

D&D

GIANTS OF THE STAR FORGE



D&D

BEYOND

Введение

“Bigby Presents: Glory of the Giants” содержит множество различных материалов, которые помогут мастеру создать свои собственные приключения с использованием самых внушительных монстров, которые только есть в D&D. Приключение «Гиганты Звездной Кузни» основано на идеях, картах, статблоках и других деталях со страниц этой книги, и является примером того, как вы сможете собрать эти части воедино.

Вы можете использовать “Glory of the Giants”, чтобы внести изменения или дополнения к этой истории и, конечно же, создавать свои собственные приключения и даже целые кампании о великанах.

Предыстория приключения

Место в Орднунге – важнейшая часть жизни каждого благочестивого великана. В этой истории горделивый мастер, легендарный огненный великан-кузнец Бримскарда сталкивается с угрозой понижения своего статуса. Оплошности последних лет поставили под угрозу ее высокое положение в иерархии ее народа. Чтобы исправить это и доказать, что она по-прежнему является величайшим кузнецом среди великанов, Бримскарда захватила легендарную Звездную Кузню и приступила к созданию своего величайшего творения: титанической боевой машины, называемой руническим колоссом.

Какой бы высокомерной она ни была, Бримскарда знает, что ей не хватает необходимого для выполнения этой работы опыта. Чтобы заполнить пробелы в своих знаниях и раскрыть секреты Звездной Кузни, Бримскарда похитила известного кузнеца-человека Телдина и заставила его трудиться в кузнице вместе с ней. Ситуацию так же усложняет последний хозяин Звездной кузни – взрослый красный дракон по имени Акаанверд. На данный момент племянникам Бримскарды удалось выманить дракона из его логова, но неясно, как долго они смогут его отвлекать.

Работа над руническим колоссом практически завершена. Если могучие герои не придут, чтобы спасти Телдина или победить Бримскарду, то это только вопрос времени, когда целый регион будет обращен в пепел разгневанным красным драконом, надменным огненным великаном или разрушительной военной машиной.

Проведение приключения

Это приключение предназначено для персонажей 16-го уровня. Его можно завершить за одну трех-четырёхчасовую сессию.

Приключение начинается, когда благородный эмиссар просит персонажей спасти величайшего кузнеца региона. Эмиссар объясняет, что огненная великанша по имени Бримскарда похитила кузнеца и отвезла его в Звездную Кузню, гигантскую плавильню, построенную в кратере упавшей звезды. Группа может узнать в близлежащем Монастыре у Очага более подробную информацию об их противнике и Звездной Кузне. Послушники монастыря предлагают персонажам полезную информацию, а также дополнительную помощь, если те примут участие в монастырских соревнованиях.

Чтобы добраться до Звездной Кузни, персонажи игроков должны избежать или принять участие в сражении огненных гигантов с красным драконом на краю кратера. Оказавшись в кратере, персонажи могут столкнуться с прислужниками Бримскарды. В самой Звездной Кузне персонажи встречают Бримскарду, которая не хочет отдавать своего пленника без боя. Приключение заканчивается, когда персонажи спасают похищенного кузнеца.

Зацепки приключения

Если перспективы совершить доброе дело недостаточно, чтобы соблазнить персонажей, вы можете еще больше мотивировать группу с помощью следующих зацепок:

Кислотное озеро. Вода в ручьях, что стекают с близлежащей горы, испортилась, отравив людей, домашний скот и диких животных. Загрязнение вызывает просачивающуюся из упавшей звезды в высокогорное озеро кислота. Восстановление магических рунных камней в центре озера должно снова сделать воду безопасной.

Легенда о Звездной Кузне. Персонажи узнают местонахождение Звездной Кузни, плавильни, построенной гигантами эпохи назад на том месте, где на землю упала звезда. Достаточно талантливый кузнец может использовать Звездную Кузню для создания легендарного оружия или доспехов. Ходят слухи, что одного такого кузнеца недавно видели в кузнице.

