопровождать персонажей и ручаться за них перед остальной частью колонии, улучшая отношение других грибных людей до безразличного.

**Загнившие грибы.** Персонажи, которые исследуют грибы растущие на ферме, обнаруживают, что множество шляпок загнили, сморщились или покрылись нездоровой темной слизью. У этого гниения нет очевидного источника.

**Сокровища.** На грибной ферме растут готовые к сбору сердцешляпки. Персонаж, который потратит 15 минут на обыск этой пещеры в поисках полезных грибов и преуспеет в проверке Интеллекта (Природа) или Мудрости (Выживание) со Сл 12, найдет 1к6 этих красноватых грибов, которые имеют тревожное сходство с человеческими сердцами. Тарак может превратить каждый гриб-сердцешляпку в *зелье лечения*.

**Персонажи второго уровня.** Если персонажи второго уровня, добавьте два фиолетовых гриба к этому столкновению.

## В3. Кладовая.

Эта пещера воняет гнилью, а пол в ней покрыт разлагающейся растительностью. Среди нечистот работают три маленьких грибных человечка. В юго-западном углу пещеры к стене и потолку прицепился блестящий, как сгусток желе, выпуклый объект размером с тележку.

Три ростка миконидов по имени Биспо, Валуп и Поппл работают здесь, собирая удобрения для использования в области В2. Выпуклый объект представляет собой гнездо кровопийц, которое персонажи могут идентифицировать при успешной проверке Интеллекта (Природа) со Сл 15. Если персонаж входит в комнату более чем на пять футов, шесть кровопийц вылетают из гнезда и атакуют. Тем временем ростки отступают к зоне В4 при первых признаках незваных гостей, полагаясь на суматоху, которую создают кровопийцы, чтобы сбежать.

**Персонажи второго уровня.** Если персонажи второго уровня, добавьте к этому столкновению двух кровопийц.

#### В4. Зал с грибным кольцом

Шесть скоплений гигантских грибов расположены примерно по кругу в этой пещере. Несколько гриболюдей, каждый размером с человека, стоят в центре пещеры. Запах серы здесь становится отчетливой.

Здесь находятся шесть взрослых миконидов. Двое из них (Агрик и Омфало) ухаживают за другими четырьмя (Кратерель, Плевро, Субруфус и Вироса), которые замерли в похожем на сон трансе, называемом слиянием, и переживают общее трансцендентное состояние. Два миконида в сознании быстро реагируют, останавливая любых чужаков, которых не сопровождают другие микониды, и отвечают насилием на любую угрозу.

Все шесть миконидов утомлены болезнью, распространяющейся по пещерам, поэтому они по очереди отдыхают здесь.

#### В5. Святилище Синенсы

На стенах и потолках этой небольшой пещеры растут светящаяся плесень и разноцветные кристаллы. Посреди пещеры два грибочеловека ухаживают за более крупным представителем своего вида. Большой при этом сморщился, покрылся нездоровыми лиловыми пятнами и не шевелится.

Два **взрослых миконида** по имени Ауранта и Енок ухаживают за бессознательным миконидом, возглавляющим эту колонию, **Синенсой**. Микониды собирают споры из светящегося красным светом гриба размером с бочку, отдаленно напоминающего человеческий мозг, и распыляют споры вокруг головы своего лидера. Лечение пока поддерживает в нем жизнь, но это проигранная битва. Синенса – единственная надежда на то, что упадок грибного племени подойдет к концу. Взрослые микониды ревностно защищают своего лидера, немедленно атакуя незваных гостей, которых не сопровождают другие микониды.

**Сокровище.** Если персонажи принесут светящийся красный гриб, называемый рубиновым сморчком, в монастырь, Тарак использует его, чтобы сделать для них *эликсир здоровья* (описан в Приложении).

#### В6. Кристальная пещера

Воздух в этой пещере забит густым дымом, который ударяет в ноздри резким запахом серы. Странный мерцающий оранжевый свет освещает дым. Также в этой пещере нет грибов; вместо этого из каменного пола и стен торчат кристаллы. Справа от вас из камня выступает большое скопление фиолетовых кристаллов. На дальней стене светящийся оранжевый кристалл, втиснутый в трещину в стене пещеры, похоже, является источником света. Полосы сажи очерчивают путь вдоль стен пещеры между пурпурными кристаллами и трещиной.

Два дымных дрейка скрываются среди сернистых паров. Эти стихийные существа выглядят как маленькие драконы, полностью состоящие из зеленоватого дыма. Они не покидают эту пещеру, но бросаются на любое существо, которое заходит в нее.

Эта пещера является источником гниения, распространяющегося по колонии миконидов. Когда персонажи исследуют это место, они могут легко определить, что ядовитые пары из глубины острова просачиваются вокруг жилы фиолетовых кристаллов. Обычно дым выходит на поверхность через щель в западной стене, но сейчас она заблокирована огромным оранжевым кристаллом, который также является источником света.

Источник проблемы – скрытая под островом гробница красной драконицы Шаррут. Присутствие такого могущественного дракона глубоко под землей вызывает вулканическую активность, производящую ядовитые пары. Более того, ее энергия время от времени прорывает небольшие трещины в ткани реальности, которые ведут к стихийному Плану огня — другому измерению, являющемуся космическим источником огненной энергии. План огня породил как оранжевый кристалл (который на самом деле является хранилищем для кладки яиц огненной змеи), блокирующий вентиляционное отверстие, так и существ, которые в настоящее время находятся здесь.

**Огненный кристалл.** Уничтожение оранжевого кристалла, блокирующего вентиляционную трещину, позволяет ядовитым газам выйти из пещеры и останавливает заражение, наносящее вред миконидам. Достаточно одного сильного удара оружием, ломом или другим инструментом, чтобы разбить его. Когда кристалл разбивается, сфера из тлеющего обсидиана диаметром два фута падает на пол среди других осколков и разбивается, высвобождая **огненную змею** из этого каменного яйца. Видя в персонажах только топливо, она сразу нападает на них.



Разрушение огненного кристалла также раскрывает причину, по которой микониды избегают этой пещеры: воздух вокруг сразу же наполняется мерцающим солнечным светом, преломляемым сквозь кристаллы, выстилающие вентиляционное отверстие. Яркий свет заполняет все пространство пещеры.

**Сокровище.** Скорлупа яйца огненной змеи распадается на 25 крошечных кусочков обсидиана стоимостью 10 зм каждый.

**Персонажи второго уровня.** Если персонажи второго уровня, добавьте третьего дымного дрейка в пещеру, когда персонажи впервые в нее входят. Затем одновременно с появлением огненной змеи, из скопления фиолетовых кристаллов появляются еще два дымных дрейка.

## Завершение этой главы

Если персонажи разрушат оранжевый кристалл, чтобы ядовитые пары могли выйти из пещеры, отношение миконидов изменится на дружелобное. Синенса приходит в сознание на следующее утро. Если персонажи присутствуют, когда Синенса просыпается, он дает им рубиновый сморчок из зоны В5 и разрешение присвоить любые другие сокровища или грибы, которые они собрали в пещерах.

Как только персонажи вернутся в Драконий Покой, Тарак может использовать рубиновый сморчок, чтобы сделать эликсир здоровья (описан в Приложении), который он отдает персонажам в благодарность за их усилия.

## Получение уровня

После завершения этой главы персонажи получают уровень. Если они посетили пещеры морской травы до визита на место крушения “Розы Ветров”, то они переходят с первого уровня на второй. Жители Драконьего Покоя призывают их посетить обломки “Розы ветров”. (см. “Кораблекрушение”).

Если они уже исследовали обломки “Розы Ветров” в Главе 3, то персонажи переходят со второго уровня на третий и готовы отправиться в обсерваторию в Главе 4. См. “Потерянный вирмлинг”.



## Глава 3. Проклятое кораблекрушение (CURSED SHIPWRECK)

**В** ЭТОЙ ГЛАВЕ ПРЕДПОЛАГАЕТСЯ, ЧТО ПЕРСОНАЖИ посещают место кораблекрушения до того как отправиться в пещеры морской травы и они все еще первого уровня. Она также включает подсказки о том, как усилить столкновения, если глава 2 “Пещеры морской травы” уже завершена, а персонажи достигли второго уровня.

### Обзор кораблекрушения

После смерти золотого дракона на каменистой отмели на северной стороне острова Штормокрушений, усеянные костями скалы на протяжении веков были местом кораблекрушений. Одно такое происшествие оставило неизгладимый след на острове.

Около 40 лет назад корабль под названием *Роза Ветров*, перевозивший пассажиров, направлявшихся в монастырь, потерпел крушение на мелководье, не оставив выживших. К ужасу обитателей монастыря, утонувшие вышли на берег в виде жутких зомби. После гибели этого судна каждое новое кораблекрушение приносило на берег острова новую волну оживших мертвецов. К счастью, затонувшие корабли редки — или, во всяком случае, были таковыми до недавнего времени.

Не так давно гарпия поселилась на месте крушения *Розы Ветров*. Своим волшебным чарующим голосом она заманивала корабли, чтобы те разбились о скалы, и пировала незадачливыми моряками. Те же кому удалось, спастись от когтей гарпии, в конечном итоге превратились в угрожающих жителям Драконьего Покоя зомби.

#### Другие кораблекрушения

В этой главе предполагается, что персонажи внимают совету Рунары и обыскивают *Розу Ветров* на предмет улик, способных прояснить причину недавних кораблекрушений. Если персонажи решат исследовать другие обломки, вы можете использовать карту *Розы Ветров*, хотя большинство разбившихся кораблей полностью находятся под водой. Персонажи, исследующие другие места кораблекрушений, могут найти больше зомби — моряков, погибших в затонувших кораблях, которые были оживлены талисманом в трюме *Розы Ветров*, но по какой-то причине не смогли выйти на берег. Они также могут найти гигантских осьминогов (вы можете использовать блок статистики спорового слуги-осьминога), упырей, или другие опасности на борту. Вы можете оформить эти приключения самостоятельно, но помните, что только обломки *Розы Ветров* хранят секрет избавления Драконьего Покоя от атак зомби.

Гарпия — это лишь самая насущная проблема, скрывающаяся в разбитом корпусе *Розы Ветров*. Куда большую угрозу представляет собой проклятый талисман, хранящийся в трюме корабля и наполненный отчаянными молитвами давно умершего моряка к повелителю демонов. Этот проклятый предмет является причиной превращения утопленников в нежить. Большинство тел, которые были на борту в момент крушения, давно пропали, но некоторые зомби пребывают в заточении по сей день.

## Особенности кораблекрушения

Обломки *Розы Ветров* расположены в северной части длинного отрога из острых скал и костей дракона, выступающего из моря, примерно в двух с половиной милях от монастыря. Они остаются в основном над водой, поддерживаемые древними костями, пробившими его корпус. Обломки имеют следующие особенности:

- **Стены.** Промокшие корабельные доски состарились и приобрели мерзкий черно-зеленый цвет. Водоросли и ракушки растут на деревянных стенах по всему месту крушения.
- **Потолки.** Потолки на корабле имеют высоту восемь футов.
- **Двери.** Дверные проемы имеют высоту шесть футов, а двери пребывают в таком же закишем состоянии, как и стены.
- **Освещение.** В течение дня солнце заливает главную палубу ярким светом, а нижнюю палубу — тусклым светом. Солнечный свет не проникает в трюм и, кроме того, ночью здесь всюду темно.

## Проведение этой главы

У Драконьего Покоя есть гребная лодка, с помощью которой персонажи могут посетить место крушения *Розы Ветров*. Путь в две с половиной мили занимает около 1 часа 40 минут, на гребной тяге. Когда персонажи придут на место, прочтите следующий текст:

Волны плещутся о заброшенный корабль, застрявший у гряды скал и огромных костей дракона. Слабый запах гнили сопровождается криками чаек и ревом прибора витеает в морском воздухе. С правой стороны главной палубы свисает беспорядочная масса изорванных парусов и такелажа, образуя один из возможных способов взобраться на борт. В корме можно разглядеть зияющую дыру ниже ватерлинии.

Если персонажи подтянут лодку к южной (правой) стороне корабля, они смогут легко привязать ее к свисающим снастям и подняться на главную палубу (область С1). Они также могут воспользоваться другими возможностями попасть на борт, например, проплыть через дыру в трюме (область С9).

## Места на обломках кораблекрушения

Следующие локации обозначены на карте 4.

### С1. Главная палуба

Гниющая древесина палубы скользкая на ощупь от водорослей и морской воды. Среди путаницы такелажа, расколотых перил и разбросанных водорослей вы замечаете ботинки, кости и пятна крови, которые кажутся значительно более свежими, чем обломки этого корабля.

Лестницы ведут на верхние палубы в носовой и кормовой частях, а двери — в каюты под этими палубами. Грот-мачта осталась неповрежденной и в целом стоит вертикально. На ее вершине — воронье гнездо, переполненное обломками. Лестница возле мачты и большой люк по левому борту ведут вниз в трюм.

**Воронье гнездо.** Веревочная лестница поднимается по мачте к вороньему гнезду. Несмотря на состояние судна, подъем наверх надежен. Мачта тревожно раскачивается, когда персонажи поднимаются, и на вершине 50-футового подъема они обнаруживают, что склонились над водой с левой (северной) стороны корабля.

Воронье гнездо теперь служит буквальным гнездом для гарпии, которая сделала *Розу Ветров* своим логовом. Это место имеет форму корзины и забито древесной стружкой, сухой травой и измельченной тканью с парусов корабля. В гнезде гарпии также видны кусочки костей, пучки волос и блестящие безделушки.

