

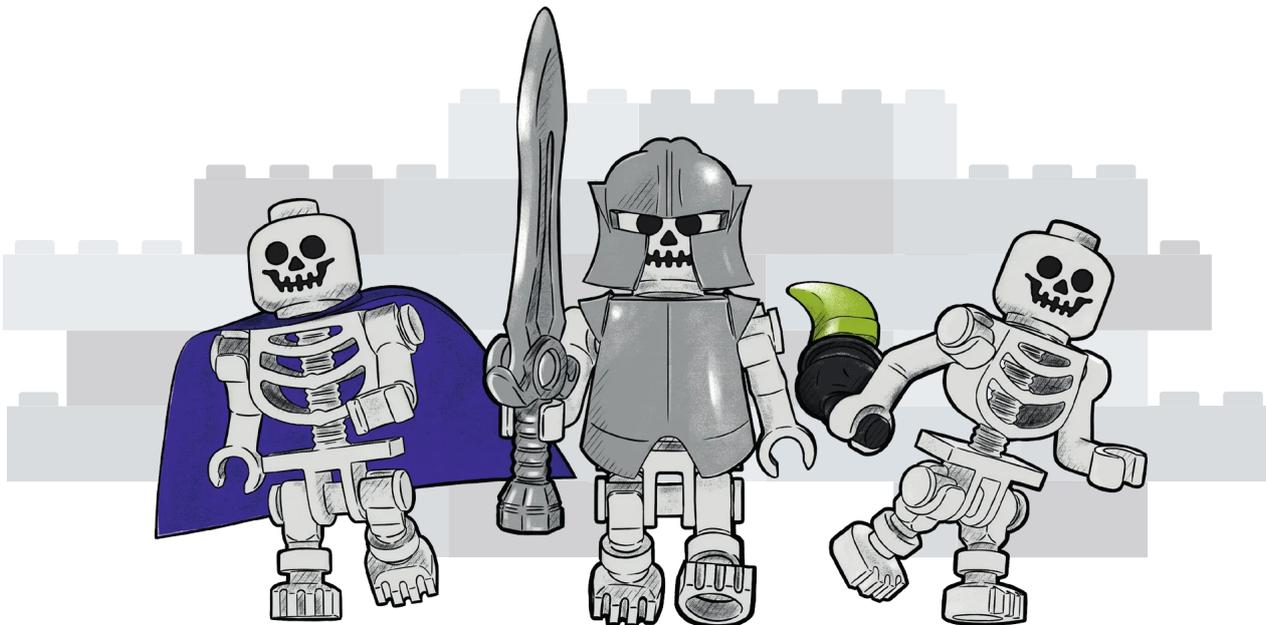
DUNGEONS & DRAGONS®

ИСТОРИЯ КРАСНОГО ДРАКОНА

ПРИКЛЮЧЕНИЕ LEGO®



LEGO



Создатели

Wizards of the Coast

Руководитель отдела продукции: Kyle Brink
 Дизайнер приключения: Christopher Perkins
 Редактор: Janica Carter
 Менеджер по продукции: Natalie Egan
 Старший продюсер: Dan Tovar
 Продюсер: Andy Smith
 Разработчики D&D Beyond: Jay Jani
 Главный креативный директор: Jeremy Jarvis
 Креативный директор франшизы: Kara Kenna

AVdesign

Художественный руководитель: Jonas Scott Di Hu
 Графический дизайн и иллюстрации: Patricia de Erausquin Llorens & Alison Titus Hughes

The LEGO Group

Ведущий креативный дизайнер: Jordan Scott
 Менеджер по маркетингу: Tereza Dovinová
 Менеджер проекта: Sanne Dollerup

DUNGEONS & DRAGONS, логотип, D&D, «Книга прока», «Руководство Мастера», «Бестиарий», символ «&» в виде дракона — торговые марки Wizards of the Coast LLC. ©2024 Wizards. Все права защищены.

LEGO, логотип LEGO и фигурки являются торговыми марками LEGO Group. ©2024 The LEGO Group.

Содержание

Dungeons & Dragons: История красного дракона.....	2
О героях.....	2
Проведение приключения.....	2
Сцена 1: Трактир «На виду».....	3
Сцена 2: Луг.....	4
Сцена 3: Подземелье.....	5
Сцена 4: Подвал.....	7
Сцена 5: Башня.....	8
Сцена 6: Дракон.....	9
Заключение.....	9
Неигровые персонажи.....	9
Без правил D&D.....	11
Листы персонажей.....	13



Перевод: Solotony191, Mio Phileo, Мария Иванова, Анатолий Н.

Вёрстка: Александр Поляков

Вычитка: Александр Поляков, Любовь Полякова

Редактор: Илья Болясов



Dungeons & Dragons: История красного дракона

«Dungeons & Dragons: История красного дракона» — это приключение, которое дополняет одноимённый набор LEGO® Ideas. Для этой игры вам понадобятся один человек, который будет Мастером и до четырёх игроков, которые станут героями. В дальнейшем мы будем называть их игровыми персонажами. Вместе вы собираете набор LEGO Ideas по мере прохождения приключения.

Если вы Мастер, прочитайте остальным игрокам текст в рамке в разделе «О героях», а затем просмотрите раздел «Проведение приключения».

Если вы не Мастер, выберите игрового персонажа из вариантов, перечисленных в таблице ниже. У каждого игрового персонажа есть своя минифигурка LEGO, несколько аксессуаров для неё и лист персонажа, в котором содержится дополнительная информация.

ИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Персонаж	Описание	LEGO снаряжение
Гном-воин	Стойкий боец	Доспех, длинный меч, щит, короткий меч
Дварф-жрец	Отважный защитник и лекарь	Доспех, священный символ и боевой молот
Орк-плут	Коварный и пронырливый профессионал	Плащ, 2 кинжала, лёгкий арбалет
Эльф-волшебник	Универсальный заклинатель	Магическая фокусировка (посох), книга заклинаний, 3 свитка заклинаний (<i>невидимость [invisibility]</i> , <i>доспехи мага [mage armor]</i> и <i>волшебная стрела [magic missile]</i>)

Остальная часть этой книги предназначена только для Мастера. Если вы не Мастер, прекратите сейчас же читать!

О героях

Приветствуем, Мастер! Перед началом приключения убедитесь, что остальные игроки выбрали себе игрового персонажа (дварф-жрец, эльф-волшебник, гном-воин или орк-плут) и снабдили свои LEGO-фигурки стартовым снаряжением, указанным в таблице «Игровые персонажи».

Попросите игроков дать своим персонажам имена. Когда все персонажи (здесь и далее вместо термина «игровой персонаж» будет использоваться просто «персонаж») получат имена, прочитайте остальным игрокам текст в рамке ниже:

Во время приключения, когда я спрошу вас, что вы хотите, чтобы сделал ваш персонаж, имейте в виду следующее:

Дварф-жрец облачён в надёжные доспехи. В его руках — грозное оружие. Он умеет использовать как созидательную, так и разрушительную магию, направляя её через священный символ своей веры.

Эльф-волшебник знает множество заклинаний, включая те, что создают огненные шары, делают существ невидимыми и рассеивают другие магические эффекты. Также он может опознавать магические предметы.

Гном-воин — сильный, атлетичный и хорошо защищённый боец, который умело владеет оружием и способен преодолеть множество испытаний.

Орк-плут — ловкий и скрытный, он может незаметно подкрасться к врагу, взобраться по стене, взломать замок и обезвредить ловушку.

Проведение приключения

Вы можете провести это приключение одним из двух способов:

Использование правил D&D. Если вы и другие игроки знакомы с ролевой игрой DUNGEONS & DRAGONS, вы можете провести это приключение с помощью основных правил пятого издания D&D («Книга игрока», «Руководство Мастера» и «Бестиарий»). В дополнение к правилам, эти книги содержат описания существ, заклинаний и предметов, которые появляются в этом приключении.

Без правил D&D. Если вы или ваши игроки раньше не играли в Dungeons & Dragons, вы можете провести это приключение в виде рассказа, не используя правила D&D. В разделе «Без правил D&D» в конце приключения вы можете узнать, как это сделать.

Обзор приключения

Действие приключения происходит среди руин каменной башни рядом с пыльной дорогой. В этой башне находится знаменитый трактир под названием «На виду». Путешественники восторженно отзываются о еде в трактире, особенно об острых крылышках.

В разделе «Замысел чародея» ниже представлен обзор злодейского заговора, который является зачином приключения. В разделе «Ход приключения» кратко описано, как будут развиваться события после того, как персонажи примут в них участие. Оставшаяся часть приключения разделена на шесть сцен. В каждой сцене используются различные элементы набора LEGO Ideas, описываются важные особенности определённых мест и объясняется, как ведут себя существа в каждой области.

Замысел чародея

Эрван Душегуб, злой чародей с дурной репутацией, стремится заполучить яйцо красной драконихи. Облачившись в магическую маскировку, Эрван отправился в гостиницу «На виду» — придорожный трактир, пристроенный к разрушающейся каменной башне. Недалеко от неё находится гора, где обитает красная дракониха по имени Пеплорёв.

Зачувив трактирщика в подземелье башни, Эрван стал управлять трактиром под чужим именем, назвавшись Весельчак Доброром. Через несколько дней в трактир прибыла группа искателей приключений «Напролом». Эрван нанял их, чтобы украсть одно из яиц Пеплорёв, пообещав взамен золото и бесплатные острые крылышки. Когда искатели приключений доставили яйцо чародея, он, как и планировал, предал их. Расправившись с ними с помощью магии, злодей спрятал их останки в подвале башни.

Решив переждать гнев потерявшей потомство Пеплорёв, он остался в трактире, подавше от драконихи. Спрятав яйцо, Эрван надеется, что скоро из него вылупится вирмлинг и он обучит его выполнять свои злые распоряжения. -

Приключение начинается, когда персонажи неожиданно прибывают в трактир, не подозревая, что его владелец на самом деле — злой чародей.