Начало приключения

Приключение начинается, когда к персонажам приближается рыцарь по имени Эвин Гилтолл, **законно-добрый, человек рыцарь** [Knight]. Эвин умоляет персонажей спасти его дядю Телдина, похищенного огненной великаншей по имени Бримскарда.

В ходе разговора Эвин сообщает следующую информацию:

Принудительный труд. Неделю назад Бримскарда и ее племянники посетили родной город Эвина и Телдина, и потребовали поговорить с легендарным ремесленником, чьи клинки сделали город богатым и знаменитым. И хотя Телдин ответил на призыв Бримскарды, он отклонил требования гиганта отправиться с ней в Звездную Кузню. Прошлой ночью великаны вернулись в город и силой забрали Телдина.

Звездная Кузня. Гиганты построили Звездную Кузню эпохи назад в кратере горы. Это место названо в честь упавшей звезды, которая образовала кратер и которую гиганты-основатели использовали для создания массивной печи.

Монастырь у Очага. Эвин предлагает персонажам посетить древний монастырь на полпути к горе. «У послушников есть давняя традиция сражаться с великанами», — говорит он. «Они могут знать больше о Бримскарде и Звездной Кузне».

Эвин говорит, что если персонажам необходимо вознаграждение, город может позволить себе заплатить 5000 зм за благополучное возвращение Телдина. Персонаж, преуспевший в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл. 13, может заставить Эвина увеличить награду до 8000 зм и пообещать, что Телдин создаст для персонажей магический предмет. «Я уверен, что Телдин был бы рад изготовить для вас все, что вы захотите, — говорит Эвин, — если он сможет делать это, в своей собственной кузнице».

Монастырь у Очага

Монастырь у Очага — это название древнего каменного монастыря примерно в десяти милях вверх по горе от родного города Эвина и Телдина и в пяти милях вниз по склону от Звездной Кузни. Аскеты и мистики из всех слоев общества, в том числе значительное число фирболгов (гуманоидов, которые, как считается, имеют отдаленное родство с гигантами), ищут просветления в залах монастыря. Самые прославленные жители Монастыря у Очага — выносливые мастера боевых искусств, фирболги, называющие себя гигантоборцами.

Гигантоборцы

Любой гигантоборец из монастыря использует статблок **Фирболга-странника** [Firbolg wanderer].

Встреча с Диасмой

Самый опытный гигантоборец в Монастыре у Очага — законно-добрый фирболг по имени Диасма. Она встречает персонажей у каменной арки, обозначающей вход в монастырь, затем проводит их в гостиную, чтобы ответить на их вопросы о Звездной Кузне.

Диасма сообщает персонажам следующую информацию во время их разговора:

Кислотное озеро. Один из рунических камней, стабилизирующих звезду под Звездной Кузнью, был поврежден, в результате чего опасная кислота просочилась в озеро. Кислотное озеро привлекает злых существ со Стихийных планов и представляет большую опасность для всех, кто приближается к воде. Гиганты-мастеровые в Звездной Кузне когда-то использовали волшебные кольца, чтобы защитить себя от кислоты; персонажи могут найти такие кольца в одном из укрытий вокруг озера.

Опальный великан. Диасма знает Бримскарду не понаслышке. Когда-то огненная великанша пользовалась уважением среди своих сородичей, занимая положение великой силы в общественном порядке, который гиганты называют Орднунгом. Однако в последние годы положение Бримскарды пошло на убыль. План Бримскарды похитить Телдина и использовать его навыки, без сомнения, является частью ее плана по укреплению положения, вероятно, путем использования Телдина для создания чего-то ужасного и смертоносного, что возвысит Бримскарду над другими великанами.

Логово Красного Дракона. До прихода Бримскарды Звездную Кузню контролировал злой красный дракон по имени Акаанверд. Приспешники Бримскарды выманили дракона на окраину кратера, но это лишь вопрос времени, когда тот одолеет огненных великанов и уничтожит всех в своем логове.

После того, как Диасма поделится тем, что она знает, она бросает вызов группе в обмен на дальнейшую помощь от монастыря. Перейдите в раздел “Состязания Монастыря у Очага” ниже.