**Возвращение гарпии.** Когда группа только прибывает на место кораблекрушения, гарпии здесь нет — она ищет какой-нибудь корабль неподалеку, чтобы заманить его на скалы. Гарпия возвращается после того, как персонажи провели некоторое время на борту, как описано в разделе “Возвращение гарпии” далее в этой главе.

**Сокровище.** Персонажи, обыскивающие воронье гнездо, находят маленький золотой браслет стоимостью 25 зм, одну золотую серьгу-кольцо стоимостью 25 зм, два маленьких драгоценных камня — “тигровых глаза” стоимостью 10 зм каждый, и один драгоценный камень — гелиотроп стоимостью 50 зм.

### С2. Бак

Сломанная фок-мачта нависает над разбитыми перилами, а путаница такелажа и рваного брезента свисает над камнями и драконьими костями внизу. Возле сломанной мачты стоит ржавая и гниющая баллиста.

Баллиста больше не работает. Здесь нет ничего интересного.

### С3. Квартердек

Расколотые остатки мачты торчат из задней палубы, как сломанное копьё. Штурвал корабля перекошен и выбит из поворотного механизма.

На штурвале вырезано и инкрустировано перламутром название корабля — Роза Ветров, впрочем, в текущем положении штурвала название перевернуто. Если повернуть колесо, оно отрывается от оси и падает. Если персонаж пытается поймать колесо до того, как оно коснется палубы, попросите игрока сделать спасбросок Ловкости со Сл 10. При успехе персонаж ловит штурвал, а при провале штурвал ударяется о палубу с громким звуком, привлекающим внимание зомби в зоне С4. Мгновением позже на грохот отвечает стук в дверь С4, который повторяется каждые 10–15 секунд.

### С4. Каюта капитана

Дверь в каюту капитана забаррикадирована изнутри, хотя тяжелая деревянная перекладина, служащая засовом, наполовину сгнила. Персонаж, пытающийся взломать дверь, может сломать ее при успешной проверке Силы со Сл 10.

Дверь с грохотом распахивается, освобождая двух утонувших моряков в каюте, которая, должно быть, когда-то была роскошной. В полуразрушенном книжном шкафу лежат залитые водой и разлагающиеся книги и свитки. Стол из полированного дерева неуклюже опирается на три ножки; в его центре установлен богато украшенный компас. Кровать покрыта гниющими постельными принадлежностями и провисает посередине. В полу рядом с кроватью зияет неровная дыра.

Если персонажи уронили штурвал в области С3 или потребовалось более одной проверки Силы, чтобы открыть дверь в эту комнату, то зомби находятся рядом с дверью, когда она открывается, иначе они бесцельно шаркают по каюте. В любом случае зомби сразу же атакуют персонажей.

**Дыра в трюм.** Дыра рядом с кроватью капитана образовалась, когда прогнившие половицы рухнули под тяжестью капитанского морского сундука. Он пробил пол нижней палубы (область С8), и упал в трюм (область С9).

**Сокровища.** Два небольших ящика в столе содержат мешочек с 50 зм, набор инструментов картографа, и кинжал. Компас, установленный на рабочем столе, можно легко открепить; он стоит 25 зм.

**Персонажи второго уровня.** Если персонажи второго уровня, добавьте третьего зомби к этому столкновению.

### С5. Камбуз

Старый обезглавленный скелет прислонился к стойке справа, но в остальном кухня пуста. Если только... скелет только что не пошевелился?

Маленькие безобидные крабы ползают по останкам скелета, создавая иллюзию движения.

### С6. Каюты экипажа

Шесть двуспальных кроватей расположены по краям этой каюты. По комнате разбросаны личные вещи, а на одной стене висит выцветший портрет.

На портрете изображена улыбающаяся и обнимающаяся молодая пара. Внизу портрета написаны слова «Алейта и Брastos — вместе навсегда». Черноволосая женщина носит форму моряка, похожую на лохмотья, которые носят зомби на борту этого корабля. На светловолосом мужчине купеческая одежда.

**Тайник под половицами.** Персонаж, который обыскивает каюты и преуспевает в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл. 10 замечает в середине комнаты половицу, которая немного возвышается над соседними. Тот, кто поднимает половицу, активирует ловушку: крошечный дротик взлетает вверх, прямо в персонажа. Его бонус атаки +5. Если дротик попадает, то наносит 2 (1к4) колющего урона, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 11, и при провале получить 3 (1к6) урона ядом. Как только ловушка сработает, она не срабатывает снова, пока кто-нибудь не перезарядит ее. (Если персонажи найдут способ поднять половицу с безопасного расстояния, дротик промахнется.)

**Сокровища.** Мешок с 200 зм лежит в отделении под половицами.

### С7. Столовая

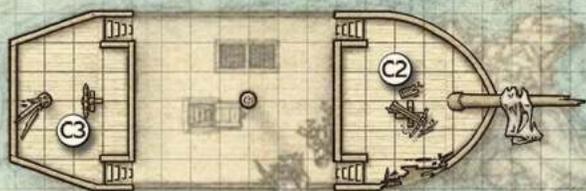
Длинный стол занимает большую часть этой каюты, которая, должно быть, раньше служила столовой. Повсюду разбросаны гнилые стулья, на полу валяются битое стекло и посуда.

Здесь нет ничего интересного.

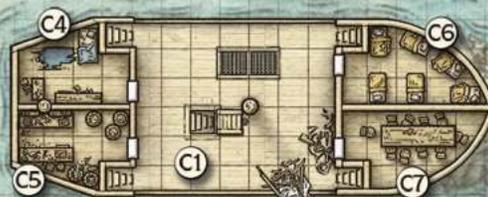
# THE WRECK OF *COMPASS ROSE*



## UPPER DECK



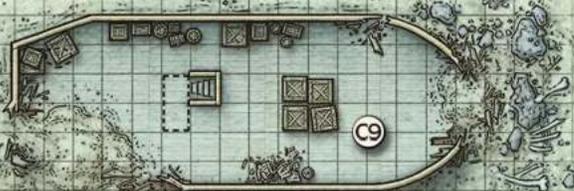
## MAIN DECK



## LOWER DECK



## HOLD



1 Square = 5 Feet

Карта 4. Обломки "Розы Ветров"

### С8. Нижняя палуба

Проход на нижнюю палубу холодный, влажный и скрипучий. Морская вода скрывает пол и плещется о стены корабельного корпуса. Вокруг разбросаны раскисающие ящики и бочки, некоторые из которых свободно плавают, а другие сложены в углах. Вы слышите плеск, когда зомби неуклюже приближается к вам, пробираясь в воде, которая достигает ему колен.

**Зомби** представляет собой очевидную угрозу, но другой монстр-нежить – **упырь** – прячется в кормовой части трюма. Намного более хитрый, чем зомби, упырь выжидает пока персонажи не вступят в бой с зомби и лишь затем атакует. Он надеется парализовать персонажа своей атакой когтями, а затем утащить того, чтобы полакомиться, пока другие персонажи сражаются с зомби. В отличие от зомби, упырь — не бывший член экипажа корабля, а мерзкий падальщик, привлеченный разлагающейся плотью.

Глубина воды на дне колеблется от примерно 6 дюймов по правому (южному) борту корабля до 18 дюймов по левому (северному) борту. Вода делает всю нижнюю палубу труднопроходимой местностью

**Дыра в трюм.** Отверстие в потолке в северо-западной части этой локации ведет в каюту капитана (область С4). Оно соответствует аналогичному отверстию прямо под ним. Дыры образовались из-за того, что сундук провалился сквозь половицы на всем пути в трюм, где и находится сейчас (см. область С9).

**Персонажи второго уровня.** Если персонажи второго уровня, добавьте к этому столкновению двух зомби.

**Сокровища.** Некоторые товары в ящиках остались невредимыми. Используя лом, персонаж может открыть ящик за 1 минуту; без лома, это занимает 10 минут. Когда персонаж открывает ящик, бросьте кб и сверьтесь с таблицей содержимого ящика, чтобы определить, что внутри. Персонажи могут найти каждый вариант из таблицы лишь один раз.

## Содержимое ящика

кб	Содержимое
1	Пять бутылок прекрасного вина (стоимостью 10 зм каждая), упакованных в солому, плюс одна разбитая бутылка.
2	20-тифунтовый мешок гвоздики стоимостью 60 зм
3	Десять маленьких серебряных слитков весом в 1 фунт (стоимостью 5 зм каждый)
4	Пара костяных подсвечников, вырезанных в виде драконов, стоимостью 25 зм каждый
5	Красивая лютня с перламутровой инкрустацией, стоимостью 50 зм
6	свиток с заклинанием <i>Приказ</i> [Command], в плотном кожаном чехле

## С9. Трюм

Когда холодная вода накрывает вас с головой, вам открывается странный подводный мир. Красочные водоросли растут на разбитом корпусе, особенно вокруг зияющей дыры в корме корабля. Крошечные рыбки носятся среди обломков корабельных досок и вывалившегося груза.

У персонажей нет существенного давления времени, когда они плавают здесь. Они могут всплывать (у отверстия в полу области С8 или наверху лестницы до С8), чтобы набрать воздуха настолько часто, насколько им это нужно.

**Сундук капитана.** Тяжелый железный сундук лежит на полу трюма, прямо под дырой, в которую он провалился. Если персонаж открывает сундук, наружу вылетает большой воздушный пузырь, а вслед за ним поднимается запечатанный в вощеную ткань сверток. Альтернативно, несколько персонажей смогут вынести сундук на поверхность перед тем, как открыть, хотя он довольно тяжелый (около 125 фунтов).

В сундуке находится мешочек содержащий 55 зм и три полированных осколка бирюзы (стоимостью 10 зм каждый), а также пару *Эльфийских сапог*. Плавающий сверток содержит журнал капитана, который защищен от воды своей оберткой. Между страниц в него как закладка вложена прядь волос, которая указывает на последнюю запись в журнале. Последняя запись звучит так:

## 19 Тарсах

Наше путешествие подошло к концу, хотя я боюсь, что мое собственное продолжится самым ужасным образом, какой только можно вообразить. «Роза Ветров» потерпела крушение на мелководье к югу от Невервинтера. Многие моряки погибли при первом столкновении, а Алейта была тяжело ранена. Пока я лечил ее раны, она сжимала свой талисман и тихо, с придыханием, молилась. Я спросил ее, что означает талисман. Она сказала мне – любовь. Ее муж ждет ее в Драконьем Покое, поклявшись там служить дракону. Талисман сделан из прядей их волос, сплетенных вместе как обещание воссоединиться, какая бы судьба их ни постигла. Это могла бы быть красивая история, если бы не ужасный конец Алейты и слова молитвы, которые я услышал, когда она испустила последний вздох. Ибо она умоляла Оркуса, Демон-Принца Нежити, воссоединить ее с мужем.

Я держал ее руки, когда дыхание покинуло ее, и почувствовал ужасный холод. Мгновение спустя она уже впивалась зубами в мою шею. В тот же момент вокруг раздалась глухие стоны мертвых матросов. Какое проклятие она навлекла на всех нас?

Я уже чувствую, как ползучий холодок овладевает моим телом. Ее талисман находится рядом с этой книгой в моем сундуке. Надеюсь, что кто-нибудь, кто придет за нами, сможет покончить с этим кошмаром, принеся талисман Алейты ее мужу.

Талисман состоит из длинных прядей волос — светлых и черных — сплетенных вместе и завязанных вокруг двух маленьких костяшек пальцев. Если персонаж использует обнаружение магии, то выясняется, что талисман несет в себе магию школы некромантии. См. в разделе “Завершение главы” подробнее о талисмане.

Тарсах — месяц в календаре Забытых Королевств, примерно соответствующий апрелю. Год в журнале не указан.

**Об Оркусе.** Известный как Демон-Лорд Нежити и Владыка Крови, повелитель демонов Оркус — исчадие, чья сила соперничает с силой богов. Управляя полчищами демонов в кошмарном плане существования под названием Бездна, Оркус жаждет превратить мультивселенную в ужасное место смерти. Многие существа-нежить (например, упыри) поклоняются ему или пытаются заключить с ним сделку в обмен на часть его власти над мертвецами.

**Новая угроза.** После того, как персонажи находят сундук капитана, когда они выходят из трюма на нижнюю палубу, то слышат тяжелый удар сверху, - это гарпия приземляется на главную палубу. См. “Возвращение гарпии” ниже.

## Возвращение Гарпии

Гарпия, которая устроило свое логово в вороньем гнезде (область С1), возвращается на корабль при выполнении одного из этих условий:

- Персонажи находят сундук капитана в трюме (область С9) и возвращаются на нижнюю палубу (область С8).
- Персонажи заканчивают короткий или продолжительный отдых на корабле.

В следующий раз, когда герои окажутся на главной палубе, им будет противостоять гарпия:

Ужасающий монстр сидит на вершине вороньего гнезда, с пронзительным визгом расправляя свои взъерошенные перья. Его крылья и ноги напоминают конечности обезлого стервятника, а голова, туловище и руки выглядят почти как человеческие. Чудовище сжимает большую кость, как дубину, и перебирает когтями.

В свой первый ход гарпия использует *манящую песню*, пытаясь очаровать персонажей и привлечь их к вороньему гнезду. Персонажи зачарованные Манящей Песней гарпии думают, что это самый красивый звук, который они когда-либо слышали. Легко представить, как корабль может сбиться с курса, чтобы приблизиться к источнику этой музыки.