Ход приключения

Приключение разворачивается от одной сцены к другой. В каждой сцене есть возможности для исследования, социального взаимодействия и боя:

Сцена 1: Трактир «На виду». Персонажи знакомятся с Весельчаком Доброром, предполагаемым владельцем трактира «На виду», который предлагает им острые крылышки. Обыск трактира показывает, что всё не так, как кажется.

Сцена 2: Луг. К трактиру примыкает разрушающаяся каменная башня, окружённая небольшим лугом. Исследователи этого места обнаружат говорящее дерево и ещё больше улик.

Сцена 3: Подземелье. В этом подземелье заточён настоящий трактирщик Алак Нефритовая Чешуя. Здесь также обитают несколько особей мерзкой Слизи. Алак будет благодарен персонажам, которые освободят его.

Сцена 4: Подвал. Персонажи обыскивают подвалы башни и обнаруживают в них кости неудачливых искателей приключений. Они также находят пропавшего питомца Алакса: ускользящего зверя, превращённого с помощью магии в многоглазого монстра — бехолдера.

Сцена 5: Башня. В башне Эрван хранит украденное драконье яйцо и другие свои ценные вещи. Здесь же персонажи обнаружат смертоносное святилище.

Сцена 6: Дракон. В башню прилетает красная дракониха Пеплорёв и обвиняет персонажей в краже своего яйца, принимая их за другую группу искателей приключений. Тем временем Эрван пытается обезвредить её с помощью магии. Чтобы одержать победу, персонажи должны выжить в схватке с драконихой и справиться со злым чародеем.

Сцена 1: Трактир «На виду»

Прежде чем начать приключение, соберите трактир «На виду». Прочтите вслух следующий текст, чтобы описать сцену:

После долгого дня в пути вы прибываете в трактир, пристроенный к руинам обвалившейся каменной башни. В трактире «На виду» пахнет вкусными острыми крылышками. Говорят, что владелец Алак Нефритовая Чешуя готовит их лишь на заказ.

Заглянув внутрь, вы замечаете, что заведение пусто.

Гостиница состоит из нижнего и верхнего этажа.

Нижний этаж

Если один или несколько персонажей исследуют бар на первом этаже, прочитайте вслух следующее:

Дверь в подсобку распахивается и из неё выходит трактирщик, приветствуя вас. «О, боюсь, вы пришли не вовремя!. Мы закрыты на ремонт. Но чтобы помочь вам в путешествии, я с удовольствием приготовлю для вас острые крылышки».

Трактирщик, представившийся Весельчаком Доброромом, — на самом деле замаскированный чародей Эрван Душегуб. Сейчас Мерри не хочет принимать гостей, и скажет практически что угодно, лишь бы избавиться от игровых персонажей. Он рассказывает им, что купил трактир, и ему предстоит многое сделать, прежде чем тот будет готов к приёму гостей. Предыдущий владелец Алак Нефритовая Чешуя теперь не у дел. Он ждёт о трактирщице и ремонте. При беглом осмотре места не видно никаких признаков строительств работ или перепланировки.

Если персонажи захотят осмотреться, Весельчак не будет протестовать. Он с радостью позволит чудовищам в спальне расправиться с ними (см. раздел «Верхний этаж» ниже).

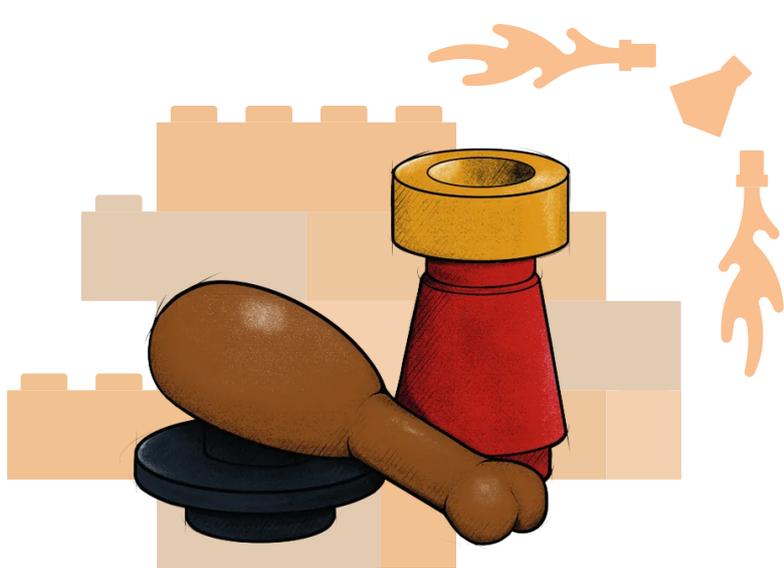
Если на него нападут, Весельчак наложит заклинание переносящая дверь [dimension door] и исчезнет.

Он вновь появится в мастерской, в которой персонажи окажутся в сцене 5.

Острые крылышки

Если персонажи согласны на порцию бесплатных острых крылышек, они могут подождать у бара или исследовать другие части трактира, пока Весельчак готовит заказ. Подчеркните, как ароматны и вкусны острые крылышки!

Персонажи, подглядывающие за Весельчаком, узнают, что он не готовит крылышки и не делает соус сам, а просто разо-



гревает уже готовые продукты. Очевидно, эту тяжёлую работу выполнил кто-то другой.

Обыск бара

При обыске в баре обнаружится следующее:

Вырезанные сообщения. В верхней части барной стойки вырезаны две фразы: «Путь скрывается за деревом» и «Зло веселится, пока добро спит».

Ящики. Персонажи, заглянувшие в ящики снаружи таверны, найдут там разнообразные виды сушённых перцев для приготовления соуса, но без рецепта.

Объявление. На стене за барной стойкой висит объявление о пропаже домашнего животного, которое гласит следующее: «Пропала кошка. Крупная, с чёрным мехом и шупальцами. Откликается на имя Куся. Любит молоко. Свяжитесь с Алаксом Нефритовая Чешуя, если найдёте». Над этой надписью приколот клочок бумаги с наброском морды красного дракона и надписью «Символ культа дракона».

Табличка. Рядом с объявлением «Пропала кошка» висит табличка «Авантюристы месяца» с грубым наброском нескольких искателей приключений и следующей надписью: «“Напролом” разграбили логово драконихи Пеплорёв и вернулись живыми!».

Подсобка

В подсобном помещении находится кухня, которой почти не пользуются. В этой комнате есть несколько банок с острым соусом, бочонок с приготовленными и магическим образом законсервированными куриными крылышками, и стеллаж с обычными вещами, которые принадлежали жертвам мимиков наверху. Среди них — боевой топор, лютня, пика и рапира.

Верхний этаж

Если один или несколько персонажей исследуют спальню на верхнем этаже, прочтите вслух следующий текст:

В этой комнате находятся кровать и закрытый сундук. Над сундуком висят три небольшие картины. На первой изображена арфа, расположенная между рогами полумесяца. Вторая картина — это героический портрет. А на третьей — горный пейзаж. Под ней есть небольшая дощечка. Над кроватью висит семейный портрет: два драконорождённых с невылупившимся яйцом. У одного гордого родителя светло-зелёные чешуйки, у другого — золотистые.

Шкаф

В спальне есть небольшой шкаф, где гости могут хранить пальто и другие вещи. На полке лежит сумка:

Сумка. В этой сумке хранения [bag of holding] находится обычное дорожное снаряжение — спальный мешок и сухие пайки.



Мимики

Кровать и сундук — два мимики [mimic] (см. блоки статистики в «Бестиарии»). Они нападут, как только к одному из них прикоснутся.

Существа крайне ленивые и очень голодные. Если их покормить, они станут достаточно дружелюбными, чтобы прекратить атаки и ответить на простые вопросы. Им известно следующее:

Трактирщик Весельчак. Несколько недель назад, когда мимики прибыли в трактир, Весельчак Доброром пригласил их остаться. Он подкармливает их острыми крылышками, чтобы чудовища были довольны.

«Напролом». Не так давно трактир посещала группа искателей приключений под названием «Напролом». Весельчак нанял их, чтобы найти яйцо дракона. (Это всё что мимики знают об искателях приключений и этом яйце).

Побег Весельчака

Если Весельчак ещё не покинул сцен, то, как только он услышит шум в спальне, он наложит заклинание *переноси́щая дверь* [dimension door], которое магическим образом перенесёт его в мастерскую. Персонажи смогут исследовать мастерскую в сцене 5.

Картины

Картины на стенах описаны ниже:

Семья драконорождённых. На портрете изображены родители Алакса Нефритовая Чешуя. Картина скрывает трещину в стене, через которую персонажи могут заглянуть в подземелье (см. сцену 3), но трещина слишком мала, чтобы они могли в неё протиснуться.

Арфа. Арфа, изображённая здесь, — символ Арфистов — организации, призванной защищать невинных от злодеев.

Портрет героя. На этой картине изображён отважный герой и арфист — сэр Лукас. Он часто бывает здесь.

Горный пейзаж. На этой картине изображён горный хребет. На крошечной табличке под ней написано: «Хребет мира».

Сцена 2: Луг

Прежде чем продолжить приключение, соберите луг. А затем прочтите вслух следующий текст, чтобы описать сцену:

Вокруг разрушенной башни, увитой колючим плющом, раскинулся пышный луг. Рядом с развалинами растёт огромное дерево, чьи листья шелестят на ветру. В тени под каменным мостом с высеченной мордой дракона растут грибы.

По лугу ползком крадётсЯ совомед. Очевидно, что он охотится на трёх гигантских пауков, ползающих в высокой траве.

Морда дракона на мосту — символ Культа дракона. Видимо в прошлом он был местом встречи для членов этой таинственной организации.

Совомед и пауки

Три **гигантских паука** [giant spider] пытаются не попасть на обед голодному **совомеду** [owlbear] (см. блоки статистики в «Бестиарии»). Если персонажи убьют паука, совомед сделает паузу на перекус. Съев всех трёх арахнидов, он насыщается и засыпает. Если персонажи атакуют или угрожают совомеду или паукам, существо нападает на них в ответ или убегает, получив урон.