Отыгрыш Диасмы

Диасма — безмятежная авантюристка, чьи основные интересы — великаны и мир природы. Несколько лет назад она поселилась в монастыре, где быстро заняла высокое положение и стала одним из лучших гигантоборцев. Тем не менее, она в последнее время начала испытывать жажду странствий. Стремление персонажей избавить Звездную Кузню от злых великанов может быть толчком, который нужен Диасме, чтобы покинуть монастырь и продолжить свою карьеру.

Вызов Диасмы

Диасма сомневается, есть ли у персонажей необходимые навыки, чтобы конкурировать с огненными гигантами. Она предлагает решить это на трех монастырских соревнованиях. Чтобы сделать испытание более заманчивым, Диасма говорит, что за каждое выигранное состязание персонажи будут награждены дополнительной помощью.

Соревнования в монастыре

Соревнования в монастыре описаны ниже. Персонажи могут проходить их в любом порядке. Правила следующие:

Участники. В каждом состязании может участвовать любое количество персонажей, но оно проводится только один раз. Услышав правила, все персонажи, желающие принять участие в состязании, должны сделать это одновременно.

Цель. Чтобы выиграть соревнование, персонаж должен выполнить задачу соревнования раньше других участников. Цели каждого состязания включены в описание и приведены ниже.

Соперники и спортивное поведение. Один гигантоборец соревнуется в каждом соревновании с любыми персонажами, которые принимают участие. Целенаправленное нанесение урона другому участнику немедленно дисквалифицирует нападающего. Другие формы вмешательства, такие как подножки или отвлечение внимания, разрешены, но считаются нечестной игрой. Использование магии и сверхъестественных способностей не только разрешено, но и ожидаемо.

Награды. Если хотя бы один персонаж побеждает в состязании, партия получает приз этого состязания. Приз каждого конкурса указан в описании конкурса. Независимо от того, сколько персонажей выиграют в конкретном конкурсе, в каждом конкурсе присуждается только один приз.

Дух огненного великана

Диасма ведет группу к основанию утеса высотой 100 футов. Несколько пеньковых веревок свисает с вершины утеса. Каждый участник должен подняться по одной из этих веревок. Первый, кто достигнет вершины утеса, побеждает в соревновании. Участник, в любой момент отпустивший свою веревку, дисквалифицируется.

В начале второго раунда соревнования гигантоборцы на вершине скалы капают кипящее масло на каждую веревку. Существо, которое начинает свой ход, держась за промасленную веревку, получает 5 (2к4) урона огнём или половину этого урона при успешном спасброске Ловкости со Сл. 10. Существо должно преуспеть в проверке Силы (Атлетика) со Сл. 15, чтобы взбираться по промасленной веревке. Провал этой проверки на 5 или более приводит к падению претендента.

Награда. Если персонаж побеждает в состязании духа огненного великана, Диасма награждает группу зельем силы огненного великана [Potion of Giant Strength (fire)].

Грация облачного великана

Каждый участник должен пронести 200-фунтовый валун через лавовое поле шириной 150 футов. Если камень касается земли, участник дисквалифицируется. Участник, первым достигший другого конца лавового поля, не уронив валун, побеждает в соревновании.

Лавовое поле представляет собой гладкий участок застывшей лавы, которая все еще тлеет от сильного жара. Существо, которое заканчивает свой ход, касаясь поверхности лавового поля, получает 21 (6к6) урона огнем.

В начале второго раунда происходит извержение вулкана, и большие обломки падают со склона горы. В начале хода каждого участника он должен преуспеть в спасброске Ловкости со Сл. 14 чтобы не упасть ничком. Обломки оседают на поверхности в конце второго раунда, создавая потенциальные безопасные места для участников, чтобы прыгать по ним не касаясь лавового поля.

Награда. Если персонаж побеждает в состязании грации облачного гиганта, Диасма награждает отряд зельем полета [Potion of Flying].