### Общение с гарпией

Гарпия жестока и жаждет плоти, но способна говорить на Общем, и с ней можно договориться. Нелегко убедить кровожадного монстра изменить свое поведение и покинуть место крушения *Розы Ветров*, но если игроки приведут веский аргумент (возможно, подкрепленный высокими бросками на проверку Харизмы), гарпия пойдет навстречу. Следующие тактики, скорее всего, убедят гарпию уйти:

- Если персонажи уже уменьшили количество хитов гарпии не менее чем наполовину, она может сбежать.
- Если персонажи забрали сокровища из вороньего гнезда в отсутствие гарпии, она может согласиться уйти в обмен на их возвращение.
- Если персонажи второго уровня и присутствуют две гарпии (см. ниже), то возможно сыграть на недоверии между ними и убедить монстров разойтись и покинуть область.

### Персонажи второго уровня

Если персонажи второго уровня, добавьте в столкновение вторую гарпию. Это чудовище изначально садится на баллисту в область С2 и использует свою собственную манящую песню. Хотя они и союзники, эти гарпии не доверяют друг другу.

## Завершение главы

Если персонажи победят гарпию, решится одна проблема: никто не будет рманивать корабли к скалам, а кораблекрушения снова станут редкостью.

Если персонажи найдут в трюме талисман Алейты, они смогут полностью решить проблему зомби. Талисман можно принести Рунаре и объяснить, что они нашли в капитанском журнале. Рунара в ответ грустно кивает. Она помнит мужа Алейты, Брastosа, но тот умер много лет назад. Он был похоронен на кладбище на вершине утеса в северной части острова, к северо-западу от Драконьего Покоя.

Могилы на маленьком кладбище на вершине утеса покрыты белыми полевыми цветами и отмечены простыми деревянными надгробиями. Если персонажи кладут талисман на могилу Брastosа, закапывают его в землю над могилой или сжигают на могиле, им кажется, что ветер вздыхает с облегчением. Вокруг скал к северу от острова образуется густой туман, который стоит всю ночь, и когда рассеивается, от *Розы Ветров* не остается и следа.

Персонажи также могут проигнорировать слова капитанского журнала и уничтожить талисман, находясь на борту корабля. Это также разрушает проклятие — персонажи все еще чувствуют что-то вроде вздоха в воздухе; туман поднимается, чтобы поглотить обломки, пока персонажи уплывают прочь, а на следующий день, корабль исчезает.

Если герои снимут проклятие талисмана, то в следующий раз, когда они заснут, персонажу-жрецу приснится другой сон. Прочтите этот текст игроку жреца:

Во сне вы снова находитесь на палубе корабля, доставившего вас сюда. Остров Штормокрушений, окутанный тьмой, появляется перед вами, как это было в предыдущих снах. Когда же вы подплываете ближе, тьма рассеивается, и с небес падает ослепительный солнечный луч. Нежный шлейф белого дыма поднимается над островом, когда тьма рассеивается. Затем тьма и дым исчезают, а свет расширяется, чтобы окутать вас, и вы чувствуете любовь и одобрение своего бога.

## Получение уровня

После завершения этой главы персонажи получают уровень. Если они посетили обломки *Розы Ветров* до визита в пещеры морской травы, то они переходят с первого уровня на второй. Жители Драконьего Покоя призывают их посетить пещеры морской травы. (см. “Пещеры морской травы”).

Если персонажи уже исследовали пещеры морской травы в Главе 2, то они переходят со второго уровня на третий и готовы посетить обсерваторию в Главе 4 (См. “Потерянный вирблинг”).



## Глава 4. Обсерватория на вершине утеса (CLIFFTOP OBSERVATORY)

**В** ЭТОЙ ГЛАВЕ ПРЕДПОЛАГАЕТСЯ, ЧТО ПЕРСОНАЖИ посещают обсерваторию после того как побывали в приливных пещерах и на месте кораблекрушения и, таким образом, достигли третьего уровня. Если персонажи прибывают до этого момента, то боевые столкновения тут, вероятно, слишком сложны для них. Именно по этой причине Рунара не дает персонажам ключ из лунного камня и не сообщает им информацию о расположении обсерватории, пока они не разберутся с другими проблемами на острове. Рунара, если необходимо, предупреждает группу о том, что они не готовы к этой части приключения.

### Обзор Обсерватории

В период своего расцвета обсерватория на вершине утеса была чудом магических инноваций. Украшенные великолепными витражами и мраморными шпилями, башни обсерватории возвышались над бурлящим морем на отдельных островках, соединенных мерцающими мостами магической энергии. Однако обсерватория была разрушена, когда Рунара много веков назад сражалась со своим соперником, синим драконом, и теперь лежит в руинах, — осыпающийся памятник, поглощаемый силами природы.

В последние месяцы руины обсерватории стали домом для высокомерного синего дракона по имени Спаркрендер, потомка давнего соперника Рунары. Как и его предок, Спаркрендер стремится завладеть разрушительной магией, оставшейся на этом месте. Как и Рунара, Спаркрендер вербовал кобольдов, чтобы они присоединились к его делу.

Примерно за пять дней до того, как персонажи прибыли на остров, бронзовый вирмлинг по имени Эйдрон покинул безопасные стены Драконьего Покоя и опеку Рунары и прибыл в древнюю обсерваторию. Два змея встретились и тут же вступили в конфликт. Спаркрендер попытался настроить пришельца против Рунары, но ненависть Эйдрона к цветным драконам была сильнее, чем его несогласие с наставницей. В конце концов, Спаркрендер одолел Эйдрона и заточил его в руинах обсерватории.

Спаркрендер считает, что Эйдрон — это ключ к познанию магии обсерватории и получению силы своего предка. В то время как бронзовый вирмлинг находится в заключении, Спаркрендер начал планировать ритуал, который пробудит духов всех мертвых драконов острова и подчинит их его воле — ценой жизни пленника.

## Особенности обсерватории

Обсерватория построена на гряде базальтовых шпилей, возвышающихся над океаном на юго-восточной оконечности острова Штормокрушений. Почти все прежние потолки и стены строения разрушились, обнажив внутренние помещения открытому воздуху.

Если не указано иное, руины возвышаются на 30 футов над поверхностью океана. Изрезанные скалы предлагают множество опор для рук и ног, поэтому персонаж, который прыгает или падает в воду и выживает, — может подняться вверх без проверки характеристик.

## Проведение этой главы

Когда персонажи решат посетить обсерваторию, у них есть три варианта добраться до места:

- **На лодке.** У Драконьего Покоя есть гребная лодка, на которой персонажи могут обойти восточную оконечность острова. Путь до обсерватории составляет пять миль, что занимает около 3 часов 20 минут.
- **Вдоль побережья.** Прогулка по побережью острова немного проще, чем гребля, и занимает меньше времени, несмотря на то, что персонажам приходится идти вокруг восточной бухты, а не грести через нее. шестимильный путь занимает всего два часа в обычном темпе ходьбы.
- **Сухопутный.** Персонажи могут идти на юго-восток от Драконьего Покоя к изголовью бухты, где ухабистый путь лежит через остров к заливу на востоке. Скалистая почва острова представляет собой труднопроходимую местность, но это все же самый быстрый и прямой маршрут. Персонажи могут преодолеть 3,5 мили примерно за 1 час 15 минут.

## Приближение по суше

Если персонажи приближаются к обсерватории по суше, прочтите следующий текст:

Пробираясь по каменистой земле острова Штормокрушений, вы замечаете странные искривленные выступы блестящих кристаллов, торчащие из земли. Растительность в этой области изрезана образующими причудливые формы красноватыми ветвящимися шрамами. Внезапно вы слышите пронзительный рев и замечаете крылатую сверкающую синей чешуей фигуру, пролетающую над вашими головами.

Синяя фигура — это летящий Спаркрендер. Это появление дракона дает хорошую возможность заставить ваших игроков понервничать из-за врага, с которым им предстоит столкнуться. Не стесняйтесь уточнять описание Спаркрендера и играть на беспокойстве персонажей, как будто он может их заметить, но в

конечном итоге дракон пролетает мимо, не замечая их. Персонажи видят, как он останавливается на скалистом шпиле у побережья, возвращаясь к своему логову среди руин (область D5).

Персонаж, осматривающий кристаллические выступы или покрытую шрамами растительность, может совершить проверку Интеллекта (Природа) со Сл 10. При успехе персонаж распознает явление как знак удара молнии — или молниеносного дыхания синего или бронзового дракона.

Если персонажи продолжают приближаться к обсерватории, то они вскоре достигают области D1, описанной ниже.

## Приближение по воде

Если персонажи гребут к обсерватории, прочтите следующий текст:

Обогнув юго-восточную оконечность острова, вы можете видеть осыпающиеся руины на базальтовых колоннах недалеко от основной части острова. Если вы вытаскиваете лодку на берег острова, вам будет легко дойти до вершины утесов, хотя очевидного моста от них к руинам нет. В качестве альтернативы вы можете привязать лодку к нижней части колонн и попытаться подняться прямо к руинам.

Пока вы обдумываете эти варианты, слышится пронзительный рев, и в воздухе впереди вас возникает крылатая сверкающая синяя фигура. Силуэт останавливается на вершине самой дальней от острова Штормокрушений колонны и исчезает из виду.

Опять же, хотя Спаркрендер и не замечает персонажей, когда возвращается в свое логово, не стесняйтесь пугать игроков мыслью, что он может их заметить.

Если персонажи пришвартовывают лодку к берегу, они смогут легко взобраться на утесы, в область D1, описанную ниже. Если они привязывают лодку к основанию одной из колонн, они могут вместо этого подняться в области на их вершинах (область D2, D3, D4, или D5).

## Кобольды-союзники Спаркрендера

Кобольды, объединившиеся со Спаркрендером, законнозлые и жестокие. Их первоначальная реакция на чужаков враждебна, однако они скорее потребуют у нарушителей покинуть руины, чем немедленно нападут. Эти кобольды с готовностью угрожают насилием и при необходимости подкрепляют свои угрозы вступлением в битву.

# CLIFFTOP OBSERVATORY



Карта 5. Обсерватория на вершине утеса

Действием персонаж может попытаться убедить враждебного кобольда завязать разговор или позволить персонажам исследовать местность, сделав это при успешной проверке Харизмы со Сл. 15. В зависимости от подхода персонажа здесь могут применяться Обман, Запугивание или Убеждение.

Этот список суммирует то, что знают кобольды:

- **История Кобольдов.** Кобольды здесь служат Спаркрендеру около года. Они почитают синего дракона как полубожественную фигуру и верят, что он обеспечит все их потребности.
- **Большие планы.** У Спаркрендера большие планы, которые позволяют ему проявить всю свою силу. Вирмлиг ждет, когда скульптура в ротондовой руине (область D2), даст ему знать, что пора действовать. Кобольды думают, что это должно произойти скоро — возможно даже сегодня.

- **Гость дракона.** Не так давно в руинах появился еще один дракон, который был размером со Спаркрендера, но имел зеленовато-желтый металлический окрас. Кобольды помнят, как слышали, что эти двое спорили на башне обсерватории (область D5), а также рык и грохот изнутри башни (область D6).
- **Обрушенная стена.** Хотя кобольды пытались привести в порядок руины, Спаркрендер специально велел им не разбирать только что обрушившуюся стену у основания башни обсерватории (область D6). Обрушенная стена видна из области D3.

## Места в обсерватории

Следующие места отмечены на карте 5.

### Обзорная площадка

Разбитая и заросшая тропа ведет к краю обрыва. Смотровая площадка отмечена двумя мраморными статуями с золотыми прожилками, каждая из которых вырезана в форме дракона с пастью раскрытой в беззвучном реве.

В основании каждой статуи находится небольшое шестиугольное углубление шириной около одного дюйма и глубиной два дюйма — идеального размера для помещения ключа из лунного камня, который Рунара дала персонажам.

Когда ключ входит в любое подходящее отверстие, магический свет оживает в открытых пастях обеих статуй, и состоящий из переливающейся магической энергии мерцающий мост простирается от обзорной площадки к руинам обсерватории (область D2). Мост прочный и держится до тех пор, пока ключ не будет удален со своего места.

## D2. Ротондовая руина

Эту площадку украшают разбитые камни — фрагменты элегантных статуй, некогда величественных колонн и сияющих мраморных стен. В центре находится высокая скульптура из ржавых металлических планет и позолоченных звезд, которые лениво вращаются, имитируя движение небесных тел.

Внезапно над площадью раздается булькающий визг. Полдюжины существ, похожих на летучих мышей, роятся вокруг двух крылатых кобольдов, чьи длинные морды намазаны синей краской. Кобольды яростно сражаются, но, похоже, почти побеждены.

Два крылатых кобольда сошлись в бою с восемью кровопийцами. Когда персонажи входят в это место, шесть кровопийц обращают внимание на эту новую, более сочную добычу. Кобольды пытаются разобраться с оставшимися двумя врагами, а затем решают, что делать, исходя из того, что делают персонажи. Если группа активно помогает кобольдам во время боя, то те помогают в ответ. Если персонажи нападают на кобольдов вместо кровопийц (или вместе с ними), кобольды дают отпор. Если ничего из этого не происходит, то кобольды будут отступать, стараясь держаться подальше от пришельцев, пока бой не закончится.

После победы над кровопийцами, выжившие кобольды приближаются к персонажам. Их зовут Мек и Минн, и они братья Милы, кобольда-изобретателя из Драконьего Покоя. Они оставили свою сестру умирать после нападения кровопийц, изувечивших ее крылья. Братья поклялись в верности Спаркрендеру и разделяют жестокое и надменное поведение дракона.