После того, как искатели приключений разберутся с совомедом и пауками, они смогут исследовать дерево, грибы под мостом и плющ на башне.

Персонаж, который рыскает в траве, находит укрытие арахнидов. У них есть следующие предметы:

Монеты. Персонажи находят бесхозные 150 зм.

Золотой ключ. Среди монет лежит золотой ключ, который отпирает дверь в подземелье (см. раздел «Пробуждённое дерево» далее в этой сцене).

Пробуждённое дерево

Если персонаж подошёл к дереву или пытается на него залезть, прочтите вслух следующий текст:

Птицы разлетаются, когда ветви дерева начинают шевелиться. Одна из ветвей распрямляется, открывая улыбающееся древесное лицо.



Много лет назад один друид с помощью магии обратил это дерево в **пробуждённое дерево [awakened tree]** (см. блок статистики в «Бестиарии»). Оно говорит медленно и вдумчиво, в основном о погоде и временах года. Дерево с любовью рассказывает о белках и птицах, и уже не так радостно о дятлах и «чародее, живущем в башне».

Если персонажи попросят его поделиться тайной или рассказать, что оно знает, оно отступит в сторону и сдвинет камень, под которым находится дверь, ведущая в подземелье под башней. Ручка двери слегка светится. При ближайшем рассмотрении оказывается, что дверь заперта заклинанием **волшебный замок [arcane lock]**. Дверь можно открыть золотым ключом, спрятанным у пауков на луку, а так же с помощью заклинаний **рассеивание магии [dispel magic]** или **открывание [knock]**, которые может наложить эльф-волшебник. Также её можно сломать, но это займёт немало времени и создаст много шума. Когда персонажи войдут в подземелье, перейдите к сцене 3.

Микониды под мостом

Персонажи могут отдохнуть на мягкой траве под мостом, который даёт достаточно тени для комфортного существования двух **миконидов [myconid]** (см. блок статистики в «Бестиарии»). Они похожи на огромные грибы и сражаются, только чтобы защитить себя.

Микониды выпускают споры, которые позволяют им телепатически общаться с другими разумными существами поблизости. Персонажи, которые расспрашивают миконидов, узнают следующую информацию:

Замаскированный чародей. Весельчак Доброром — злой чародей по имени Эрван Душегуб, замаскировавшийся под трактирщика.

Узник подземелья. Эрван заточил настоящего трактирщика Алакса Нефритовая Чепуя в подземелье башни.

Магические предметы. Недавно Эрван приказал миконидам закопать несколько магических предметов. Если персонажи будут дружелюбны, микониды достанут их и подарят искателям приключений. Среди предметов — **зелье лечения [potion of healing]**, **зелье сопротивления (кислота) [potion of resistance (acid)]** и **щит часового [sentinel shield]**.

Колючий плющ

Колючий плющ, растущий на стенах башни, достаточно прочный, чтобы по нему можно было взобраться вверх. Если персонажи воспользуются плющом, чтобы добраться до верхних этажей башни, пропустите сцену 3 и продолжите со сцены 4 или 5, в зависимости от того, как высоко они забрались.

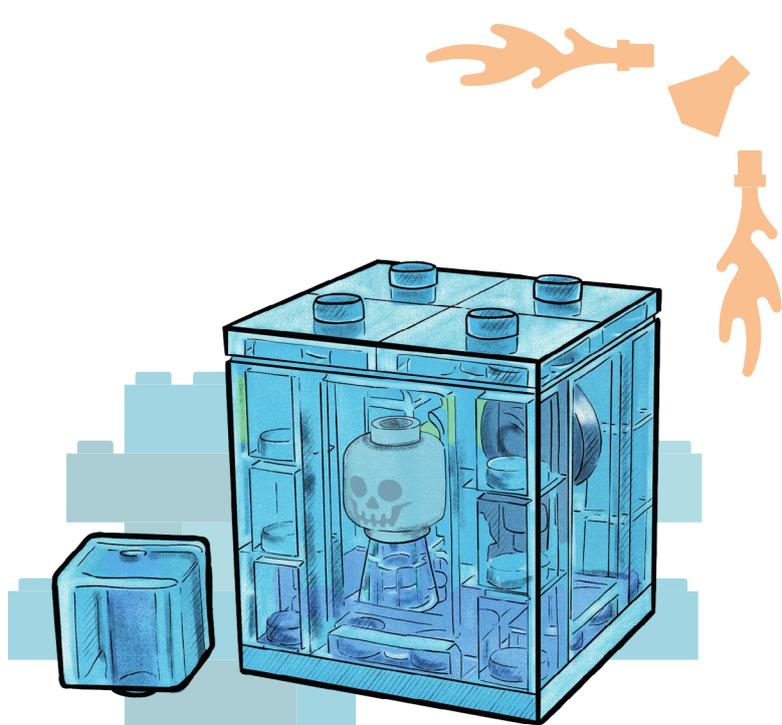
Сцена 3: Подземелье

Прежде чем продолжить приключение, соберите подземелье.

Вероятнее всего, персонажи попадут сюда через дверь за пробуждённым деревом. Прочтите вслух следующий текст, чтобы описать сцену:

Вход в это затхлое подземелье освещён факелами. К одной из стен прислонился безголовый скелет. В одной из костлявых рук он сжимает изящный скимитар. Во мраке можно найти и другие любопытные предметы — щит, книгу и покрытый инеем посох. Лестница ведёт к закрытой двери камеры.

По полу подземелья ползают три чёрных густка слизи. Позади них в воздухе парят несколько предметов: светящийся жёлтый драгоценный камень, череп и посеребрённая сковорода.



Слизь

Прежде чем персонажи смогут исследовать остальную часть подземелья, им придется сразиться с несколькими Слизями (см. блоки статистики в «Бестиарии»):

Чёрная слизь. Чёрные густки, ползущие по полу, — **три чёрных слизи [black pudding]**. Они не могут общаться с персонажами и настроены враждебно. На них не действуют мечи и другое холодное оружие, но слизь боится огня и не нападает на тех, кто несёт зажжённый факел. Если нанести ей урон огнём, она уползёт прочь. Чёрная слизь обожает острый соус. Если персонаж выльет на пол острый соус из банки, чудовища переместятся к нему, не обращая внимания на существ. Им потребуется 1 минута, чтобы переварить соус, и в это время они не станут нападать, если их не потревожить.

Желатиновые кубы. Светящийся жёлтый драгоценный камень, череп и посеребрённая сковорода кажутся плавущими в воздухе, потому что заключены в **желатиновый куб [gelatinous cube]**. Он прозрачен и враждебен. Персонажи, находящиеся рядом с кубом, смогут заметить его сверкающую поверхность. За ним тихонько плетётся детёныш желатинового куба. Он не участвует в сражении.

Слизь и кубы медленно растворяют плоть существ, которых они поглотили. Пищеварительная кислота детёныша ещё слабая, поэтому он практически безвреден.

Исследование подземелья

После того как со слизью будет покончено, персонажи смогут обыскать подземелье. В нём хранятся следующие сокровища:

Монеты и драгоценности. Персонажи могут найти аметист (500 зм), алмаз (1000 зм) и россыпь из 100 зм. Светящийся жёлтый драгоценный камень внутри взрослого желатинового куба — топаз (500 зм), на который наложено заклинание **вечный огонь [continual light]**.

Книга и щит. **Том чистых мыслей [tome of clear thought]** лежит за щитом +1 [+1 shield]. Внутри книги вложен свиток заклинания **разговор с мёртвыми [speak with dead]**.

Освобождение Алакса

Дверь тюремной камеры заперта и может быть открыта одним из следующих способов:

- Эльф-волшебник может наложить заклинание *открывание* [*knock*] на дверь, заставив её распахнуться.
- Гном-воин или дварф-жрец могут выбить дверь (это потребует усилий, но успех достигается автоматически).
- Орк-плут может воспользоваться воровскими инструментами, чтобы взломать замок (займёт немного времени, но успех достигается автоматически).
- Если персонажи нашли большой ключ в сцене 5, они могут воспользоваться им, чтобы отпереть или запереть дверь.

В камере заключён **Алакс Нефритовая Чешуя** (см. его блок статистики в разделе «Неигровые персонажи» в конце приключения), — драконорождённый владелец трактира «На виду». Подтверждая своё имя, Алакс покрыт светло-зелёной чешуей. Он ненавидит насилие и избегает сражений.

Алакс благодарит персонажей игроков за освобождение и сообщает, что приключенцы получат столько острых крылышек, сколько смогут съесть, как только чародей Эрван перестанет быть угрозой. Алакс желает вернуть своего посеребрённую сковороду и предлагает сопровождать персонажей, пока они не найдут его пропавшую «кошку» — ускользящего зверя по имени Куся (см. сцену 4). Если персонажи отклонят предложение Алакса присоединиться к ним, он вернётся в трактир и будет ожидать их там. В обоих случаях драконорождённый советует персонажам отнестись к злодею серьёзно и делится следующей полезной информацией:

Заговор Эрвана. Эрван нанял группу искателей приключений «Напролом», чтобы украсть драконье яйцо из логова красной драконихи по имени Пеплорёв. Группа принесла яйцо, но чародей предал их. Вместо платы Эрван убил отряд и скормил их трупы Слизям в подземелье.

Где яйцо? Эрван спрятал драконье яйцо где-то в башне и ждёт, когда из него вылупится вирмлинг.



Кадило фанатика. Этот волшебный цеп при попадании причиняет дополнительные 1к8 урона излучением и может использоваться в качестве священного символа. Вы можете бонусным действием заставить голове цепи испускать тонкое облако благовоний в пределах 10 футов в течение 1 минуты. В начале каждого вашего хода вы и все другие существа в облаке восстанавливают 1к4 хитов. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Зелье. На полке за лестницей находится *зелье скорости* [*poison of speed*].