Решимость каменного великана

Каждый участник должен сидеть или стоять на деревянном столбе под ревущим водопадом. Если участник перестает соприкасаться с деревянным столбом, он дисквалифицируется. Последний кто удержится на деревянном столбе, побеждает в соревновании.

Каждый участник покрыт волшебной грязевой пастой. Через 1 минуту паста затвердевает, образуя твердый как камень защитный барьер. Однако малейшее движение приводит к тому, что грязевой барьер трескается, оставляя участника беззащитным. После нанесения пасты, но до того, как она затвердеет, каждый претендент должен занять место на деревянном столбе под водопадом, течение которого временно перекрыто. Плотина снимается, когда грязевая паста каждого участника затвердевает.

Это соревнование силы воли, а не стойкости. Грохочущий водопад почти оглушает, а волшебная паста создает неприятное ощущение погружения в грязь. В конце хода участник покрытый грязью должен совершить спасбросок Мудрости со Сл. 14. При провале участник вздрагивает, в результате чего грязевой барьер трескается. Если барьер треснет, в начале каждого хода участника он должен преуспеть в спасброске Силы со Сл. 20, иначе вода вытолкнет его на 15 футов и он упадет ничком.

Награда. Если персонаж побеждает в состязании решимости каменного великана, Диасма награждает группу пером Кваля - дерево [Quaal's Feather Token].

Завершение состязаний

Если партия выигрывает два или более состязаний, Диасма восхищается силой персонажей. Она и трое ее товарищей предлагают сопровождать группу в Звездную Кузню. Диасма объясняет, что, хотя гигантоборцы убеждены, что персонажи могут достичь своей цели, они хотят помочь и получают удовольствие от возможности потренироваться в борьбе с огненными великанами.

Звездная Кузня

Звездная Кузня расположена в большом кратере недалеко от вершины горы, где падающая звезда ударила о хребет и сместила миллионы тонн скальных пород. Смещенные камни образовали вал высотой 150 футов вокруг котловины кратера. Таяние снега и осадки постепенно сгладили дно кратера и заполнили его водой. Щебневая насыпь образует остров вокруг упавшей звезды в центре кратера, на его вершине древние гиганты построили Звездную Кузню.

От Монастыря до края кратера можно пройти за три часа.

Битва на краю кратера

На краю кратера Звездной Кузни четыре **огненных гиганта** [Fire Giant] преследуют **взрослого красного дракона** [Adult Red Dragon] Акаанверда. Противники активно перемещаются по краю кратера во время боя, просматривая периметр. Если персонажи не хотят чтобы их заметили, им нужно прокрасться к дну кратера.

Чтобы незаметно проникнуть в кратер и избежать внимания Акаанверда, персонажи должны совершить групповую проверку Ловкости (Скрытность) со Сл. 23. При провале Акаанверд замечает персонажей, но не преследует их. На ваше усмотрение дракон может прибыть в Звездную Кузню как раз вовремя, чтобы усложнить (или упростить, в зависимости от того, как пойдет встреча) столкновение группы с Бримскардой.

Сложность групповой проверки Ловкости (Скрытность), чтобы избежать внимания огненных великанов, равна 16. Если персонажи проваливают эту проверку, два огненных великана отрываются и атакуют группу на краю кратера.

Помощь гигантоборцев. Если в отряде есть гигантоборцы из монастыря, они могут отвлечь гигантов, обеспечив персонажам автоматический успех в групповой проверке Ловкости (Скрытности). «Мы их задержим», — взволнованно кричит один из фирболгов. «Идите в Кузню. Мы сможем позаботиться о нескольких коротышках!» В данном случае Акаанверд и огненные гиганты слишком заняты новыми противниками, чтобы заметить персонажей.

Умоляя Акаанверда

Ведение переговоров с красным драконом — опасное дело, но, тем не менее, смелые персонажи могут предпринять попытку.

Если персонажи побеждают четырех огненных гигантов на краю кратера и вызывают к дракону, Акаанверд пикирует вниз, чтобы осмотреть нарушителей. Его не интересует миссия персонажей, но он думает, можно ли использовать их для достижения своих собственных целей. Акаанверд хочет отбить свое логово — Звездную Кузню — у вторгшихся в него огненных великанов.