Если персонажи активно помогали кобольдам или упомянули, что Мила жива, отношение кобольдов меняется на дружелюбное. Они предлагают представить персонажей их лидеру и помочь группе любым возможным способом (например, забрать ключ из лунного камня из области D1, чтобы персонажи могли активировать мост к D4). Однако братья не помогут персонажам сражаться со Спаркрендером; они верны дракону.

**Золоченая скульптура.** Скульптура в центре ротонды представляет собой астрономическую модель, использовавшуюся для исследований в былые времена. Скульптура изображает планету Торил (мир Забытых Королевств), ее луну (называемую Селунэ), солнце и семь других планет, а также одну комету с очень эксцентричной орбитой. Персонаж, изучающий скульптуру, может понять ее важность, пройдя проверку Интеллекта (Магия) со Сл. 15: текущее положение модели предполагает, что комета скоро пройдет очень близко к Торилу.

Спаркрендер планирует провести свой ритуал, когда комета окажется в ближайшей к нему точке. Он считает, что комета, называемая “Звездой-Убийцей Королей”, управляет судьбой драконов и позволит ему претендовать на силу змеев, погибших на острове Штормокрушений.

**Драконьи фигурки.** Атака кровопийц помешала кобольдам выполнить порученную им задачу по подготовке этого места для ритуала Спаркрендера. С помощью вирмлинга они грубо вырезали из пяти кусков щебня смутные драконьи формы и обрызгали каждый краской. Сейчас кобольды расставляли их вокруг металлической скульптуры. На каждой фигурке выгравировано имя дракона, которого оно представляет. Вот имена и цвета этих пятерых:

Имя	Цвет
Асталаган	Бронзовый
Клиссавар	Золотой
Элденемир	Синий
Шаррут	Красный
Турадэр	Латунный

Если персонажи спросят кобольдов об этих скульптурах драконов, Мек и Минн преисполнятся гордости и объяснят, что создали их в соответствии с инструкциями Спаркрендера. Кобольды знают, что фигурки играют определенную роль в планах Спаркрендера.

**Якоря энергетических мостов.** Пара статуй драконов, похожие на те, что стоят в области D1 находятся с западной стороны ротонды, а еще одна пара стоит с юго-западной стороны. Если ключ из лунного камня вставить в одну из этих статуй, западная пара создаст мост обратно к смотровой площадке (область D1), а юго-западная пара создаст мост к стоящей особняком разрушенной башне (область D4).

## D2. Лагерь кобольдов.

Шаткий мост из коряги и веревки перекрывает пятнадцатифутовый промежуток между ротондой (область D2) и этой руиной.

Изнутри этой разрушенной башни доносятся странные звуки и шепот. Щели в камне заделаны деревянными досками и ветхой тканью.

Три кобольда (Экраш, Эрп и Хев) и два крылатых кобольда (Нухро и Снирк) в настоящее время находятся в этом лагере. Они полируют снаряды для пращей и заняты, пока не придет время для ритуала Спаркрендера. Изначально кобольды настроены враждебно по отношению к персонажам и пытаются отпугнуть нарушителей. Тем не менее их можно запугать; действием персонаж может совершить проверку Харизмы (Запугивание) со Сл. 13, убеждая их сдать в случае успеха.

#### D4. Изолированные учебные комнаты

Никакой мост не пересекает 22-футовый промежуток между ротондой и этим шпилем, если только персонажи не используют ключ из лунного камня, чтобы активировать энергетический мост в области D2. Персонажи могут придумать множество оригинальных способов пересечь пропасть. См. врезку под названием «Умные решения» чтобы определить, сработают ли их идеи.

Ритм волн внизу разносится эхом по всей этой тесной башне. Часть пола обвалилась, упав в комнату внизу. Развалившиеся книжные шкафы торчат под странными углами среди обломков, а по полу разбросаны ветхие книги.

**Журнал исследователя.** Хотя большинство книг нечитаемы, один фолиант — небольшой черный журнал с богато украшенным замком — остался нетронутым. Персонаж, изучающий книгу и преуспевающий в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл. 15, замечает маленькую руну, выгравированную на замке журнала. Персонаж, который использует заклинание *Обнаружение магии* [Detect magic] также видит слабую магическую ауру вокруг замочной скважины.

##### Умные решения

Проблемы, с которыми персонажи сталкиваются в приключении, могут иметь несколько решений. Например, чтобы добраться до изолированных учебных комнат (область D4), персонажи могут попробовать любой из следующих подходов:

- Попросить крылатых кобольдов достать ключ от лунного камня в области D1 чтобы его можно было снова использовать в области D2.
- Нырнуть или спуститься в воду внизу, проплыть к другой колонне и забраться в строение.
- Персонаж может использовать заклинание *Туманный шаг* [Misty step], чтобы пересечь обрыв и исследовать руину в одиночку.

Помните, что есть несколько способов продолжить приключение и много способов играть в D&D! Когда персонажи придумывают умные решения сложных проблем, вознаграждайте их успехом или, по крайней мере, хорошими шансами на успех. Примите участие в творчестве ваших игроков, и пусть они удивят вас!

Эта руна представляет собой магическую ловушку, которая срабатывает, если журнал открывается без использования его оригинального ключа, который давно утерян. Персонаж, совершивший успешную проверку Интеллекта (Магия) со Сл. 11, может определить, как обезвредить ловушку: аккуратно расцарапав руну кинжалом, острым куском проволоки или подобным предметом. Как только это будет сделано, либо замок будет взкрыт воровскими инструментами при помощи успешной проверки Ловкости со Сл. 10, либо взломан успешной проверкой Силы со Сл. 12, журнал можно безопасно открыть. Если замок открывается без предварительного обезвреживания ловушки, защитная руна выбрасывает ядовитый зеленый газ, и персонаж, открывший книгу, получает урон ядом 3 (1к6).

Журнал содержит звездные карты и заметки об экспериментах с магией. Один отрывок подчеркнут в начале. На архаичном диалекте Всеобщего он гласит: «Вам, четырем ученым мужам: направьте свои взоры на свет Дракона, ибо он направляет ваше нисхождение к знаниям». Этот отрывок является подсказкой к скрытому входу в башню обсерватории (область D5).

**Сокровища.** Персонаж, который обыскивает башню и преуспевает в проверке Интеллекта (Анализ) со Сл. 12, находит расшатанный кирпич в северо-западной стене. Вытащив кирпич, он обнаруживает скрытое отделение, содержащее **зелье сопротивления (электричество)** и мешочек с 10 зм.

#### D5. Башня обсерватории

Будучи выше остальной части обсерватории, основной этаж этой башни находится на высоте 45 футов над поверхностью океана, то есть на 15 футов выше пола ротонды (область D2). Кобольды построили грубый шкивный подъемник, чтобы бескрылые существа могли добраться до этой области, когда Спаркрендер призовет их.

Лучи света танцуют на остатках витражного купола этой башни, заставляя переливающиеся цвета мерцать на осыпавшихся мраморных стенах. Позолоченные линии и инкрустация драгоценными камнями образуют подробную карту звездного неба на пыльном полу. По периметру комнаты стоят четыре алебастровые статуи ученых, их лица потускнели от времени. Каждая десятифутовая статуя указывает или жестикулирует в отличном от других направлении.

В северо-восточном углу башни гибко свернулся синий дракон. Едва заметные электрические разряды окружают его рога и морду, пока он дремлет среди разбросанных монет и сверкающих драгоценностей.

Спаркрендер, вирмлинг синего дракона, сейчас спит здесь, свернувшись калачиком у северо-восточной стены. Это ставит персонажей перед важным выбором: они могут разбудить дракона и сразиться с ним прямо сейчас, или они могут прокрасться мимо дракона и найти путь в секретную библиотеку внизу (область D6) и освободить Эйдрона, чтобы сразиться со Спаркрендером с его помощью. Любой подход имеет шансы на успех. Сражение пройдет для персонажей легче с Эйдроном на их стороне, но они могут одержать победу и сами.

Вы не обязаны поощрять тот или иной образ действий, но убедитесь, что игроки понимают, что у них есть выбор. Вы можете использовать Мека и Минна (кобольдов из D2), чтобы напомнить персонажам, что поблизости есть еще один дракон. Когда вы описываете башню обсерватории, то можете выделить обвалившуюся стену под ней (ведущую к области D6) как потенциальную точку доступа к башне. Или вы можете просто сказать игрокам, что у них есть эти два варианта плюс любые другие, которые они придумают сами!

**Скрытность.** Если персонажи стараются передвигаться тихо, то Спаркрендер не проснется, если хотя бы половина из них преуспеев в проверке Ловкости (Скрытность) со Сл. 14.

Если персонажи попытаются повернуть статуи (см. “Скрытый вход” ниже), не потревожив Спаркрендера, то когда они поворачивают северную и восточную статуи (ближайшие к спящему дракону), каждый кто это делает, должен совершить проверку Ловкости (Скрытность) со Сл. 14. При провале шум вращающейся статуи будит дракона.

**Пробуждение дракона.** Пробужденный Спаркрендер враждебен к персонажам, рычит и угрожающе огрызается на драконьем языке. Персонажи, говорящие на Драконьем (паладин и волшебник), могут попытаться убедить дракона не атаковать, преуспев в проверке Харизмы со Сл. 12 и применив навык Обмана, Запугивания или Убеждения в зависимости от ситуации. Персонаж, который преуспевает в проверке, останавливает Спаркрендера от атаки, и тот пользуется возможностью, чтобы похвастаться своими грандиозными амбициями. Если ни один из персонажей не пытается заговорить дракона или если персонаж упоминает Эйдрона или Рунару, Спаркрендер рычит и атакует.

Несмотря на свой юный возраст, Спаркрендер – опасный враг и отвратительный злодей. Он использует **Оружие дыхания** в свой первый ход и в каждый раунд после перезарядки. Придумайте короткие фразы, которые вирмлинг может при этом произносить, используя следующие примеры для вдохновения:

- «Вы, мелкие вредители, не помеха для меня! Я верну мощь своих предков!»
- «Убирайтесь отсюда, пока я не устал от этой игры и не прикончил вас всех!»
- «Цветные драконы — законные правители этого мира. Поклонитесь детям Тиамат!»

- «Хватит! Это дело слишком важно, чтобы такие, как вы, мешали мне!»

Дракон сражается до тех пор, пока его хиты не уменьшатся до 10 или меньше, после чего клянется отомстить персонажам и пытается сбежать с острова. (Он может сказать что-то вроде этого, когда использует действие *Отход* и улетает: «Клянусь Элденемиром, Бушующей Бурей и пятью головами Тиамат, вы заплатите за это оскорбление!»)

Если персонажи убегают, Спаркрендер не преследует, а насмехается над их отступлением. (Он может сказать что-то вроде: «Да! Бегите от моей силы! Все разбегутся, когда я завладею своим наследием!»)

Если персонажи побеждают Спаркрендера, они слышат рычание и визг снизу (область D6).

**Скрытый вход.** Каждую из четырех статуй можно вращать на ее основании. Чтобы открыть вход в секретный архив обсерватории, каждую статую нужно повернуть так, чтобы она указывала на созвездие под названием Дракон Рассвета на звездной карте этажа.

Если персонажи нашли подсказку о «четырех мудрецах, направляющих свои взоры на свет Дракона» в изолированных учебных комнатах (область D4), они могут поискать на звездной карте созвездие, похожее на дракона. Персонаж, который обыскивает пол и преуспевает в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл. 10, находит напоминающее дракона созвездие в юго-восточном квадранте пола.

Вместо этого персонаж, который обыскивает комнату в поисках подсказок и преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, замечает протертые канавки в основании каждой статуи, и может предположить, что статуи поворачиваются на своих основаниях. Поворачивая статую, персонаж может совершить проверку Мудрости (Восприятие) со Сл 10; если проверка успешна, он замечает, что статуя слегка оседает, когда указывает на юго-восточный квадрант комнаты, и, чтобы вытолкнуть ее из этого положения требуются дополнительные усилия.

Как только каждая статуя оказывается в правильном положении, полукруглая секция в центре пола начинает светиться, а затем опускается в архив (область D6), образуя винтовую лестницу. Когда любая статуя поворачивается со своего места, лестница снова поднимается вверх, закрывая библиотеку. (Когда это происходит, персонаж стоящий на лестнице поднимается вверх).

**Сокровища.** Поскольку Спаркрендер больше не зажимает свой небольшой клад, персонажи могут его забрать. Он включает в себя большие стопки монет: 4500 мм, 2200 см и 130 зм. В груди также можно найти десять драгоценных камней: пять бледно-синих кристаллов кварца стоимостью 10 зм каждый и пять синих осколков яшмы стоимостью 50 зм каждый. В водонепроницаемом кожаном футляре хранится украшенный голубыми драгоценными камнями синий шелковый веер стоимостью 25 зм. Кроме того персонажи находят несколько обычных предметов, служивших Спаркрендеру игрушками. Среди них грубо сделанная флейта с приятным звучанием, песочные часы, наполненные сверкающим песком, и набор из семи подсвечников.

## Д6. Секретный архив

Раньше это место было скрытым архивом знаний, доступным только тем, кто знал секреты обсерватории. Однако стены башни постепенно разрушаются — это факт, который Спаркрендер использовал, чтобы заманить Эйдрона в ловушку. Ослабив бронзового змея, Спаркрендер загнал его в архив, а затем заставил одну из стен обрушиться, запечатав выход.