Скимитар. Безголовый скелет держит в руке *скимитар скорости* [*scimitar of speed*]. Если вынуть клинок из крепкой хватки мертвеца, то он рассыпется на кучу костей.

Посеребрённая сковорода. Эта посеребрённая сковорода — семейная реликвия, принадлежащая Алаксу Нефритовая Чешуя. Будучи освобождённым из тюремной камеры (см. раздел «Освобождение Алакса»), Алакс пытается вернуть сковороду.

Посох и короткий лук. Полностью заряженный *посох мороза* [*staff of frost*] торчит из бочки в углу. На полу возле неё лежит немагический короткий лук.

Череп жреца

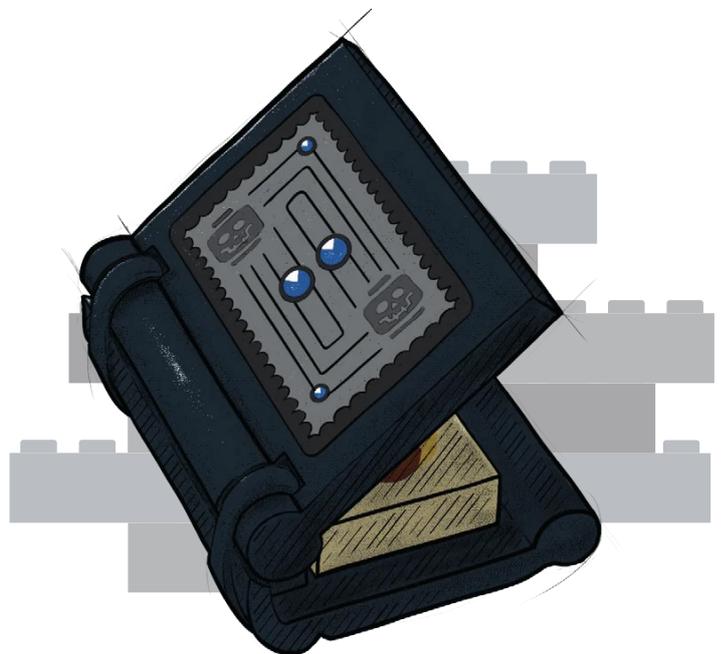
Череп, плававший в желатиновом кубе, принадлежал жрецу Эстусу, злополучному члену группы «Напролом». Персонаж может использовать *свиток заклинания разговор с мёртвыми* [*speak with dead*], чтобы допросить череп и задать ему до пяти вопросов. Ему известна следующая информация:

Имена приключенцев. В группе «Напролом» было четверо участников: плут Грака, волшебник Киладар, воин Колин и жрец Эстус.

Драконье яйцо. Эрван нанял «Напролом», чтобы похитить драконье яйцо из логова красной драконихи Пеплорёв. Приключенцы дождались, пока она покинет своё горное логово, прежде чем забраться внутрь.

Нелёгкая победа. Внутри логова «Напролом» убили несколько ящероподобных стражей (кобольдов), украли яйцо и бежали до возвращения драконихи.

Вероломство чародея. Доставив яйцо, группа потребовала плату. Вместо этого Эрван воспользовался мощной магией, чтобы убить отряд.





Сцена 4: Подвал

Прежде чем продолжить приключение, соберите подвал башни.

Секира

Дверь, ведущая из подземелья в подвал башни, защищена ловушкой. Если её открыть, сверху опустится лезвие секиры. Любое существо в дверном проёме должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе получит 2к8 рубящего урона. Ловушку можно перезарядить только вручную.

Орк-плут может автоматически обезвредить ловушку, но только если находится с той стороны двери, где её можно увидеть.

Обзор подвала

Следующий текст описывает содержимое подвала и тех, кто в нём находится:

Вы достигли подножия башни, о чём свидетельствует каменная лестница, закручивающаяся наверх. Свечи освещают пару дверей и разбросанные сокровища.

В подвале находятся три оживлённых скелета, одетых как искатели приключений. В ближнем углу растёт группа из нескольких ярких цветных растений. В центре комнаты парит пугающий сферический чудовище с острыми зубами, одним большим глазом и десятью маленькими глазками на извивающихся стебельках.

Куся

Персонажи узнают в многоглазом чудовище бехолдера, который испускает из центрального глаза невидимый конус антимагии. Однако, он не то, чем кажется. На самом деле это пропавший питомец Алакса — **ускользающий зверь [displacer beast]** (см. блок статистики в «Бестиарии») по имени Куся. Эрван воспользовался могущественным магическим свитком, чтобы превратить Куся в бехолдера.

Если Алакс путешествует вместе с персонажами, первоначальное отношение Куся — дружелюбное. Бехолдер несётся навстречу драконорождённому и начинает облизывать его лицо — явный сигнал того, что он не то, чем кажется. Если Алакса нет рядом, бехолдер обнажает зубы и держится на расстоянии, но не нападает, кроме как для самозащиты. Предложите Куся молоко или назвав её по имени, группа поменяет отношение бехолдера на дружелюбное.

Отразив конус антимагии бехолдера с помощью отполированного предмета, вроде посеребрённой сковороды, персонажи

или Алакз закончат эффект превращения на укользающем звере, вернув ему естественный облик. Эльф-волшебник также может восстановить истинный облик Куся, наложив на бехолдера заклинание *рассеивание магии [dispel magic]*.

Когда Алакз воссоединится с Кусей, они оба вернутся в трактир, уверенные, что персонажи смогут разобраться с Эрваном самостоятельно. Однако, если персонажи попросят помощи, Алакз и Куся присоединятся к ним.

«Напролом»

Три **скелета [skeleton]** (см. блок статистики в «Бестиарии») являются Нежитью — враждебными останками трёх членов «Напролом» (группы искателей приключений, нанятых Эрваном, чтобы украсть драконье яйцо).

Скелеты сражаются пока не будут уничтожены. Также они владеют следующими сокровищами:

Воин. Этот скелет одет в *кирасу +1 [+1 breastplate]* и немагический шлем, а также у него есть *меч остроты [sword of sharpness]*.

Плут. У этого скелета есть *кинжал яда [dagger of venom]*, и он носит *кольцо невидимости [ring of invisibility]*.

Волшебник. Этот скелет одет в магический плащ, который обладает свойствами *мантии сияющих цветов [robe of scintillating colors]*.

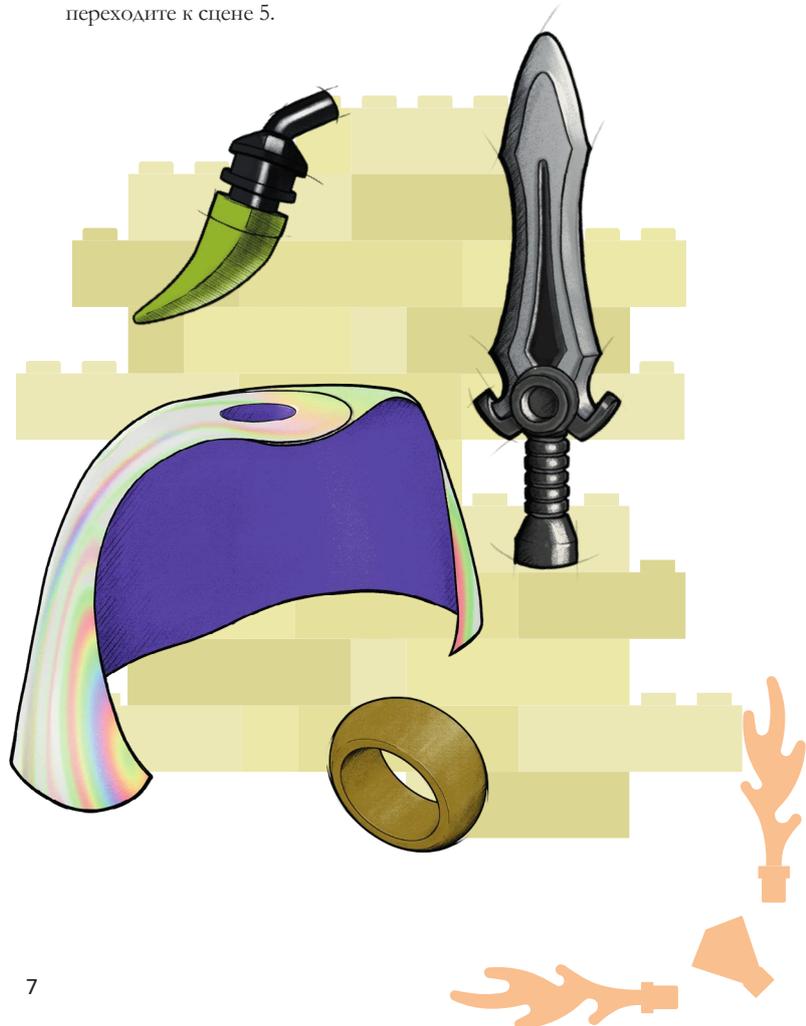
После победы над скелетами персонаж может использовать *свиток заклинания разговор с мёртвыми [speak with dead]*, найденный в сцене 3 (если его ещё не использовали), чтобы допросить один черепов погибших и задать ему до пяти вопросов. Черепу известна же информация, что и останкам в сцене 3.

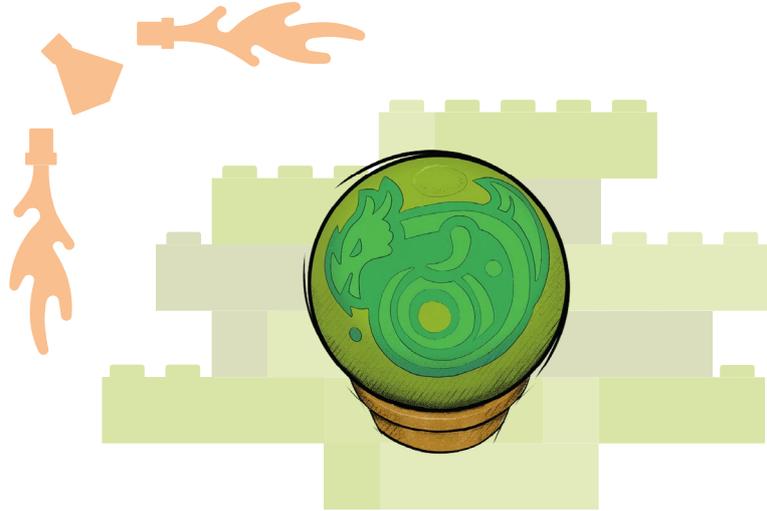
Ядовитые растения

Розовые растения, растущие в подвале, очень ядовиты. Любое существо, которое прикоснётся к одному из них, получает 2к6 урона ядом.