Персонаж, преуспевший в проверке Харизмы (Обман или Убеждение) со Сл. 15, убеждает Акаанверда воздержаться от нападения на персонажей, пока огненные гиганты остаются в Звездной Кузне. В этом случае Акаанверд может лететь вперед, чтобы сдержать огненных великанов до прибытия персонажей, или отступить на несколько часов, чтобы залезать свои раны, прежде чем вернуться, чтобы испепелить любого, кто все еще находится в его логове.

Акаанверд в высшей степени горд и представляет любой союз с персонажами как исключительное одолжение с его стороны. Любые намеки на обратное вызывают его презрение и сводят на нет все попытки переговоров.

Вход в кратер

Прочтите вслух следующее, чтобы описать, что персонажи видят в кратере:

Вы стоите на вершине округлого хребта, скрытого в склоне горы. Отсюда открывается вид на массивный кратер, в центре которого находится ярко светящееся изнутри каменное сооружение. Неглубокое озеро окружает остров. Еще несколько построек меньшего размера усеивают берега озера. Путь в котловину кратера представляет собой опасный склон рыхлой осыпи.

Спуск от края кратера до края озера составляет 150 футов. Самый безопасный путь к озеру — серпантинная тропа вдоль южного склона кратера; персонаж может обнаружить ее при успешной проверке Мудрости (Восприятие) со Сл. 12. Персонажи, выбравшие этот путь, прибывают на дно кратера к югу от области 1 (см. раздел «Локации Звездной Кузни»). Любое существо, передвигающееся пешком по любой другой части склона, должно преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) со Сл. 12. При провале существо падает с крутого склона, получает 21 (6к6) дробящего урона и падает ничком на дно кратера.