Если персонажи не воспользуются скрытым входом в области D5, они могут попытаться расчистить обломки пещеры, чтобы пробраться в секретную библиотеку. Туда можно спуститься из области D5 или доплыть до основания шпиля и подняться из воды. Расчистка завалов занимает у одного персонажа 30 минут, впрочем, с помощью товарищей расчистить его можно быстрее (например, у двух персонажей уходит на это 15 минут или у пяти персонажей 6 минут). Если группа пытается расчистить завалы без лишнего шума, это займет в два раза больше времени, и, по крайней мере, половина персонажей должна преуспеть в проверке Ловкости (Скрытность) со Сл. 14, чтобы не разбудить Спаркрендера.

Когда завалы будут расчищены, персонажи смогут попасть внутрь библиотеки.

Тяжелый от запаха старого пергамента, спертый воздух наполняет ваши ноздри. Стены здесь уставлены полками, битком набитыми старыми томами и пожелтевшими свитками. Содержимое опрокинутых и разбитых стеклянных ящиков разбросано по каменному полу. Треск ломающегося дерева эхом разносится по помещению, и мгновение спустя вы видите взволнованного бронзового дракона размером с черного медведя, поднимающегося среди обломков старого стола, в который он, по-видимому, врезался.

Эйдрон, вирблинг бронзового дракона взволнованно приветствует персонажей. Он провел дни, пытаясь прорыть себе путь через обвалившуюся стену, но его усилия привели только к еще большему краху. Ему не терпится сбежать, но если персонажи спросят, он

объясняет свой конфликт со Спаркрендером. Эйдрон выражает сожаление по поводу своей неспособности победить синего змея и беспокоится о безопасности других жителей острова. Кроме того он в ужасе от судьбы, которую Спаркрендер уготовил ему: синий дракон планирует превратиться в могучего драконьего аватара, использовав смерть Эйдрона, чтобы завладеть силой всех мертвых драконов на острове.

Если персонажи еще не победили Спаркрендера, Эйдрон решает сам сразиться с синим драконом. Он летит на вершину башни обсерватории (область D5), чтобы снова противостоять Спаркрендеру. Однако Эйдрон слишком слаб, чтобы победить злодея в одиночку; ему нужна помощь персонажей.

Как только Спаркрендер побежден, бронзовый змей с радостью возвращается в Драконий Покой вместе с персонажами.

**Сокровища.** Эта библиотека когда-то была хранилищем магических знаний, хотя большая часть ее содержимого слишком обветшала, чтобы ее можно было прочитать. Тем не менее персонаж, который обыскивает комнату и преуспевает в проверке Интеллекта (Анализ) со Сл. 15, находит *боевой топор +1* и *свиток с заклинанием Удержание личности [Hold person]*. Заклинание *Обнаружение магии [Detect magic]* показывает местонахождение обоих этих предметов, не требуя проверки характеристики. Также Эйдрон может показать персонажам эти ценные предметы, так как уже осмотрел все содержимое комнаты.

## Ритуал Спаркрендера

Если персонажи покинут обсерваторию, не победив Спаркрендера, они могут вернуться и обнаружить, что ритуал синего вирблинга продолжается. Скорее всего, это произойдет, если персонажи уйдут и совершат длительный отдых перед столкновением со злодеем, или если они убегут из боя с ним и вернутся после того, как отдохнули.

Также, есть вероятность, что персонажи прогоняют Спаркрендера с острова, не убивая его, но оставляют Эйдрона в заточении в области D6. В этом случае, Рунара призывает персонажей вернуться в обсерваторию, чтобы найти Эйдрона. К моменту их прибытия, Спаркрендер тоже отдохнул, вылезился и вернулся, чтобы закончить свое дело.

В любом случае персонажи прибывают как раз в тот момент, когда начинается ритуал Спаркрендера. (Если они забрали или уничтожили фигурки драконов в области D2, то те были заменены созданными в спешке еще более грубыми версиями.) Прочтите следующий текст:

Разноцветные потоки света кружатся в воздухе вокруг золоченой статуи в разрушенной ротонде. Мерцающие драконьи силуэты, кажется, исходят от каждой из пяти фигурок, которые вы видели раньше, а их цвет соответствует цветам этих скульптур: красный, золотой, латунный, синий и бронзовый. Синий дракон восседает на вершине планетарной модели, запрокидывая голову от экстаза, и выпуская в небо молнии, когда его окружают эти цветные тени. У основания статуи бронзовый дракон, который выглядит так, будто он в агонии, привязан к земле тремя тяжелыми цепями.

Чтобы остановить ритуал, персонажи должны сразиться со Спаркрендером (**вирмлинг синего дракона**), потенциально с помощью Эйдрона (**вирмлинг бронзового дракона**), если они смогут освободить бронзового змея от его цепей (см. “Освобождение Эйдрона” ниже). Все выжившие кобольды и крылатые кобольды прячутся и по возможности не участвуют в бою.

См. “Пробуждение дракона” в описании области D5 для подсказок о том, как отыгрывать Спаркрендера в этом столкновении. Он использует Оружие дыхания, когда персонажи приближаются к месту столкновения (выпуская молнию в небо), поэтому ему нужно дождаться перезарядки этого действия, прежде чем его можно будет использовать на персонажей. Спаркрендер сражается насмерть — для него все слишком сильно зависит от успеха ритуала, чтобы отступить сейчас.

**Духи драконов.** В конце каждого раунда боя (на счет инициативы 0, после того, как все остальные сделали ход) возникает случайный магический эффект, вызванный магическими огнями, кружащимися в ротонде. Эти огни являются проявлением драконьих духов, которых Спаркрендер пытается привязать к себе, а их эффекты непредсказуемы. Бросьте к10 и сверьтесь с таблицей Духов драконов, чтобы узнать, что произойдет.

## Духи драконов

к10	Эффект
1-2	<b>Благословение Асталагана.</b> Эйдрон и персонажи восстанавливают по 1к4 + 4 хита каждый, в то время как бронзовый свет окружает их теплом.
3-4	<b>Пламя Клиссавара.</b> Золотой свет бьет в Спаркрендера, который должен преуспеть в спасброске Ловкости со Сл. 12, иначе получит 7 (2к6) урона огнём.
5-6	<b>Дар Элденемира.</b> Оружие дыхания Спаркрендера перезаряжается.
7-8	<b>Ярость Шаррут.</b> Красный свет вспыхивает огнем, — каждый персонаж должен преуспеть в спасброске Ловкости со Сл. 12 или получить 3 (1к6) урона огнём.
9-10	<b>Уловки Турадэра.</b> Эйдрон и персонажи получают преимущество на атаке и спасброски, пока инициатива не станет равной 0 в следующем раунде.

**Освобождение Эйдрона.** Эйдрон скован тремя тяжелыми цепями, удерживающими его на месте. Он по-прежнему может предпринимать действия, например кусать или царапать врага, оказавшегося в пределах его досягаемости, но также он знает, что на Спаркрендера не действует его Оружие дыхания, поэтому не пытается его использовать. Эйдрон может использовать свое **Отталкивающее дыхание**, если найдет для него хорошее применение.

Большие застежки прикрепляют цепи к вкопанным в землю железным кольцам. Персонаж может действием раскрыть одну застежку. Как только все три застежки будут раскрыты, Эйдрон перестанет быть **обездвиженным**, хотя цепи снижают его скорость на 10 футов. Снятие цепей с Эйдрона занимает 10 минут.

**Нарушение ритуала.** Самый простой способ помешать Спаркрендеру завершить свой ритуал и получить силу, которой он жаждет, — это убить его. Тем не менее персонажи также могут использовать свои действия в бою, чтобы вмешаться в процесс и мешать Спаркрендеру с помощью магии. Пусть игроки попробуют все, что смогут вообразить, а вы отыгрывайте реакцию мира, используя следующие идеи в качестве примеров:

- **Манипулирование фигурками.** Персонаж может действием поднять фигурку, поднести ее ближе к центральной скульптуре, произнести молитву дракону, которого оно представляет, или иным образом вызвать его магию. Это немедленно активирует соответствующий эффект из Таблицы Духов драконов.
- **Уничтожение фигурки.** Персонаж может разбить фигурку или бросить ее через осыпающуюся стену в океан внизу. Это гарантирует, что соответствующий эффект не повторится (перебросьте к10, если получите этот результат по Таблице духов драконов).
- **Манипулирование центральной скульптурой.** Персонажи могут попытаться манипулировать золоченой скульптурой в центре, чтобы сорвать ритуал. Однако эта слишком конструкция большая и прочная, поэтому одно действие не оказывает заметного влияния на ее целостность или магические свойства. (Скульптура имеет КД 20, 27 хитов и невосприимчивость к яду и психическому урону.) Однако если потревожить конструкцию, это привлечет внимание Спаркрендера. В первый раз, когда персонаж использует действие для атаки или иной попытки повредить или сдвинуть скульптуру, отвлеченный синий дракон получает помеху на броски атаки и спасброски до конца своего следующего хода. Как только Спаркрендер увидит, что вмешательство персонажа не очень эффективно, он перестанет отвлекаться.

# Завершение Приключения

Вместе с Эйдроном персонажи могут победоносно вернуться в Драконий Покой. Рунара довольна благополучным возвращением бронзового вирмлинга. В награду она дает каждому из персонажей *зелье лечения* и изысканную жемчужину стоимостью 100 зм. Рунара приглашает группу оставаться в Драконьем Покое столько, сколько они пожелают, и снабжает их всеми припасами, которые им нужны для путешествий, когда персонажи будут готовы покинуть остров. Если Спаркрендер мертв, она оплакивает смерть еще одного дракона на острове Штормокрушений, но не осуждает персонажей за его убийство.

Если ваши игроки хотят продолжить играть своими персонажами, вы можете использовать содержимое этого набора для создания собственных приключений. Раздел “Изучение острова” в главе 1 предлагает дополнительные столкновения, которые вы можете использовать, если персонажи еще не прошли их. Возможно, Спаркрендер (или его родственник) преследует персонажей в поисках мести, или, что-то, обнаруженное в секретной библиотеке, приводит персонажей в отдаленное место в поисках новых приключений.

Если вы хотите продвинуть этих персонажей выше третьего уровня и создавать для них новые приключения, вам могут понадобиться расширенные сборники правил: Книга игрока, Руководство мастера и Бестиарий.

## Создатели:

**Главный дизайнер:** Jeremy Crawford

**Арт-директор:** Kate Irwin

**Дизайн обложки:** Ilse Gort

**Иллюстраторы:** Olivier Bernard, Linda Lithen, Alex Stone, Richard Whitters, Shawn Wood

**Графический дизайнер:** Bob Jordan

**Корректоры:** Judy Bauer, Makenzie De Armas, Christopher Perkins, James Wyatt

**Продакт-менеджер:** Natalie Egan

**Продюсер:** Rob Hawkey

# Приложение А

## Магические предметы

Каждое приключение сулит, – но не гарантирует – нахождение одного или более магических предметов. *Драконы острова Штормокрушений* содержит набор магических предметов, намекающий на широкое разнообразие волшебных безделушек и артефактов, которые можно найти в мирах D&D.

### Использование магических предметов

Описание магического предмета объясняет, как он работает. Персонажу достаточно просто подержать магический предмет, чтобы понять, что в нём есть что-то необычное. Чтобы узнать больше, персонаж может, находясь с магическим предметом в физическом контакте, сконцентрироваться на нем во время короткого отдыха. В конце отдыха персонаж узнает свойства этого предмета. Зелья – исключение; небольшого глотка хватит, чтобы узнать, что оно делает.

### Описание магических предметов

Эти предметы расположены в алфавитном порядке. Под названием предмета находится строчка, которая показывает тип предмета, его редкость, и нужна ли на него настройка.

#### Зелье лечения

*Зелье, обычное*

Вы восстанавливаете  $2к4 + 2$  хитов, когда вы выпиваете это зелье. Зелье представляет собой красную сверкающую при встряхивании жидкость.

#### Зелье сопротивления

*Зелье, необычное*

Когда вы выпиваете это зелье, то получаете сопротивление к одному виду урона на один час. Мастер сам выбирает вид урона или определяет его случайным образом из приведённых ниже вариантов.

к10	Тип урона	к10	Тип урона
1	Кислота	6	Некротическая энергия
2	Холод	7	Яд
3	Огонь	8	Психическая энергия
4	Силовое поле	9	Излучение
5	Электричество	10	Звук

#### Оружие +1

*Оружие (любое), необычное*

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием.

#### Свиток заклинания

*Свиток, разное*

Свиток заклинания несёт на себе слова одного заклинания, написанные таинственным шифром. Если это заклинание есть в списке заклинаний вашего класса, вы можете прочитать свиток и наложить заклинание, не предоставляя материальные компоненты. В противном случае свиток непонятен для вас. Накладывание заклинания свитком занимает столько же времени, сколько обычное накладывание заклинания. После того, как заклинание наложено, слова на свитке исчезают, а сам свиток рассыпается в прах. Если накладывание прервано, свиток остаётся целым.

Если заклинание есть в списке заклинаний вашего класса, но имеет более высокий уровень, чем вы способны накладывать, совершите проверку своей базовой заклинательной характеристики, чтобы определить, удалось ли вам справиться с этой задачей. Сл. такой проверки равна  $10 +$  уровень заклинания. При успехе вы накладываете заклинание; при провале заклинание просто исчезает со свитка, не произведя никаких эффектов. Уровень заклинания на свитке определяет Сл. спасброска и бонус атаки, а также редкость свитка, как показано на таблице Свитка заклинания

#### Свиток заклинания

Уровень заклинания	Редкость	Сл. спасброска	Бонус атаки
Заговор	обычный	13	+5
Первый уровень	обычный	13	+5
Второй уровень	необычный	13	+5

#### Эликсир здоровья

*Зелье, редкое*

Если вы выпьете это зелье, оно вылечит вас от всех болезней, а также устранил следующие состояния: оглушение, ослепление, отравление и парализация. В прозрачной красной жидкости плавают мелкие пузырьки света.