Лестница

Персонажи могут пойти по лестнице, чтобы добраться до верхних этажей башни. Когда они поднимутся по ступенькам, переходите к сцене 5.





Сокровища

После того как со скелетами будет покончено, персонажи могут обыскать подвал. В нём хранятся следующие сокровища:

Книга. *Справочник быстроты действий* [manual of quickness of action] лежит рядом с ядовитыми растениями. Внутри книги спрятан свиток заклинания защиты от энергии [protection from energy].

Монеты. На полу рассыпаны 100 зм.

Фонарь. В алькове лежит фонарь обнаружения [lantern of revealing].

Зелье. На верхних полках стоят большое зелье лечения [potion of healing (greater)] и зелье героизма [potion of heroism].

Сцена 5: Башня

Прежде чем продолжить приключение, соберите башню. У строения три этажа, которые описаны в следующих разделах.

Первый этаж: святилище

Когда один или несколько персонажей появляются здесь, прочтите вслух следующий текст:

На этом этаже башни у одной из стен стоит алтарь. Над ним высечены пять каменных драконьих голов, а на нём покоится блестящий зелёный шар. На маленькой подставке на полу лежит большой ключ.

Большой ключ

Большой ключ отпирает дверь тюремной камеры в подzemелье (см. сцену 3). Он также запирает и отпирает люк, описанный ниже.

Люк

Сразу за дверью комнаты, именно там, где стоял бы персонаж, чтобы взять большой ключ с подставки, находится скрытый люк. Любое существо, которое тяжелее домашней кошки, наступившее на люк, заставляет его открыться, и падает в подвал ниже (см. сцену 4). Существо получает 1кб дробящего урона от падения. Персонажи могут использовать описанный выше большой ключ, чтобы запереть закрытый люк, предотвращая его открытие.

Око дракона и трон

На алтаре святилища покоится око дракона [orb of dragonkind]. Могушественный магический предмет содержит сущность злого дракона и опасен для использования. Существо, которое использует око, может вызвать телепатический зов на 40 миль во все стороны. Злые драконы в радиусе действия чувствуют непреодолимое желание как можно скорее добраться до предмета самым быстрым способом. Если око использовать по назначению, Пеплорёв — единственная дракониха, которая отреагирует на призыв, как будет описано в сцене 6.

Само святилище было построено первым владельцем башни, который был членом организации под названием Культ дракона. Каменные головы над алтарём символизируют Тиамаг — пятиглавую Королеву злых драконов. Пять драконьих голов укусят любое существо, кроме дракона или драконорождённого, которое прикоснётся к оку или алтарю. Совершите один бросок атаки (1к20 + 5). При попадании цель получает 5кб колющего урона.

Если вы не используете правила D&D, атака драконьих голов автоматически попадает по персонажу.

Лестница на второй этаж

Эти извилистые ступени ведут на второй этаж. Под лестницей находится маленькая ниша, в которой лежит зелье ясновидения [potion of clairvoyance] и пританялся гигантский паук-волк [giant wolf spider] (см. блок статистики в «Бестиарии»). Паук атакует любое существо, которое попытается забрать зелье, и будет защищать себя, если персонажи нападут на него.

Второй этаж: магическая мастерская

На этом этаже находится мастерская Эрвана. Персонажи застают чародея на месте, но тот быстро отступает на вершину башни. Прочтите вслух следующий текст, чтобы описать сцену:

Это пространство наполнено всем необходимым для магической мастерской: красная свеча, котёл, разнообразные компоненты заклинаний, свитки и горящая жаровня, изготовленная из человеческого черепа.

Весельчак Добrorом раздражён появлением персонажей. «Опять вы! Идите докучайте кому-нибудь другому!» С этими словами облик трактирщика тает, сменяясь обликом чародея в багровой робе, который хватает свиток и снова исчезает.

Эрван накладывает заклинание *переносица дверь* [dimension door] и исчезает прежде, чем персонажи могут что-то с ним сделать. Он забирает с собой один из свитков заклинаний (см. раздел «Обыск мастерской» ниже). Персонажи догонят Эрвана в сцене 6.

Обыск мастерской

Свеча, котёл, компоненты заклинаний и жаровня в виде черепа не являются магическими предметами. Среди этих них находятся следующие сокровища:

Монеты. Эрван оставляет в мастерской 100 зм.

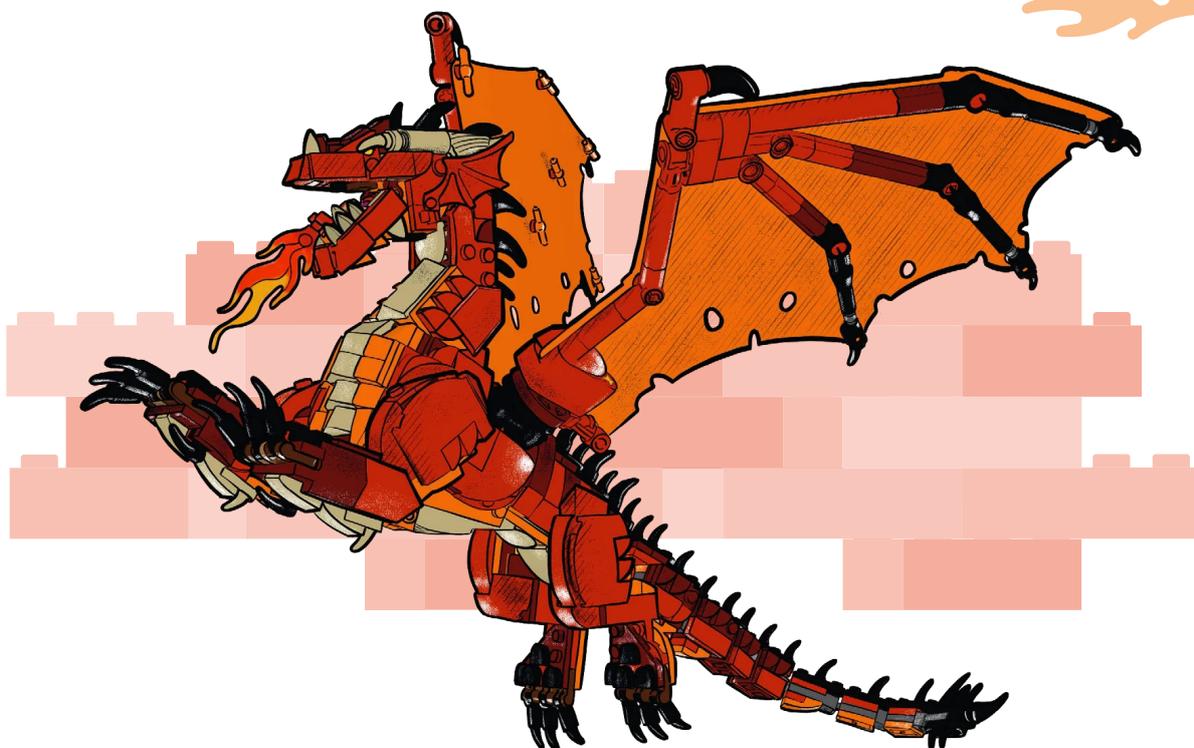
Свитки. На столах лежат три свитка заклинаний (*восставший труп* [animate dead], *град* [ice storm] и *воображаемая сила* [phantasmal force]). Перед тем, как исчезнуть, Эрван забирает четвёртый свиток: *свиток заклинания удержание чудовища* [hold monster].

Третий этаж: инкубатор

Когда персонажи добираются до этого этажа, прочтите вслух следующий текст:

На этой высоте от башни осталось немного. Здесь на третьем этаже находится драконье яйцо, окружённое зажжёнными свечами.

Эрван расположил свечи вокруг драконьего яйца, чтобы согреть его, пока оно не проклонется. Чародей не ожидал, что вдали от матери детёнышу дракона потребуется больше времени, чтобы вылупиться.



Драконье яйцо видно с вершины башни, где Эрван решил провести своё последнее сражение. Если персонажи посмотрят вверх, они увидят как чародей пристально глядит на них. Прочтите вслух следующий текст:

Лестница, приставленная к стене, немного не достаёт до края вершины башни — небольшого каменного выступа, на котором стоит чародей со свитком в руке. Его одежда развеивается на ветру, пока он испепеляет вас взглядом. «Это моё яйцо!» — кричит он.

Драконье яйцо удивительно прочное. Огонь не причинит ему вреда, падение вниз не разобьёт его, а удары немагическим оружием не смогут расколоть скорлупу.

Несмотря на природную стойкость яйца, Эрван не станет рисковать им и нападать на персонажей, пока они находятся рядом с ним. Если персонажи хватают яйцо, чародей кричит: «Воры!» Прежде чем Эрван успеет что-либо предпринять, его замечает Пеплорёв и летит в сторону башни. Продолжение в сцене 6.

Сцена 6: Дракон

В этой заключительной сцене появляется Пеплорёв, которая обыскивает окрестности в поисках воров, укравших её яйцо. Её внимание привлекает активность на вершине разрушенной башни.

Страшный рёв наполняет небо, когда взрослая красная дракониха стремительно летит к башне. При виде дракона злой волшебник бледнеет и быстро разворачивает свиток.