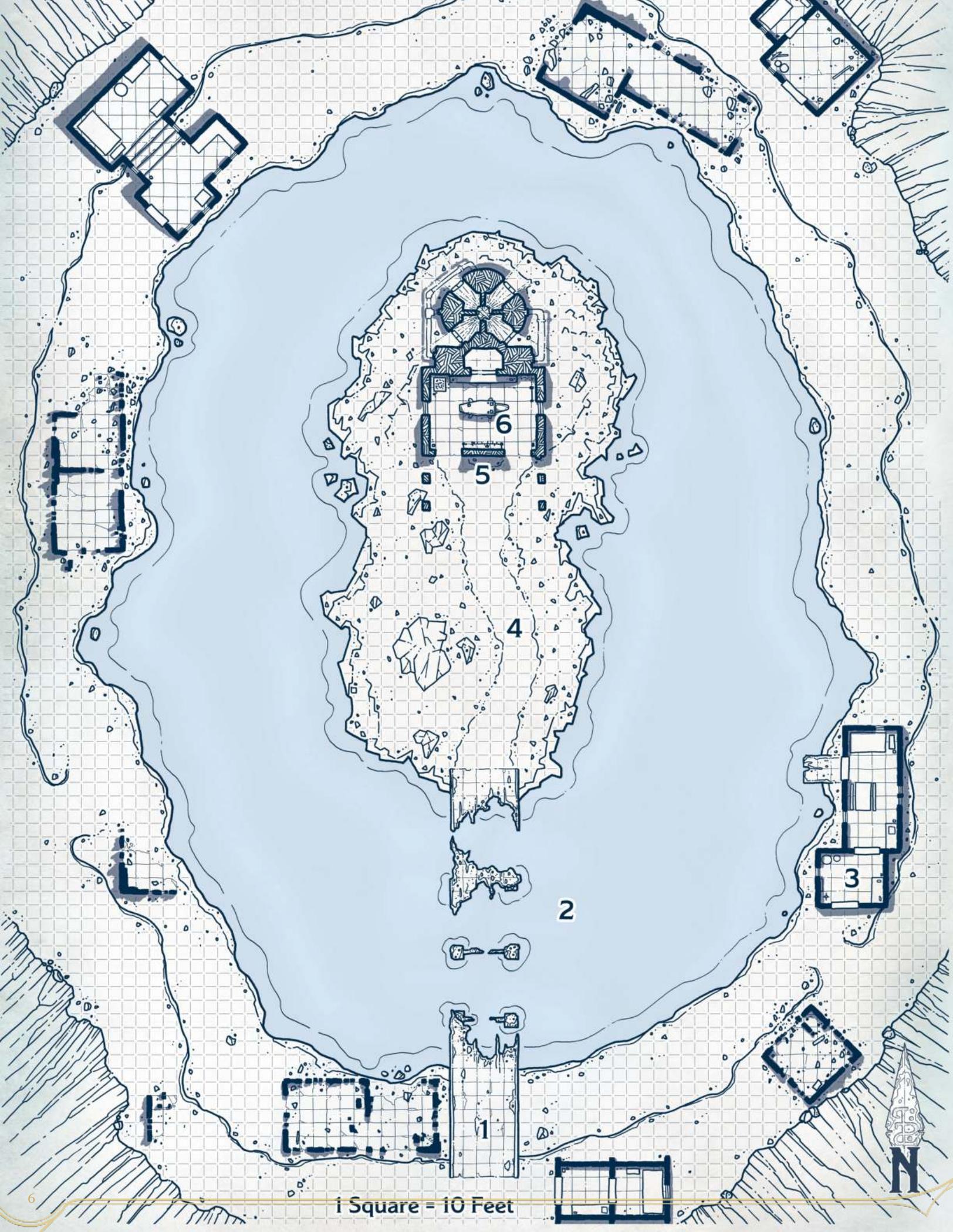
Особенности Звездной Кузни

Области Звездной Кузни имеют следующие особенности:

Потолки. Потолок внутри Звездной Кузни имеет высоту 100 футов. Потолки в любом из убежищ вокруг озера имеют высоту 50 футов.

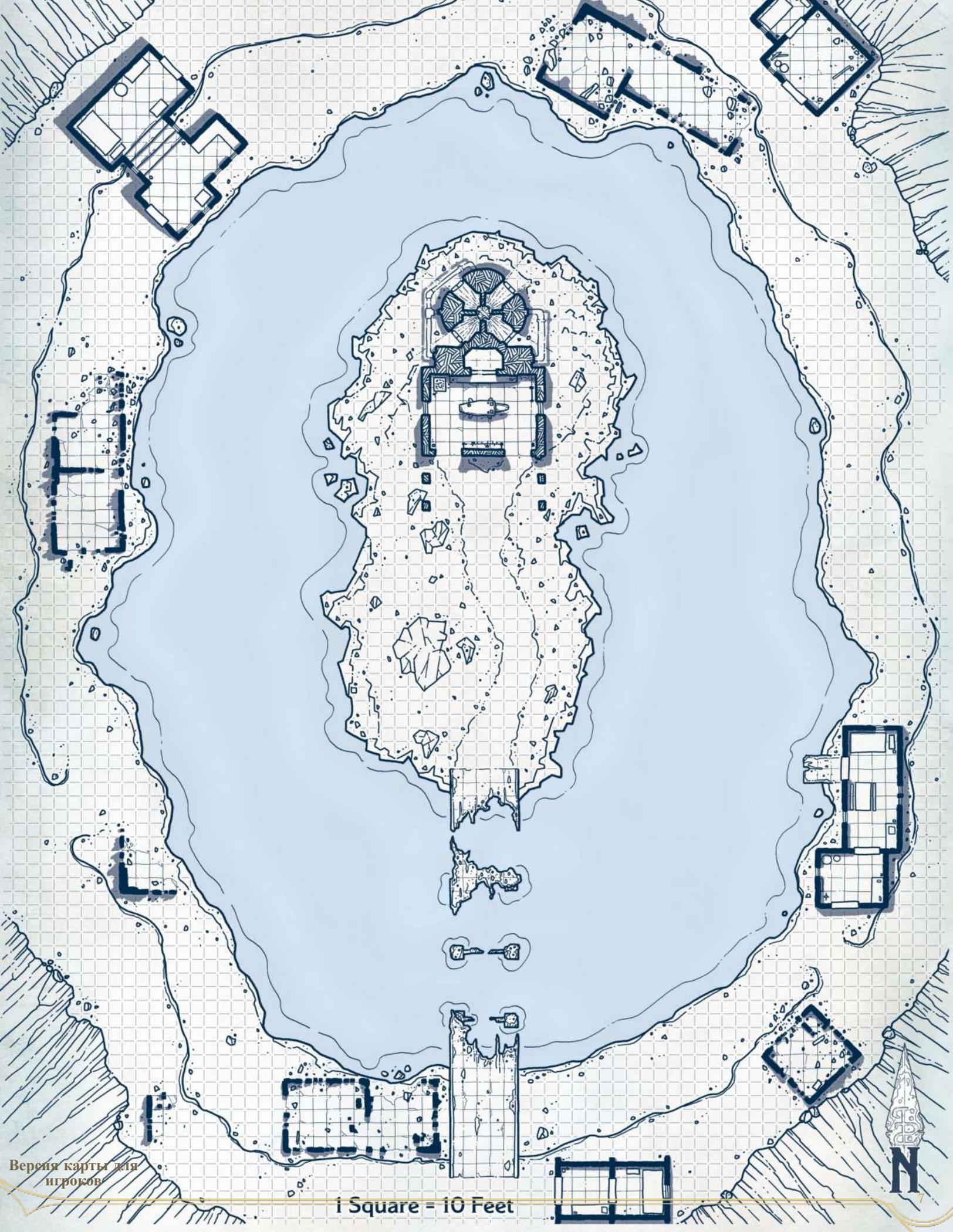
Свет. Сама кузница представляет собой большой железный корпус. Трубы выходят из центрального очага, направляя сияние горна в вентиляционное отверстие. Звездная Кузня излучает яркий свет на 100 футов и тусклый свет еще на 100 футов. Нежить, которая начинает здесь свой ход, получает 3 (1к6) урона излучением.