#### Эльфийские сапоги

*Чудесный ремет, необычное (настройка не требуется)*

Пока вы носите эти сапоги, ваши шаги не издадут звука, вне зависимости от поверхности, по которой вы идёте. Вы также совершаете с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), которые полагаются на бесшумное передвижение.

# Приложение Б

## Существа

Это приложение содержит статблочки, и короткие описания существ, которые встречаются в *Драконах острова Штормокрушений*.

### Статблочки существ

Статблок существа предоставляет важную информацию, которая нужна чтобы вы как мастер могли ими управлять. Следующие разделы объясняют некоторые сведения, которые вы сможете найти в статблоках.

### Размер

Статблок содержит сведения о размере существа: Крохотный, Маленький, Средний, Большой, Огромный, Гигантский.

### Протискивание в узкое пространство

Существо может протиснуться в пространство достаточно большое для существа на один размер меньше своего. Когда оно протискивается в такое пространство, его скорость снижается в два раза, оно имеет помеху на броски атаки и спасброски Ловкости, а броски атаки против него имеют преимущество.

### Тип существа

Тип существа указан в его статблоке и указывает на группу, к которой оно принадлежит. Типы существ в игре это: Аберрации, Звери, Небожители, Конструкты, Драконы, Элементали, Феи, Исчадия, Великаны, Гуманоиды, Монстры, Слизь, Растения и Нежить.

### Мировоззрение

Мировоззрение существа отражает его убеждения и ценности.

### Класс доспеха

Существо которое носит доспехи или щит имеет КД, на который влияют его доспехи, щит и Ловкость. В остальных случаях, КД существа основан на его модификаторе Ловкости и любой природной броне или сверхъестественных сопротивлениях которые оно может иметь.

Если существо носит доспехи или щит, то вид доспехов или щита указываются в скобках после его значения КД.

### Хиты

Статблок существа указывает его максимальное значение хитов. В скобках также указано, какие кости хитов использовались, чтобы определить это значение, с добавлением модификатора Телосложения умноженного на количество костей хитов.

### Скорость

Скорость существа указывает как далеко оно может переместиться за один ход.

У всех существ есть скорость ходьбы; те, у кого нет способов перемещения по земле имеют скорость 0 фт. У некоторых существ в этом приключении есть один или более дополнительных способов перемещения:

- **Копание.** Существо, у которого есть скорость копания, может использовать все свое движение или его часть, чтобы перемещаться сквозь землю, песок, грязь или лед. Оно не может перемещаться сквозь твердый камень, если у него нет черты которая это позволяет.
- **Полет.** Существо, у которого есть скорость полета, может потратить все свое движение или его часть, для того чтобы летать. Если существо теряет сознание или его сбивают с ног во время полета то оно падает, если не может парить.
- **Плавание.** Существо у которого есть скорость плавания может делать это не тратя дополнительного движения.

### Значения характеристик

У каждого существа есть шесть значений характеристик (Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Харизма) и соответствующих модификаторов.

### Спасброски

Раздел **Спасброски** присутствует только у существ, у которых есть владение одним или более спасбросками.

Спасброски в блоке статистики указаны с полным модификатором – Модификатор характеристики плюс бонус владения. Если в статблоке существа указано “Тел +4”, бросьте к20 и добавьте 4, когда то существо совершает спасбросок Телосложения.

### Навыки

Раздел **Навыки** присутствует только у существ, у которых есть владение одним или более навыками.

Навыки в блоке статистики указаны с полным модификатором – Модификатор характеристики плюс бонус владения. Если в статблоке существа указано “Скрытность +4”, бросьте к20 и добавьте 4 когда существо совершает проверку характеристики используя Скрытность.



## Уязвимости, Сопротивления и Иммунитеты

У некоторых существ есть уязвимость, сопротивление или иммунитет к определенным видам урона. Также, у некоторых существ есть иммунитет к определенным состояниям.

## Чувства

Раздел **Чувства** указывает пассивное значение Мудрости (Внимательность), а также любые дополнительные чувства которые имеются у существа, например:

- **Слепое зрение.** Существо со слепым зрением может воспринимать своё окружение в определённом радиусе, не полагаясь на зрение.
- **Темное зрение.** Существо с тёмным зрением может видеть при тусклом освещении так, будто это яркое освещение, и в темноте так, будто это тусклое освещение. В темноте существо не может различать цвета, только оттенки серого.

## Языки

Языки, на которых существо может разговаривать, указаны в алфавитном порядке.

## Опасность

Хорошо отдохнувшая группа из четырех авантюристов должна без потерь суметь одолеть существо с показателем опасности равным их уровню. Существа слабее чем персонажи первого уровня имеют показатель опасности ниже 1.

## Черты

Черты в статблоке указаны прямо под разделом опасности существа.

## Действия

Когда существо совершает действие, оно может выбрать из вариантов представленных в разделе “Действия” в его блоке статистики и иных вариантов из книг правил.

## Рукопашные и дальнобойные атаки

Самые распространенные действия которые существо может предпринять в бою – это рукопашные и дальнобойные атаки.

Любой урон или иные эффекты которые происходят в результате попадания атакой по цели указаны здесь. Как мастер вы можете использовать среднее значение урона, или определить его бросив кости; для этого здесь будут представлены и средние значения, и кости. Например, если существо наносит 4 (1к8) рубящего урона длинным мечом, это значит что существо может нанести атакой 4 урона или для определения урона вы можете бросить 1к8.

## Ограничения на использование

Некоторые специальные способности – черты, действия или реакции – имеют ограничение на количество раз, которое их можно использовать.

**Х/день.** Обозначение “Х/день” означает что эту специальную способность можно использовать некоторое количество раз в день, и существо должно совершить длительный отдых чтобы восстановить потраченные использования. Например, “1/день” означает что специальную способность можно использовать один раз, и существо должно окончить длительный отдых, чтобы снова ей воспользоваться.

**Перезарядка X–Y.** Обозначение “Перезарядка X–Y” означает что существо может использовать специальную способность один раз, а затем способность может случайным образом восстановится на последующих ходах битвы. В начале каждого хода существа бросьте кб. Если результат броска равен одному из значений, существо восстановит использование этой способности. Способность также восстанавливается если существо закончит короткий или длительный отдых. Например, “Перезарядка 5-6” означает, что существо может использовать способность один раз. Затем, в начале хода существа в каждом раунде, оно восстановит использование способности при выпадении 5 или 6 на кб.



## Описания существ

Существа, которые встречаются в этом приключении представлены здесь в алфавитном порядке

### Драконы

Драконы это древние и могущественные крылатые рептилии. Старейшие из них, те кто достигли возраста в тысячу лет, являются одними из самых опасных существ в мире. Врожденная магия драконов питает их ужасное оружие дыхания и другие сверхъестественные способности.

Семь цветных и металлических драконов объединяют большую часть их вида. Цветные драконы – белые, синие, черные, красные и зеленые – в основном эгоистичны, злобны и вызывают страх у всякого живого существа. Металлические драконы – латунные, бронзовые, медные, серебряные и золотые – в основном благородны, добры и уважаемы мудрецами.

Хотя их цели и идеалы значительно отличаются большинство драконов стремятся к богатству, собирая клады из монет и драгоценных камней, ювелирных украшений и магических предметов.

Цветные и металлические драконы в своей жизни проходят через четыре внешне различимые стадии, от вирмлинга до древнего змея. Даже вирмлинги в свои первые пять лет жизни представляют большую угрозу и опытные авантюристы не недооценивают их и не считают “просто детьми”.

### Синие драконы

Тщеславные и территориальные, многие синие драконы наслаждаются властью над существами, которых они считают неполноценными.

### Вирмлинг синего дракона

*Средний дракон (цветной), обычно законопослушно-злой*

**Класс Доспеха** 17 (природный доспех)

**Хиты** 52 (8к8 + 16)

**Скорость** 30 фт., копя 15 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

**Спасброски** Ловкость +2, Телосложение +4, Мудрость +2, Харизма +4

**Навыки** Внимательность +4, Скрытность + 2

**Иммунитет к урону** электричество

**Чувства** слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

**Языки** Общий, Драконий

**Опасность** 3

### ДЕЙСТВИЕ

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 8 (1к10 + 3) колющего урона плюс 3 (1к6) урона электричеством.

**Электрическое дыхание (перезарядка 5–6).** Дракон выдыхает молнию 30-футовой линией шириной 5 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл. 12, получая урон электричеством 22 (4к10) при провале, или половину этого урона при успехе.

## Бронзовые драконы

Многие бронзовые драконы это дружелюбные обитатели побережий и любят наблюдать за кораблями и морями.

**Рунара.** Несмотря на свое надежное прикрытие и приверженность делу мира лидер Драконьего Покоя остается взрослой бронзовой драконицей – устрашающим оппонентом или могучей союзницей. Ее способности превосходят то, что представлено ниже.

## Взрослый бронзовый дракон

*Огромный дракон (металлический), законопослушно-добрый*

**Класс Доспеха** 19 (природный доспех)

**Хиты** 212 (17к12 + 102)

**Скорость** 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

**Спасброски** Ловкость +5, Телосложение +11, Мудрость +7, Харизма +9

**Навыки** Внимательность +12, Проницательность +7, Скрытность +5

**Иммунитет к урону** электричество

**Чувства** слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 22

**Языки** Общий, Драконий

**Опасность** 13

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

**Легендарное сопротивление (3/день).** Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным

## ДЕЙСТВИЕ

**Мультиатака.** Рунара совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 18 (2к10+7).

**Коготь.** Рукопашная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 14 (2к6+7).

**Оружие дыхания (перезарядка 5–6).** Рунара использует один из следующих вариантов дыхания:

**Электрическое дыхание.** Дракон выдыхает молнию 90-футовой линией шириной 5 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 19, получая урон электричеством 66 (12к10) при провале, или половину этого урона при успехе.

**Отталкивающее дыхание.** Дракон выдыхает отталкивающую энергию 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 19. При провале существо толкается на 60 футов от дракона

**Смена формы.** Рунара магическим образом превращается в гуманоида или зверя, чей показатель опасности не превышает его собственный, или принять свой истинный облик. Она принимает свой истинный облик, если умирает

## Вирмлинг бронзового дракона

*Средний дракон (металлический), обычно законопослушно-добрый*

**Класс Доспеха** 17 (природный доспех)

**Хиты** 32 (5к8 + 10)

**Скорость** 30 фт., летая 60 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

**Спасброски** Ловкость +2, Телосложение +4, Мудрость +2, Харизма +4

**Навыки** Внимательность +4, Скрытность +2

**Иммунитет к урону** электричество

**Чувства** слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

**Языки** Общий, Драконий

**Опасность** 3

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

## ДЕЙСТВИЕ

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 8 (1к10 +3) колющего урона плюс 3 (1к6) урона электричеством.

**Оружие дыхания (перезарядка 5–6).** Рунара использует один из следующих вариантов дыхания:

**Электрическое дыхание.** Дракон выдыхает молнию 40-футовой линией шириной 5 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 12, получая урон электричеством 16 (3к10) при провале, или половину этого урона при успехе.

**Отталкивающее дыхание.** Дракон выдыхает отталкивающую энергию 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 12. При провале существо толкается на 30 футов от дракона



## Огненная змея

Огненная змея – это личиночная форма саламандры, могучего существа с Элементального Плана Огня. Ее тело окружено сильным жаром, а желтые глаза горят как свечи.

### Огненная змея

*Средний элементаль, нейтрально-злой*

**Класс Доспеха** 14 (природный доспех)

**Хиты** 22 (5к8)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

**Уязвимость к урону** холод

**Сопротивление к урону** дробящий, колющий и рубящий урон

от немагических атак

**Иммунитет к урону** огонь

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

**Языки** понимает Игнан, но не говорит

**Опасность** 1

**Раскалённое тело.** Существо, касающееся змеи или попадающее по ней рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от неё, получает урон огнём 3 (1к6).

### ДЕЙСТВИЕ

**Мультиатака.** Змея совершает две атаки: одну укусом, и одну хвостом.

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 3 (1к4 +1) плюс урон огнём 3 (1к6).

**Хвост.** Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 3 (1к4 +1) плюс урон огнём 3 (1к6).

## Дымный дрейк

Дымные дрейки – это озорные существа, которые появляются из остаточной магической энергии на месте смерти дракона. Они похожи на безного дракона, состоящего из облаков зеленоватого дыма. Им нравится причинять боль и вводить в замешательство других существ.

### Дымный дрейк

*Маленький элементаль, нейтральный*

**Класс Доспеха** 12 (природный доспех)

**Хиты** 22 (5к6 +5)

**Скорость** 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
6 (-2)	14 (+2)	12 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	11 (+0)

**Иммунитет к урону** огонь, яд

**Иммунитет к состояниям** отравление

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

**Языки** Драконий, Игнан

**Опасность** 1

**Посмертный взрыв.** Когда дымный дрейк умирает, он взрывается облаком ядовитого дыма. Каждое существо в пределах пяти футов от дымного дрейка должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 11 и получить 4 (1к8) урона ядом в случае провала.