Приключение завершается двойной битвой с «боссами». Персонажи должны победить двух врагов одновременно: Пеплорёв и Эрвана Душегуба. Умные персонажи могут натравить одного из этих врагов на другого.

Пеплорёв

Пеплорёв — это враждебный **взрослый красный дракон** [adult red dragon], она говорит на Общем (язык простого народа) и Драконьем (язык драконов).

У неё обострённые чувства, и спрятать яйцо практически невозможно. Она обвиняет находящихся поблизости от яйца в воровстве и угрожает сжечь их заживо, если те немедленно не вернут украденное.

Ничто из сказанного игроками не сможет унять ярость Пеплорёв. Дракониха убеждена, что Эрван нанял их, чтобы они украли её яйцо. В качестве действия, персонаж может попробовать перенаправить ярость Пеплорёв на Эрвана, преуспев в проверке Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 20. Используйте любой из этих навыков, который покажется наиболее подходящим.

Если Пеплорёв привлекло к башне *око дракона* [orb of dragonkind] (см. сцену 5), она попытается убить владельца предмета после того, как яйцо окажется в её распоряжении. Если персонаж добровольно отдаст ей шар, Пеплорёв оставит его себе, не дав ничего взамен.

Если Пеплорёв вернёт яйцо, но будет на грани поражения, она унесёт яйцо обратно в своё логово в горах, предупредив игроков, что будет преследовать их в кошмарах.

Эрван Душегуб

Эрван Душегуб (см. блок статистики в разделе «Неигровые персонажи» в конце приключения) выбирает Пеплорёв целью для своего *свитка заклинания удержание чудовища* [hold monster]. При провале Пеплорёв будет парализована на всю длительность заклинания и упадёт на землю, предоставляя чародею возможность схватить яйцо и убежать. При успехе Пеплорёв смеётся над «ничтожной магией» Эрвана. В любом случае свиток превращается в пыль после того, как чародей накладывает с помощью него заклинание.

Эрван скорее умрёт, чем отдаст яйцо.

Заключение

Если персонажи побеждают Эрвана и Пеплорёв, Алак Нефритовая Чешуя готовит банкет, включающий в себя острые крылышки, от которых слюнки текут. Персонажи смогут остановиться в гостинице «На виду» в любое время.

Неигровые персонажи

В этом разделе представлены блоки статистики D&D для драконорождённого трактирщика Алака Нефритовая Чешуя и злого чародея Эрвана Душегуба. Если вы не используете правила D&D в своей игре, то эта информация вам не понадобится.



Алакс Нефритовая Чешуя

Средний Гуманоид (Драконорождённый), нейтрально-добрый

Класс Доспеха 10

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	15 (+2)

Навыки Выживание +5, Уход за животными +5

Спротивление урону: яд

Чувства: тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Драконий

Опасность 2 (450 опыта)

Бонус мастерства: +2

Действия

Мультиатака. Алакс совершает две атаки Огненным ударом.

Огненный удар. Рукопашная или дальнобойная атака заклинанием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 60 фт, одна цель. Попадание: 10 (2к6 + 3) урона огнём.

Оружие дыхания (перезарядка после окончания короткого или продолжительного отдыха). Алакс выдыхает огонь 15-футовым конусом. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости Сл 12, получая 14 (4к6) урона огнём при провале или половину этого урона при успехе.

Использование заклинаний. Алакс может накладывать следующие заклинания, используя Мудрость в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинания 13):

Неограниченно: *искусство друидов [druidcraft], сопротивление [resistance]*

1/день каждое: *лечение ран [cure wounds], огонь фей [faerie fire], очищение пищи и питья [purify food and drink]*



Эрван Душегуб

Средний Гуманоид (Человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 12 (15 с доспехом мага)

Хиты 84 (13к8 + 26)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	8 (-1)	17 (+3)

Навыки Магия +3, Обман +6

Чувства пассивное Восприятие 9

Языки Общий, Драконий

Опасность 5 (1 800 опыта)

Бонус мастерства: +3

Действия

Мультиатака. Эрван использует свой посох, чтобы совершить три атаки Магическим зарядом.

Магический заряд. Рукопашная или дальнобойная атака заклинанием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, или дистанция 120 фт, одна цель. Попадание: 13 (3к6 + 3) урона силовым полем.

Кислотный дождь (перезарядка после завершения короткого или продолжительного отдыха). Кислота падает в цилиндре радиусом 10 фт и высотой 20 фт с центром в точке, которую Эрван может видеть в пределах 120 фт. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости Сл 14, получая 22 (4к10) урона кислотой при провале или половину этого урона при успехе.

Использование заклинаний. Эрван может накладывать следующие заклинания, используя Харизму в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинания 14):

Неограниченно: *волшебная рука [mage hand], свет [light]*

2/день: *переносная дверь [dimension door]*

1/день каждое: *доспехи мага [mage armor], левитация [levitate], маскировка [disguise self]*

Без правил D&D

Следующая система может помочь вам провести приключение, не используя правила D&D. Если вы не уверены, как разрешить спорную ситуацию с помощью этой системы, *импровизируйте*.

Очередность ходов

Во время каждой сцены приключения фигурки ходят в следующем порядке, если только все единогласно не придут к какому-либо другому соглашению:

Орк-плут

Эльф-волшебник

Гном-воин

Дварф-жрец

Существа под управлением Мастера

Что может произойти во время хода

То, что фигурки могут делать, ограничено только воображением игроков. В каждый из своих ходов фигурка может совершить любое действие, которое пожелает управляющий ею игрок, с одобрения Мастера. Поощряйте всех быть изобретательными. Вот примеры действий, которые фигурки могут совершить в свой ход:

Атака. Фигурка может попытаться нанести урон другому существу или объекту с помощью заклинания, оружия, предмета окружения или как-то ещё (вам решать, возможно ли это). Смотрите раздел «Урон» ниже для более подробной информации.

Взаимодействие с предметом. Фигурка может бросить предмет, который держит, схватить предмет, который никто не несёт и не носит или переместить предмет, который никто не несёт и не носит. (Чтобы схватить предмет, требуется свободная рука. Вы решаете, подходит ли размер предмета, чтобы его можно было поднять или переместить).

Движение. Фигурка может передвинуться в любую построенную и доступную область набора (вы решаете, является ли область доступной).

Другое. Фигурка может попытаться сделать что-то, не предусмотренное в этом разделе, например взломать запертую дверь, использовать заклинание прыжок [jump], чтобы перепрыгнуть через стену, или проскользнуть мимо чудовища, не будучи замеченной. Если фигурка владеет навыком, заклинанием или магическим предметом, которые могут помочь ей выполнить задуманное игроком, считайте, что она успешно справилась.

Урон

Для Алакса Нефритовая Чешуя, Эрвана Душегуба и персонажей существуют специальные правила для определения того, что происходит, когда они получают урон (см. раздел «Особые персонажи» ниже). Для всех остальных существ, действуют следующие правила.

Когда существо атаковано оружием или заклинанием, наносящим урон, либо другим повреждающим воздействием, оно автоматически теряет одно или несколько очков, если только вы не найдёте причину, почему этого не должно произойти. Вы решаете сколько очков теряет фигурка, но вот несколько предложений:

- 1 очко, если фигурка упала с небольшой высоты, попала в малую ловушку, была атакована немагическим оружием, или заклинанием 1 уровня или ниже, наносящим урон.
- 2 очка, если фигурка упала с большой высоты, попала в смертельную ловушку, была атакована магическим оружием, или заклинанием 2 уровня, наносящим урон



- 3 очка, если фигурка подверглась воздействию заклинания 3 уровня, наносящего урон, или другого разрушительного эффекта, такого как дыхание дракона, оружие или обрушенное здание

Вы решаете сколько очков существо может потерять перед тем, как оно сдаётся, сбегает или погибает. Большие существа, такие как Пеплорёв, могут потерять много очков до поражения, в то время как меньшие фигурки могут иметь только один или два очка.

Особые персонажи

Всякий раз, когда фигурка Алакса Нефритовая Чешуя, Эрвана Душегуба или персонажа становится целью атаки оружием или заклинания, наносящего урон, или другого повреждающего воздействия, определите исход подбрасыванием монеты, используя систему, описанную ниже:

Цель побеждает. Фигурке не нанесён урон.

Цель проигрывает. Фигурка сбита с ног уроном и должна потратить свой следующий ход, чтобы встать; она не может делать ничего другого в этот ход. Фигурка может избежать этого, если уберёт один надетый или носимый предмет. Убранный предмет потерян либо уничтожен; в любом случае, теперь он не в игре.

Три падения, и вы выбываете! Любая фигурка, которая была сбита с ног уроном три раза в течение одной сцены, теряет сознание (не может совершать ходы), пока не начнётся следующая сцена; это же правило применяется к Алаксу Нефритовая Чешуя. Если все фигурки персонажей потеряли сознание к моменту начала хода Мастера, приключение завершается поражением.

Если Эрван Душегуб сбит с ног трижды за сцену, он сдаётся, убегает или погибает (на ваш выбор).

Спасброски

Каждый раз, когда персонаж становится целью эффекта, который предусматривает спасбросок, определите исход подбрасыванием монеты, используя систему, описанную ниже:

Персонаж побеждает. Персонаж не подвергается воздействию.

Персонаж проигрывает. Персонаж теряет один предмет снаряжения, который он носит или имеет при себе. Этот предмет удаляется из игры и становится недоступен. Если у персонажа нет предметов, которые можно потерять, то вместо этого персонаж становится сбитым с ног (см. раздел «Три падения, и вы выбываете!» выше).

Использование магических предметов

Магические предметы разбросаны по всему приключению. Вы и другие игроки можете придумать эффекты для этих предметов, используя предложения ниже для вдохновения:

Зелье героизма [potion of heroism]. После того, как фигурка выпьет это зелье, она может проявлять впечатляющие силовые и атлетические способности до завершения текущей сцены.