Стены. Стены Звездной Кузни и укрытия вокруг озера сделаны из камня, усиленного железом. 5-футовая секция стены имеет КД 18, 20 хитов и невосприимчивость к яду и психическому урону.



1 Square = 10 Feet





Версия карты для игроков

1 Square = 10 Feet



Локации Звездной Кузни

Эти места отмечены на карте.

1. Сломанный мост

Осыпающиеся опоры и обломки арок — вот все, что осталось от этого разбитого каменного моста.

Когда персонажи достигают моста, три **призрака кислотного тумана** выплывают из озера внизу, чтобы встретить группу. Призраки имеют расплывчатую гуманоидную форму человека и враждебно настроены по отношению к персонажам. Каждый призрак использует блок характеристик Воздушного Элементаля со следующими изменениями:

- Призрак имеет иммунитет к урону кислотой.
- Действие призрака **Размашистый удар** наносит урон кислотой вместо дробящего урона.

2. Кислотное озеро

Озеро с бурлящей водой окружает остров в центре этого кратера. Вода ярко-бирюзового цвета источает едкие пары.

Озеро имеет глубину 10 футов вдоль берегов и 30 футов в самом глубоком месте.

Сломанный рунический камень в области 5 заставляет упавшую звезду под Звездной Кузнью источать кислоту в воду озера. Пока через рунический камень проходит трещина, вода остается небезопасной для питья, прикосновения или даже приближения к ней.

Кислотные испарения. Существо, которое начинает свой ход в пределах 10 футов от кромки воды или в любом месте в воздухе в пределах 100 футов над водой, должно совершить спасбросок Телосложения со Сл. 15, и получить урон кислотой 21 (6к6) при провале или половину этого урона при успехе. Существо, которое начинает свой ход погруженным в воду, получает урон кислотой 42 (12к6).