**Необычная природа.** Думному дрейку не нужно есть, пить и спать.

### ДЕЙСТВИЕ

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Урон огнём 4 (1к4 +2).

**Обжигающее дыхание.** Дрейк выдыхает 15-футовый конус горячего пара. Все существа в конусе должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 11, получая урон электричеством 4 (1к8) при провале, или половину этого урона при успехе.



## Упырь

Упыри – нежить, которая сбивается в стаи, движимые неутолимым голодом. Эти существа, как опарыши, населяют места смерти и разложения.

### Упырь

*Средняя нежить, хаотически-злая*

Класс Доспеха 12  
Хиты 22 (5к8)  
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

**Иммунитет к урону** яд  
**Иммунитет к состояниям** истощение, отравление, очарование  
**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10  
**Языки** Общий  
**Опасность** 1

### ДЕЙСТВИЕ

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 9 (2к6 +2)

**Коготь.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 7 (2к4 +2). Если цель — существо, не являющееся нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

## Гарпия

Жестокая гарпия использует свою сладкую песню, чтобы заманивать авантюристов и моряков на верную смерть. Гарпия имеет крылья и ноги стервятника, но корпус, руки и голову человека.

### Гарпия

*Среднее чудовище, хаотически-злое*

Класс Доспеха 11  
Хиты 38 (7к8 +7)  
Скорость 20 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)

**Чувства** пассивное Восприятие 10  
**Языки** Общий  
**Опасность** 1

### ДЕЙСТВИЕ

**Мультиатака.** Гарпия совершает две атаки: одну когтями, и одну дубиной.

**Когти.** Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 6 (2к4+1).

**Дубина.** Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 3 (1к4+1).

**Манящая песня.** Гарпия начинает петь магическую мелодию. Все гуманоиды и великаны в пределах 300 футов от гарпии, слышащие песню, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 11, иначе они станут очарованными до окончания песни. Гарпия может продолжать петь в следующих раундах бонусным действием. Она может прекратить петь в любое время. Песня оканчивается, если гарпия становится недееспособной.

Будучи очарованной гарпией, цель недееспособна и игнорирует песни других гарпий. Если очарованная цель находится более чем в 5 футах от гарпии, цель должна в свой ход переместиться к гарпии кратчайшим маршрутом. Она не избегает провоцированных атак, но перед вхождением в опасную местность, такую как лава или яма, а также при получении урона из любого источника кроме этой гарпии цель может повторять спасбросок. Существо также может повторять спасбросок в конце каждого своего хода. Если спасбросок существа был успешным, эффект на нём прекращается.

Успешно спасаясь цель получает иммунитет к песне этой гарпии на следующие 24 часа.

## Кобольды

Кобольды – это ящероподобные гуманоиды, которые часто поклоняются драконам. Физически слабые, они полагаются на количественное превосходство.

Некоторые кобольды рождаются с кожистыми крыльями, считающимися проявлением благосклонности драконьих богов, и могут летать.

### Кобольд

*Маленький гуманоид (кобольд), любого мировоззрения*

Класс Доспеха 12

Хиты 5 (2к6 -2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
7 (-2)	15 (+2)	9 (-1)	8 (-2)	7 (-2)	8 (-1)

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

**Языки** Общий, Драконий

**Опасность** 1/8

**Тактика стаи.** Кобольд совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник кобольда.

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

### ДЕЙСТВИЕ

**Кинжал.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1к4+2)

**Праща.** Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 4 (1к4+2).

### Кобольд-механик

*Маленький гуманоид (кобольд), любого мировоззрения*

Класс Доспеха 12

Хиты 5 (2к6 -2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
7 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	7 (-2)	9 (-1)

**Навыки** Внимательность +0, Магия +4

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

**Языки** Общий, Драконий

**Опасность** 1/4

**Любознательный ум (1/день).** Кобольд может накладывать **обнаружение магии** [Detect magic] игнорируя его вербальный, соматический и материальный компоненты и используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики.

**Тактика стаи.** Кобольд совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник кобольда.

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

### ДЕЙСТВИЕ

**Кинжал.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1к4+2)

**Алхимический огонь (Перезарядка 6).** Кобольд выпускает пламя в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл. 12 и получить 10 (3к6) повреждений огнем при провале или половину этого урона при успехе.



## Крылатый кобольд

Маленький гуманоид (кобольд), любого мировоззрения

Класс Доспеха 13

Хиты 7 (3к6 -3)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
7 (-2)	16 (+3)	9 (-1)	8 (-2)	7 (-2)	8 (-1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки Общий, Драконий

Опасность 1/8

**Тактика стаи.** Кобольд совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник кобольда.

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

### ДЕЙСТВИЕ

**Кинжал.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1к4+2)

**Брошенный камень.** Дальнебойная атака оружием: +5 к попаданию, одна цель непосредственно под кобольдом. Попадание: Дробящий урон 6 (1к6+3)

## Микониды

Микониды – это подвижные разумные грибы, которые живут в пещерах, ищут просветления и не одобряют насилие.

Взрослые микониды живут и работают вместе в колониях и практикуют разновидность совместной медитации, называемую слиянием, которая помогает им преодолеть обыденное существование через совместные галлюцинации.

Лидеры миконидов, такие как Синенса, выделяют галлюциногенные споры, чтобы помочь своим сородичам достигнуть слияния.

## Росток миконида

Маленькое растение, обычно законопослушно-нейтральное

Класс Доспеха 10

Хиты 7 (2к6)

Скорость 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	11 (+0)	5 (-3)

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

Языки –

Опасность 0

**Споры тревоги.** Если миконид получает урон, все остальные микониды в пределах 240 футов чувствуют его боль

**Слабость на солнце.** Находясь на солнечном свету, миконид совершает с помехой проверки характеристик, броски атаки и спасброски. Миконид умирает, если проводит больше 1 часа под прямыми солнечными лучами.

### ДЕЙСТВИЕ

**Кулак.** Рукопашная атака оружием: +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 1 (1к4 – 1) плюс урон ядом 2 (1к4)

**Споры общения (3/день).** От миконида расходятся споры в радиусе 10 футов. Эти споры обходят углы и воздействуют только на существ с Интеллектом 2 и выше, которые не являются нежитью, конструктами и элементами. Попавшие под действие существа могут телепатически общаться друг с другом, если находятся в пределах 30 футов друг от друга. Эффект длится 1 час.



## Взрослый миконид

Среднее растение, обычно законопослушно-нейтральное

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 22 (4к8 +4)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11

Языки –

Опасность 1/2

**Споры тревоги.** Если миконид получает урон, все остальные микониды в пределах 240 футов чувствуют его боль

**Слабость на солнце.** Находясь на солнечном свете, миконид совершает с помехой проверки характеристик, броски атаки и спасброски. Миконид умирает, если проводит больше 1 часа под прямыми солнечными лучами.

### ДЕЙСТВИЕ

**Кулак.** Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 5 (2к4) плюс урон ядом 5 (2к4).

**Споры общения.** От миконида расходятся споры в радиусе 10 футов. Эти споры обходят углы и воздействуют только на существ с Интеллектом 2 и выше, которые не являются нежитью, конструктами и элементариями. Попавшие под действие существа могут телепатически общаться друг с другом, если находятся в пределах 30 футов друг от друга. Эффект длится 1 час.

**Усмиряющие споры (3/день).** Миконид выпускает споры на одно существо, которое видит в пределах 5 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе станет ошеломлённой на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

## Синенса

Большое растение, обычно законопослушно-нейтральное

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 60 (8к10 +16)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12

Языки –

Опасность 2

**Споры тревоги.** Если миконид получает урон, все остальные микониды в пределах 240 футов чувствуют его боль

**Слабость на солнце.** Находясь на солнечном свете, миконид совершает с помехой проверки характеристик, броски атаки и спасброски. Миконид умирает, если проводит больше 1 часа под прямыми солнечными лучами.

### ДЕЙСТВИЕ

**Мультиатака.** Миконид использует Галлюциногенные споры или Усмиряющие споры, а затем совершает атаку кулаком.

**Кулак.** Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 8 (3к4+1) плюс урон ядом 7 (3к4).

**Галлюциногенные споры.** Миконид выпускает споры на одно существо, видимое в пределах 5 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 12, иначе станет отравленной на 1 минуту. Отравленная цель недееспособна, пока галлюцинирует. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

**Споры общения.** От миконида расходятся споры в радиусе 10 футов. Эти споры обходят углы и воздействуют только на существ с Интеллектом 2 и выше, которые не являются нежитью, конструктами и элементариями. Попавшие под действие существа могут телепатически общаться друг с другом, если находятся в пределах 30 футов друг от друга. Эффект длится 1 час.

## Совомедведь

Свирепость и упрямство совомедведя делают его ужасающим хищником. Есть мало существ, которых он боится. Ученые спорят, является ли совомедведь обычным животным, или же это результат магического эксперимента.

### Совомедведь

*Большое чудовище, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 13 (природный доспех)

**Хиты** 59 (7к10 +21)

**Скорость** 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

**Навыки** Внимательность +3

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

**Языки** –

**Опасность** 3

**Острое зрение и тонкий нюх.** Совомедведь совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение или обоняние

### ДЕЙСТВИЕ

**Мультиатака.** Совомедведь совершает две атаки: одну клювом, и одну когтями.

**Клюв.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 10 (1к10+5)

**Когти.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 14 (2к8+5)

## Споровый слуга-осьминог

Споровые слуги представляют собой мертвых существ, оживленных волшебными спорами миконида-лидера. Перед тем как предводитель миконидов из пещер морской травы впал в забытие, он превратил мертвого гигансткого осьминога в сопрового слугу, чтобы тот защищал пещеры, пока лидер не может этого делать. В отличие от живой особи, этот страж обладает лишь приблизительным контролем над своими щупальцами. Вместо того чтобы обвивать и обездвигивать разрушителей споровый слуга просто избивает их.



### Споровый слуга-осьминог

*Большое растение, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 11

**Хиты** 52 (8к10 +8)

**Скорость** 5 фт., плавающая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

**Иммунитет к состояниям** испуг, ослепление, очарование, парализация

**Чувства** слепое зрение 30 фт. (слеп за его пределами), пассивное Восприятие 8

**Языки** –

**Опасность** 1

**Задержка дыхания.** Находясь вне воды, осьминог может задержать дыхание на 1 час.

**Подводное дыхание.** Осьминог может дышать только под водой.

### ДЕЙСТВИЕ

**Щупальца.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 7 (1к8 +3)

## Кровопийца

Кровопийца – это крылатый вредитель, который питается кровью живых существ с помощью своего длинного хоботка. Он использует свой хоботок, чтобы пронзить кожу своей жертвы, удерживая ее кривыми когтями.

## Кровоийца

*Крохотный зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 14 (природный доспех)

**Хиты** 2 (1к4)

**Скорость** 10 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

**Чувства** темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

**Языки** –

**Опасность** 1/8

## ДЕЙСТВИЕ

**Высасывание крови.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 5 (1к4+3), и кровопийца прикрепляется к цели. Пока кровопийца прикреплен, он не совершает атаки. Вместо этого в начале каждого следующего хода кровопийцы цель теряет 5 (1к4+3) хитов из-за потери крови.

Кровоийца может отцепиться, потратив 5 футов перемещения. Он делает это после того, как выпивает на 10 хитов крови из цели или если цель умирает. Любое существо, в том числе цель, может действием оторвать кровопийцу

## Тарак

*Средний гуманоид (человек), законопослушно-нейтральный*

**Класс Доспеха** 13

**Хиты** 27 (6к8)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

**Навыки** Медицина +4, Обман +5, Природа +3,

Проницательность +4

**Чувства** пассивное Восприятие 12

**Языки** Общий, Драконий, Воровской жаргон

**Опасность** 1

## ДЕЙСТВИЕ

**Мультиатака.** Тарак совершает две атаки кинжалом.

**Кинжал.** Рукопашная или дальнебойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или 20/60 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 5 (1к4+3)

## БОНУСНОЕ ДЕЙСТВИЕ

**Хитрое действие.** Тарак совершает Рывок, Отход или Засаду.

## Тарак

Тарак был преступником прежде чем прийти в Драконий Покой, впрочем, теперь он посвятил себя изучению медицины и трав. Обычно он не вооружен, но хранит несколько кинжалов в своей келье (в области А1 в Драконьем Покое; см. стр. 11).



## Варнот

Будучи закаленной в боях командиршей наемников, Варнот Вендер остается опытным профессиональным солдатом. Обычно она не вооружена, но хранит свой старый меч под матрасом в своей келье (в области А1 в Драконьем Покое; см. стр. 11).

## Варнот

*Средний гуманоид (человек), нейтрально-добрый*

**Класс Доспеха** 11

**Хиты** 39 (6к8 +12)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

**Навыки** Атлетика +5, Внимательность +2, История +2, Религия +2

**Чувства** пассивное Восприятие 12

**Языки** Общий

**Опасность** 2

## ДЕЙСТВИЕ

**Мультиатака.** Варнот совершает три атаки коротким мечом.

**Короткий меч.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 6 (1к6+3)

## Лиловый гриб

Лиловые грибы – это огромные фиолетовые сморчки, которые используют свои похожие на корни усики, чтобы перемещаться по пещерам. Четыре длинных шупальцевидных отростка служат лиловому грибу оружием против его жертв, плоть которых он омертвляет одним лишь касанием.