Зелье лечения [potion of healing]. Если фигурке, находящейся без сознания, дать выпить это зелье, то данный эффект закончится и фигурка снова сможет совершать свои ходы. Дополнительно, счётчик сбития с ног фигурки для текущей сцены сбрасывается до 0. В качестве альтернативы, если фигурка, потерявшая одно или несколько очков, выпивает это зелье, она восстанавливает один из утраченных очков.

Зелье лечения (большое) [potion of healing (greater)]. Это зелье идентично зелью лечения (см. выше), но восстанавливает два потерянных очка вместо одного.

Зелье скорости [potion of speed]. После того, как фигурка выпьет это зелье, она может совершать дополнительную атаку каждый ход и двигаться быстрее, чем обычно. Эти эффекты прекращаются после завершения текущей сцены.

Зелье сопротивления (кислота) [potion of resistance (acid)]. После того, как фигурка выпьет это зелье, она приобретает иммунитет к кислоте до конца текущей сцены.

Зелье ясновидения [potion of clairvoyance]. Фигурка, которая выпьет это зелье, сможет видеть или слышать то, что происходит в месте, которое в обычных условиях находится за пределами её чувств. Например, зелье может помочь фигурке увидеть, что происходит за закрытой дверью.

Кадило фанатика [devotee's censer]. Если кадило используется как цеп, при попадании оно автоматически уничтожает любую нежить.

Кинжал яда [dagger of venom]. Если фигурка была спрятана перед атакой этим кинжалом, яд от кинжала наносит дополнительный урон.

Кираса +1 [+1 breastplate]. Обычное рукопашное оружие не может причинить вред фигурке, которая носит эту кирасу.

Кольцо невидимости [ring of invisibility]. В свой ход фигурка может надеть кольцо, чтобы стать невидимой, или снять кольцо, чтобы снова стать видимой.

Мантия сияющих цветов [robe of scintillating colors]. Фигурка может приказать одежде излучать яркий свет разнообразных цветов, ослепляющий взгляд врагов.

Меч остроты [sword of sharpness]. Меч настолько острый, что он может разрезать дерево и камень. Его можно использовать для того, чтобы откалывать элементы зданий и других крупных объектов.

Око Дракона [orb of dragonkind]. Три раза во время приключения око может быть использовано для телепортации его владельца в безопасное место по его выбору в пределах построенного набора LEGO®. Око также может призывать злых драконов, как описано в сцене 5.

Посох мороза [staff of frost]. Фигурка, которая держит этот посох, может заставить его проецировать конус холодной энергии на другую фигурку. В дополнение к получению урона холодом, цель не может совершать какие-либо действия в следующий ход.

Свиток заклинания волшебная стрела [spell scroll of magic missile]. Свиток превращается в пыль, как только фигурка накладывает заклинание *волшебная стрела* [magic missile], создавая три волшебных дротика, которые автоматически поражают свои цели.

Свиток заклинания воображаемая сила [spell scroll of phantasmal force]. Свиток превращается в пыль, как только фигурка накладывает заклинание *воображаемая сила* [phantasmal force], которое создаёт иллюзию существа или объекта. Иллюзия существует до конца текущей сцены, но заклинатель может заставить её исчезнуть и раньше.

Свиток заклинания восставший труп [spell scroll of animate dead]. Свиток превращается в пыль, как только фигурка накладывает заклинание *восставший труп* [animate dead], которое превращает кости в оживший скелет под контролем заклинателя.

Свиток заклинания град [spell scroll of ice storm]. Свиток превращается в пыль, как только фигурка накладывает заклинание *град* [ice storm], которое наносит урон всем существам в области града.

Свиток заклинания доспехи мага [spell scroll of mage armor]. Свиток превращается в пыль, как только фигурка накладывает заклинание *доспехи мага* [mage armor] на себя либо другую фигурку, покрывая получателя заклинания магической броней.

Свиток заклинания защита от энергии [spell scroll of protection from energy]. Свиток превращается в пыль, как только фигурка накладывает заклинание *защита от энергии* [protection from energy] на себя либо другое существо, давая цели заклинания иммунитет к одному виду энергии (например, холоду или огню) до конца текущей сцены.

Свиток заклинания невидимость [spell scroll of invisibility]. Свиток превращается в пыль, как только фигурка накладывает заклинание *невидимость* [invisibility] на себя либо другую фигурку. Тот, на кого наложено заклинание, становится невидимым до тех пор, пока не атакует, либо не наложит заклинание.

Свиток заклинания разговор с мёртвыми [spell scroll of speak with dead]. Свиток превращается в пыль, как только фигурка накладывает заклинание *разговор с мёртвыми* [speak with dead], которое позволяет заклинателю допросить находящийся поблизости неодушевлённый череп, задав ему до пяти вопросов.

Свиток заклинания удержание чудовища [spell scroll of hold monster]. Свиток превращается в пыль, как только фигурка накладывает заклинание *удержание чудовища* [hold monster] на другую фигурку, чтобы предотвратить любые действия фигурки в её следующий ход.



Скимитар скорости [scimitar of speed]. В свой ход фигурка может атаковать этим скимитаром два раза вместо одного.

Справочник быстроты действий [manual of quickness of action]. Магическая книга исчезает после прочтения, а фигурка приобретает способность выполнять удивительные акробатические трюки на протяжении всего приключения.

Том чистых мыслей [tome of clear thought]. После того как фигурка прочитает эту волшебную книгу, книга исчезает, а фигурка получает специальные знания, ранее ей неизвестные, в виде тайны или подсказки, раскрытой Мастером.

Фонарь обнаружения [lantern of revealing]. Фигурка может использовать этот фонарь, чтобы видеть невидимых существ и объекты.

Щит +1 [+1 shield]. Фигурка, которая использует этот щит, может использовать его, чтобы толкнуть другое существо. Щит также защищает от летящих стрел и оружия дыхания.

Щит часового [sentinel shield]. Любой, кто владеет этим щитом, отличается умением обнаруживать и находить вещи.

Листы персонажей

Здесь представлены четыре листа персонажей, по одному на каждого игрока. Эти листы рассчитаны на игроков, у которых есть доступ к правилам D&D.

Если вы не используете правила D&D, следующие разделы каждого листа персонажа всё равно остаются актуальными, хотя игрокам придётся интерпретировать их, опираясь на предоставленную информацию:

Навыки. Навыки в этом разделе — это навыки, которые может использовать персонаж. Игнорируйте числовые модификаторы.

Снаряжение. Использовать можно только предметы, представленные деталями LEGO. Такие предметы обозначены символом кинжала (†).

Заклинания (только для дварфа-жреца и эльфа-волшебника). У каждого заклинания есть короткое описание, чтобы помочь игроку представить, что оно может сделать. Заговоры слабее заклинаний 1 уровня, но могут использоваться неограниченное количество раз. Для того чтобы использовать заклинание более высокого уровня, персонаж должен потратить ячейку заклинаний соответствующего уровня.





Дварф-жрец

Персонаж 5 уровня (предыстория Прислужник)

КД	Хиты	Кости хитов	Бонус мастерства
16	30	5к8	+3

Характеристики

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	8 (-1)	18 (+4)	12 (+1)

Спасброски

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
+2	+0	+2	-1	+7	+4

Навыки

Медицина +7	Религия +2
Проницательность +7	Убеждение +4

Прочие владения

Все доспехи	Простое оружие
Инструменты кузнеца	Щиты

Снаряжение

15 зм (в кошельке)	Набор священника
Боевой молот†	Одежда, обычная
Кольчуга с наплечниками†	Палочки благовоний (5)
Молитвенная книга	Священный символ†

†Эти предметы представлены деталями LEGO®.

Предпочитаемая атака

Боевой молот. Рукопашная атака оружием: 1к20 + 5, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 1к8 + 2 дробящего урона или 1к10 + 2 дробящего урона при использовании двумя руками.

Заклинания

Бросок атаки заклинанием	Сл спасброска от заклинания
1к20 + 7	15

Известные заговоры: 4

Свет [light] — заставить объект, которого вы касаетесь, испускать яркий свет.

Священное пламя [sacred flame] — обжигает существо священным огнем.

Сопротивление [resistance] — улучшить защиту существа.

Чудотворство [thaumaturgy] — создать безвредный, не-большой магический эффект.

Ячеек 1 уровня: 4 □□□□

Благословение [bless] — улучшить атаку и защиту нескольких существ.

Лечение ран [cure wounds] — использовать божественную магию, чтобы вылечить раны существа.

Обнаружение добра и зла [detect evil and good] — узнать, есть ли рядом добрые или злые существа.

Обнаружение магии [detect magic] — распознать магические ауры поблизости от вас.

Приказ [command] — заставить существо подчиниться простому приказу.

Ячеек 2 уровня: 3 □□□

Божественное оружие [spiritual weapon] — создать призрачное оружие, которое сражается за вас.

Малое восстановление [lesser restoration] — избавить существо от незначительного пагубного эффекта.

Область истины [zone of truth] — заставить существ в области говорить только правду.

Тишина [silence] — погрузить область в абсолютную тишину.

Удержание личности [hold person] — парализовать гуманоида на время действия заклинания.

Ячеек 3 уровня: 2 □□

Возрождение [revivify] — вернуть недавно погибшее существо обратно к жизни.

Духовные стражи [spirit guardians] — вызвать духов, дабы защитить вас.

Маяк надежды [beacon of hope] — даровать надежду и выносливость существам вокруг вас.

Послание [sending] — передать секретное сообщение другому, знакомому вам, существу.