### Лиловый гриб

*Среднее растение, без мировоззрения*

Класс Доспеха 11  
Хиты 18 (4к8)  
Скорость 5 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
3 (-4)	1 (-5)	13 (+1)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

**Иммунитет к состояниям** глухота, испуг, ослепление  
**Чувства** слепое зрение 30 фт. (слеп за его пределами), пассивное Восприятие 6  
**Языки** –  
**Опасность** 1/4

**Обманчивая внешность.** Пока лиловый гриб не движется, он неотличим от обычного гриба.

### ДЕЙСТВИЕ

**Мультиатака.** Гриб совершает 1к4 атаки Разлагающим касанием.

**Разлагающее касание.** Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. Попадание: Урон некротической энергией 4 (1к8).

## Зомби

Зомби – это безмозглые ожившие трупы, которые ничего не помнят о своей прошлой жизни.

### Зомби

*Средняя нежить, обычно нейтрально-злая*

Класс Доспеха 8  
Хиты 22 (3к8 +9)  
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
13 (+1)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

**Спасброски** Мудрость +0

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состояниям** отравление

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

**Языки** понимает все языки, известные при жизни, но не говорит

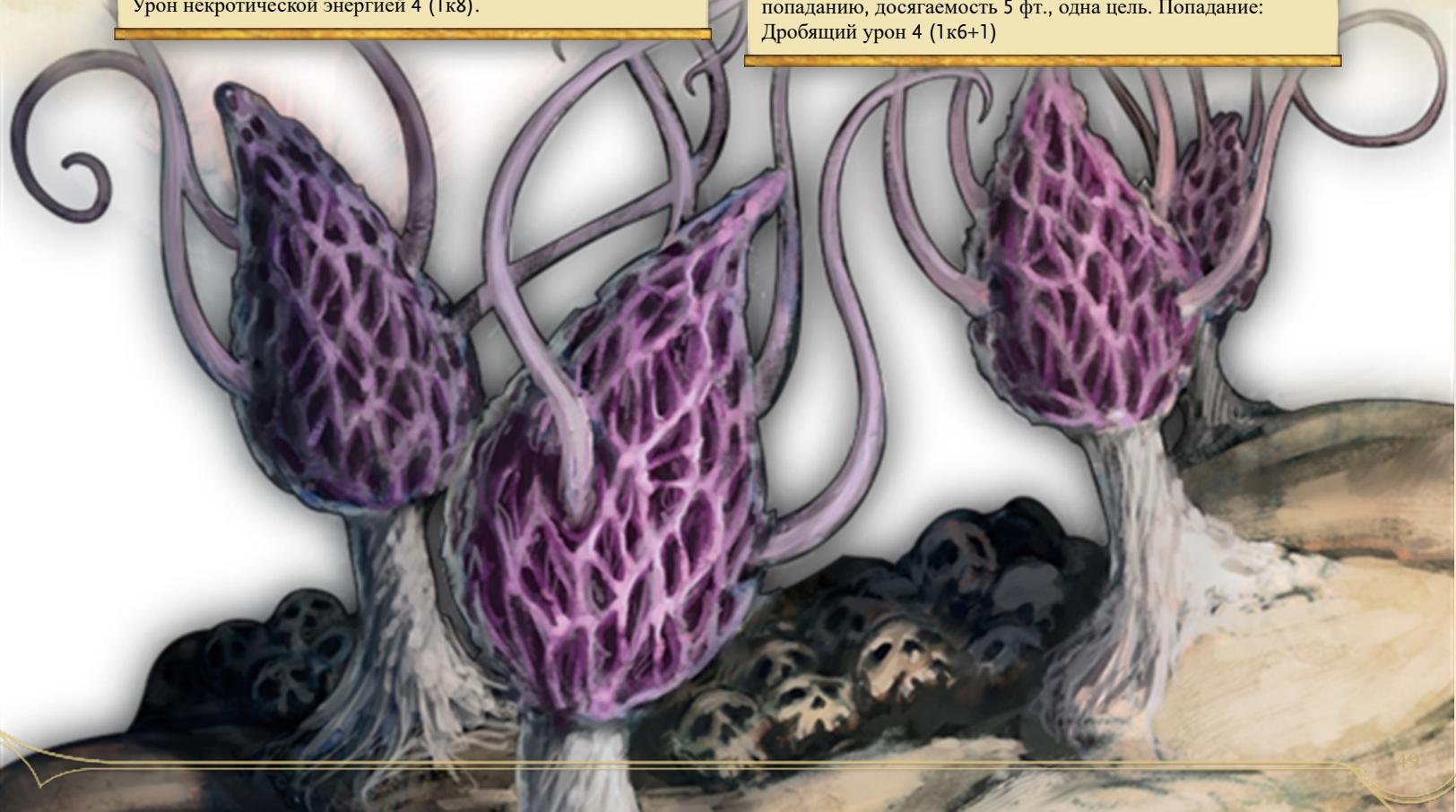
**Опасность** 1/4

**Стойкость нежити.** Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1

**Необычная природа.** Заомби не нужно дышать, есть, пить и спать.

### ДЕЙСТВИЕ

**Размашистый удар.** Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 4 (1к6+1)



имя персонажа

## Плут

класс и уровень

Легконогий Полураслик

раса

## Преступник

предыстория

Хаотично-добрый

мировоззрение

имя игрока

1 уровень

опыт

сила  
-1  
8

ловкость  
+3  
16

телосложение  
+1  
12

интеллект  
+1  
13

мудрость  
+0  
10

харизма  
+3  
16

вдохновение

+2 бонус мастерства

-1 Силы  
 -5 Ловкости  
 +1 Телосложения  
 -3 Интеллекта  
 +0 Мудрости  
 -3 Харизмы

спасброски

-5 Акробатика (Лов)  
 -3 Анализ (Инт)  
 -1 Атлетика (Сил)  
 -2 Внимательность (Мдр)  
 +0 Выживание (Мдр)  
 -3 Выступление (Хар)  
 -3 Запугивание (Хар)  
 +1 История (Инт)  
 -5 Ловкость рук (Лов)  
 +1 Магия (Инт)  
 +0 Медицина (Мдр)  
 -5 Обман (Хар)  
 +1 Природа (Инт)  
 +0 Проницательность (Мдр)  
 +1 Религия (Инт)  
 -7 Скрытность (Лов)  
 -3 Убеждение (Хар)  
 +0 Уход за животными (Мдр)

навыки

14 КД

+3 инициатива

25 фт скорость

Максимум хитов <sup>9</sup>

текущие хиты

временные хиты

Итого 1к8

КОСТЬ ХИТОВ

успехи

провалы

спасброски от смерти

черты характера

идеалы

привязанности

слабости

название бонус атаки урон/вид

кинжал +5 1к4+3

кор. лук +5 1к6+3

атаки и заклинания

**КОМПЕТЕНТНОСТЬ**  
Ваш бонус мастерства удваивается для всех проверок характеристик, которые вы совершаете, используя воровские инструменты или навыки Скрытность (уже учено).

**СКРЫТАЯ АТАКА**  
Один раз в ход вы можете применить дополнительный урон 1к6 одному из существ, по которому вы попали атакой, совершенной с преимуществом в 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 нее. Этот враг не должен быть невидимым, и у вас не должно быть помех для этого броска атаки.

**ВОРОВСКОЙ ЖАРГОН**  
Во время плутовского обучения вы изучили воровской жаргон, тайную смесь диалекта, жаргона и шифра, который позволяет скрывать сообщения в casualном бытовом разговоре. Только другое существо, знающее воровской жаргон, понимает такие сообщения. Это занимает в четыре раза больше времени, нежели передача тех же слов прямым текстом.

Кроме того, вы понимаете набор секретных знаков и символов, используемый для передачи коротких и простых сообщений. Например, является ли область опасной или периметр тайной ловушки, находится ли поблизости добыча, простодушны ли люди в округе, и представляет ли цель безвредное убежище для воров в бегах.

**БЕЗУЧЬИ**  
Если при броске атаки, проверке характеристики или спасброске у вас выпало +1-, вы можете перебросить кость, и должны использовать новый результат.

**ХРАБРЫЙ**  
Вы совершаете с преимуществом спасброски от излупа.

**ПРОВОРСТВО ПОЛУРОСЛИКОВ**  
Вы можете проклясть свою территорию, занятую существами, чей размер больше вашего.

**ЕСТЕСТВЕННАЯ СКРЫТНОСТЬ**  
Вы можете предпринять попытку скрыться даже если заперены только существом, превосходящим вас в размере как минимум на одну категорию.

12 пассивная мудрость (внимательность)

Доспехи: Лёгкие доспехи

Оружие: Простое оружие, ручные арбалеты, длинные мечи, рапиры, короткие мечи

Инструменты: Воровские инструменты (+7)

Языки: Общий, язык полурасликов, гоблинский

прочие владения и языки

15

Кожаная броня

Кор. лук, 20 стрел, кинжал (2)

Воровские инструменты, мешочек с металлическими бусинами, 10 футов струны, колокольчик, 2 ломика, 10 шлямбуров, молоток

Рюкзак (5 рационных, трутница, бурдюк, 50 футов пеньковой веревки)

Закрытая лампа, 5 свечей, 2 флаги с маслом

Комплект темной одежды с капюшоном, кошель для монет

снаряжение

умения и особенности



возраст	рост	вес
глаза	кожа	волосы

имя персонажа

внешность персонажа

название

символ

союзники и организации

**ЛЕГКОНОГИЙ ПОЛУРОСЛИК**

Полурослики это невысокий народ, наделенный храбростью и смекалкой, подходящими драконам. Представитель племени Легконогих без проблем прячется среди "большунов", будь то друзья или враги.

**ПРЕДЫСТОРИЯ ПРЕСТУПНИКА**

В юном возрасте вы опали в криминальную гильдию под названием "Золоченая виселица". Последние годы прошли для нее хорошо и ее влияние распространилось на побережье мечей. Вы следовали за этим влиянием, надеясь поживиться в Невервинтере.

Ваша предыстория сформировала вашу личность. Шулеры и домушники научили вас орудовать воровскими инструментами и изъясняться на гоблинском языке и воровском жаргоне. Ваше владение навыками Обман и Скрытность отражают вашу привычку избегать опасности, скрываясь в тени и заговаривая зубы простакам.

Добыча в Невервинтере хороша, но разбогатеть там оказалось не так быстро, как вы рассчитывали. Вы услышали историю о контрабандисте из "Золоченой виселицы", который предал гильдию, прикончил своего партнера и украл изрядную сумму, прежде чем скрыться на крошечном острове. Все детали, которые вам удалось собрать, указывают на то, что это не просто слух.

**ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ: НАЙТИ ПОТЕРЯННОЕ СОКРОВИЩЕ**

Кто бы ни был этот предатель, он хорошо замел свои следы. Вы уже было уперлись в тулик, как узнали, что недалеко от Невервинтера на острове, есть уединенный монастырь, называемый Драконьим Покоем. Говорят, отшельники скрываются там, чтобы сбежать от своего прошлого. Может быть сокровище ждет вас там?

предыстория персонажа

**ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЕЙ.**

Получая уровень, вы добавляете себе одну кость хитов к8, которую можете использовать, чтобы полечиться на коротком отдыхе. Кроме того, увеличьте свой максимум хитов на 1к8+1.

Кроме того, при повышении уровня вы получаете новые способности, и увеличиваете урон от Скрытой атаки, как это указано в Книге Игрока.

дополнительные умения и особенности

сокровища



возраст	рост	вес
глаза	кожа	волосы

имя персонажа

внешность персонажа

название

символ

союзники и организации

**ЛЕГКОНОГИЙ ПОЛУРОСЛИК**

Полурослики это невысокий народ, наделенный храбростью и смекалкой, подходящими драконам. Представитель племени Легконогих без проблем прячется среди "большунов", будь то друзья или враги.

**ПРЕДЫСТОРИЯ ПРЕСТУПНИКА**

В юном возрасте вы опали в криминальную гильдию под названием "Золоченая виселица". Последние годы прошли для нее хорошо и ее влияние распространилось на побережье мечей. Вы следовали за этим влиянием, надеясь поживиться в Невервинтере.

Ваша предыстория сформировала вашу личность. Шулеры и домушники научили вас орудовать воровскими инструментами и изъясняться на гоблинском языке и воровском жаргоне. Ваше владение навыками Обман и Скрытность отражают вашу привычку избегать опасности, скрываясь в тени и заговаривая зубы простакам.

Добыча в Невервинтере хороша, но разбогатеть там оказалось не так быстро, как вы рассчитывали. Вы услышали историю о контрабандисте из "Золоченой виселицы", который предал гильдию, прикончил своего партнера и украл изрядную сумму, прежде чем скрыться на крошечном острове. Все детали, которые вам удалось собрать, указывают на то, что это не просто слух.

**ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ: НАЙТИ ПОТЕРЯННОЕ СОКРОВИЩЕ**

Кто бы ни был этот предатель, он хорошо замел свои следы. Вы уже было уперлись в тулик, как узнали, что недалеко от Невервинтера на острове, есть уединенный монастырь, называемый Драконьим Покоем. Говорят, отшельники скрываются там, чтобы сбежать от своего прошлого. Может быть сокровище ждет вас там?

предыстория персонажа

**ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЕЙ.**

Получая уровень, вы добавляете себе одну кость хитов к8, которую можете использовать, чтобы полечиться на коротком отдыхе. Кроме того, увеличьте свой максимум хитов на 1к8+1.

Кроме того, при повышении уровня вы получаете новые способности, и увеличиваете урон от Скрытой атаки, как это указано в Книге Игрока.

дополнительные умения и особенности

сокровища