Классовые умения

Божественный канал (перезаряжается после продолжительного отдыха): выберите или Сохранение жизни, или Изгнание нежити

Домен жизни: Поборник жизни

Домен жизни: Уничтожение нежити

Прочие умения

Говорит на Общем, Драконьем, Дварфийском и Гномьем
Скорость 25 фт

Тёмное зрение 60 фт

Дварфийская устойчивость

Знание камня





Эльф-волшебник

Персонаж 5 уровня (предыстория Мудрец)

КД	Хиты	Кости хитов	Бонус мастерства
13	22	5к6	+3

Характеристики

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	16 (+3)	10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	12 (+1)

Спасброски

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
-1	+3	+0	+7	+4	+1

Навыки

Восприятие +4	Расследование +7
История +7	Религия +7
Магия +7	

Прочие владения

Боевые посохи	Короткие луки
Длинные луки	Короткие мечи
Длинные мечи	Лёгкие арбалеты
Дротики	Пращи
Кинжалы	

Снаряжение

10 зм (в кошеле)	Одежда, обычная
5 жемчужин (для заклинаний опознание [identify])	Свиток заклинания волшебная стрела [magic missile]†
Книга заклинаний†	Свиток заклинания доспехи мага [mage armor]†
Магическая фокусировка (Жезл)†	Свиток заклинания невидимость [invisibility]†
Набор учёного	

†Эти предметы представлены деталями LEGO®

Предпочитаемые атаки

Ледящее прикосновение [chill touch]. Дальнобойная атака заклинанием: 1к20 + 7, дистанция 120 фт, одно существо. Попадание: 2к8 урона некротической энергией, цель не может восстанавливать хиты до начала вашего следующего хода. Также, если цель — нежить, она совершает свои атаки по вам с помехой до конца вашего следующего хода.

Электрошок [shocking grasp]. Рукопашная атака заклинанием: 1к20 + 7 (с преимуществом, если цель носит броню, сделанную из металла), досягаемость 5 фт, одно существо. Попадание: 2к8 урона электричеством, цель не может совершать реакции до начала своего следующего хода.

Заклинания

Бросок атаки заклинанием	Сл спасброска от заклинания
1к20 + 7	15

Известные заговоры: 5

Брызги кислоты [acid splash] — забрызгать кислотой одно или двух существ.

Волшебная рука [mage hand] — создать парящую, призрачную руку, которая существует 1 минуту.

Ледящее прикосновение [chill touch] — см. раздел «Предпочитаемые атаки» выше.

Фокусы [prestidigitation] — создать безвредный, небольшой магический эффект.

Электрошок [shocking grasp] — см. раздел «Предпочитаемые атаки» выше.

Ячеек 1 уровня: 4 □□□□

Волшебная стрела [magic missile] — поразить врагов магическими дротиками, которые никогда не промахиваются.

Доспехи мага [mage armor] — окутать существо в магический доспех на 8 часов.

Опознание [identify] — потратить жемчужину, чтобы изучить свойства магического предмета.

Прыжок [jump] — позволить цели прыгать на большие расстояния в течение 1 минуты.

Ячеек 2 уровня: 3 □□□

Левитация [levitate] — заставляет существо или объект вертикально подняться.

Невидимость [invisibility] — сделать существо невидимым на время действия заклинания.

Открытие [knock] — магически открыть закрытую дверь, контейнер или другой объект.

Ячеек 3 уровня: 2 □□

Огненный шар [fireball] — накрывает объекты и существ огромным шаром огня.

Рассеивание магии [dispel magic] — оканчивает эффект другого заклинания.

Классовые умения

Магическое восстановление
Школа Воплощения: Мастер Воплощения
Школа Воплощения: Построение Заклинаний

Прочие умения

Говорит на Общем, Драконьем, Дварфийском, Эльфийском и Орочьем

Скорость 30 фт

Тёмное зрение 60 фт

Наследие фей

Транс



ГНОМ-ВОИН

Персонаж 5 уровня (предыстория Солдат)

КД	Хиты	Кости хитов	Бонус мастерства
17	44	5к10	+3

Характеристики

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	10 (+0)

Спасброски

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ*	МДР*	ХАР
+7	+1	+5	+2	-1	+0

*У гнома есть преимущество при этих спасбросках

Навыки

Акробатика +4	Выживание +2
Атлетика +7	Запугивание +3

Прочие владения

Воинское оружие	Инструменты ремонтника
Все доспехи	Наземный транспорт
Игровой набор (Драконьи шахматы)	Простое оружие

Снаряжение

10 зм (в кошельке)	Одежда, обычная
Длинный меч†	Полулаты†
Колода карт	Праща (20 снарядов)
Набор Драконьих шахмат	Щит†

†Эти предметы представлены деталями LEGO®.

Предпочитаемые атаки

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: $1к20 + 7$, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: $1к8 + 4$ рубящего урона или $1к10 + 4$ рубящего урона при использовании двумя руками.

Праща. Дальнобойная атака оружием: $1к20 + 4$, дистанция 30/120 фт, одна цель. Попадание: $1к4 + 1$ дробящего урона.

*Вы можете атаковать дважды в каждый свой ход, а ваши атаки оружием совершают критическое попадание, если при броске выпадает 19 или 20.

Классовые умения

Боевой стиль: Оборона (включено в КД война)

Всплеск действий (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха)

Второе дыхание (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха)

Прочие умения

Говорит на Общем и Гномьем

Скорость 25 фт

Тёмное зрение 60 фт

Природная иллюзия (вы знаете один заговор): *малая иллюзия [minor illusion]* — создать звук или изображение, которые длятся вплоть до 1 минуты.

Общение с маленькими зверями



Орк-плут

Персонаж 5 уровня (предыстория Шарлатан)

КД	Хиты	Кости хитов	Бонус мастерства
15	28	5к8	+3

Характеристики

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Спасброски

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ*	МДР*	ХАР
+0	+7	+0	+4	+2	+1

Навыки

Акробатика +10	Ловкость рук +7
Атлетика +3	Обман +4
Восприятие +5	Скрытность +10

Прочие владения

Воровские инструменты	Набор для фальсификации
Длинные мечи	Простое оружие
Короткие мечи	Рапиры
Лёгкие доспехи	Ручные арбалеты
Набор для грима	

Снаряжение

15 зм (в кошельке)	Лёгкий арбалет† (20 болтов)
Воровские инструменты	Набор взломщика
Кинжалы (2)†	Набор для грима
Кожаный доспех	Набор для фальсификации
Короткий меч	Плащ†

†Эти предметы представлены деталями LEGO®.

Предпочитаемые атаки

Кинжал. Рукопашная или дальнебойная атака оружием: 1к20 + 7, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт, одна цель. Попадание: 1к4 + 4 колющего урона.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: 1к20 + 7, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: 1к6 + 4 колющего урона.

Лёгкий арбалет. Дальнебойная атака оружием: 1к20 + 7, дистанция 80/320 фт, одна цель. Попадание: 1к8 + 4 колющего урона.

Классовые умения

Архетип Вор: Быстрые руки

Архетип Вор: Форточник

Компетентность (в Акробатике и Скрытности; учтено в «Навыках» выше)

Невероятное уклонение

Скрытая атака (+3к6 урона один раз в ход)

Хитрое действие

Прочие умения

Говорит на Общем, Орочьем и знает Воровской Жаргон

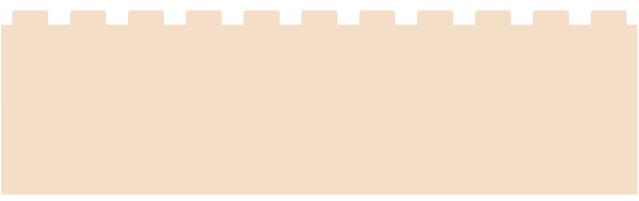
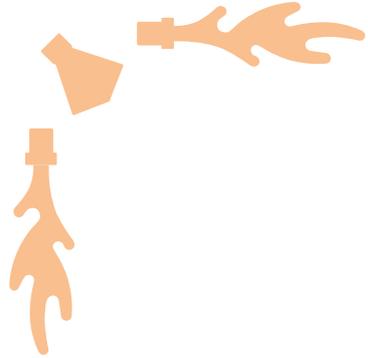
Скорость 30 фт

Тёмное зрение 60 фт

Выброс адреналина (3 использования, перезаряжаемые после продолжительного отдыха). Бонусным действием вы можете использовать действие Рывок. При использовании этого умения вы получаете временные хиты, равные вашему бонусу мастерства.

Мощное телосложение. При определении грузоподъемности и веса, который вы можете толкать, тащить или поднимать, необходимо взять на один размер больше.

Непоколебимая стойкость (перезаряжается после продолжительного отдыха). Когда ваши хиты снижаются до 0, и вы не убиты сразу, ваши хиты становятся равны 1.



Lined writing area on the left page, consisting of 20 horizontal yellow lines.



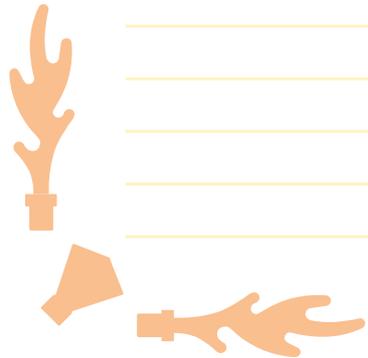
Lined writing area on the right page, consisting of 20 horizontal yellow lines.

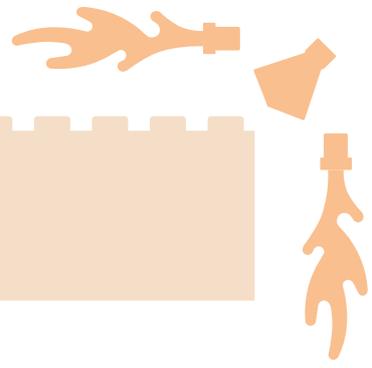


Lined writing area on the left page, consisting of 10 horizontal yellow lines.



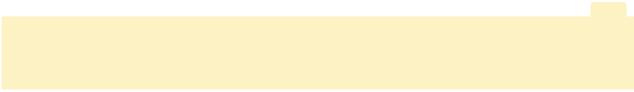
Lined writing area on the right page, consisting of 10 horizontal yellow lines.





Lined writing area for the left column, consisting of 20 horizontal yellow lines.

Lined writing area for the right column, consisting of 20 horizontal yellow lines.



Lined writing area for the left column, consisting of 10 horizontal yellow lines.

Lined writing area for the right column, consisting of 10 horizontal yellow lines.