3. Железное убежище

Это массивное железное жилище с большими дверями, мебелью и приспособлениями. Здание разделено на две комнаты: длинную спальню на севере и мастерскую на юге. Простая печь заслоняет всю южную стену, ее свет и тепло очень скромны по сравнению со Звездной Кузнью. Рядом с печью свалены в кучу металлические строительные материалы, гигантские куски ржавой брони и множество негабаритных безделушек, явно сделанных для великанов. Две массивные фигуры трудятся у печи.

Двое **пепельных громил** [Cinder Hulk], верных Бримскарде, топят горн в южной комнате этого убежища. Им было приказано собрать металлические отходы со всего озера, переплавлять их в слитки и передавать в Звездную Кузню. Пепельные громилы настроены к персонажам враждебно и немедленно атакуют.

Сокровища. Персонаж, обыскивающий груды безделушек, находит два **кольца сопротивления (кислота)** с размером на огненных великанов. Гуманоид *Среднего* или *Маленького* размеров может носить одно из этих колец как браслет.

Также в куче находится каменный медальон размером с обеденную тарелку, на котором выгравирована огненная руна. Персонаж может починить треснувший рунический камень в области 5, заменив его этим медальоном.

Другие строения. Другие строения вокруг озера имеют схожие черты и находятся в разной степени ветхости, но ни в одном из них нет интересных предметов или существ.

4. Путь к острову

Широкая грунтовая тропа поднимается вверх по скалистому острову, соединяя южный берег с возвышающимся каменным сооружением на северной оконечности острова. Посреди дороги стоит широкоплечая великанша со смуглой кожей и огненно-рыжими волосами. Она носит устрашающие доспехи из зазубренных лавовых камней и держит в руках пылающий скипетр. «Никто не пройдет!», — произносит стражница. На этих словах к ней присоединяются два змееподобных существа из живого пламени.

Самая доверенная спутница Бримскарды, ее сестра Зохельм, охраняет путь к Звездной Кузне. Зохельм — **Огненный великан Злого огня** [Fire giant of Evil fire], и ее сопровождают две **саламандры** [Salamander], которых она призвала со стихийного плана огня. Эти трое охраняют территорию острова к югу от Звездной кузницы и уничтожают любых злоумышленников, которых находят. Им особенно нравится оттеснять врагов к ближайшему озеру и бросать их в его кислотные воды.

Сокровища. Зохельм носит следующие предметы в обитой бархатом сумке на бедре: шесть гигантских железных слитков и чертеж, показывающий, как сделать шипастый башенный щит. Сумка также содержит 110 см, 90 эм, 100 зм и 9 мм.

5. Треснувший рунический камень

Четыре пятидесятифутовых колонны из красного камня стоят перед широкими арками в южной стене Звёздной Кузницы. Рунические камни, встроенные в столбы, излучают белый свет, создавая впечатление, что столбы испещрены светящимися прожилками магмы. Один столб светится заметно ярче остальных. Рунический камень на его середине треснул.

Рунные камни, встроенные в эти столбы, образуют магическую защиту. Этот оберег сдерживает силу упавшей звезды под Звездной Кузней. Оглушительный удар Бримскарды по наковальне Звездной Кузни привел к тому, что рунический камень на одной из колонн треснул.

Каждая колонна имеет КД 16, 30 хитов и иммунитет к яду и психическому урону.

Восстановление рунического камня. Персонаж, знающий язык великанов, может починить треснувший рунический камень при успешной проверке Ловкости со Сл. 15, используя инструменты каменщика или навык Ловкость рук. Провал проверки приводит к тому, что рунический камень ломается. Кроме того, любой персонаж может удалить треснувший рунический камень и заменить его каменным медальоном в области 3 (см. «Сокровища»).

Если рунический камень починить, свет, исходящий от колонны, тускнеет, а обереги, сдерживающие упавшую звезду, снова стабилизируются. С этого момента любой кислотный урон, нанесенный озерной водой (см. область 2), уменьшается вдвое. Через 1к10 дней воду в озере можно будет пить.

Если рунический камень разбивается, то свет под Звездной Кузней сияет еще ярче, и в окружающее озеро просачивается еще больше кислоты. Теперь Звездная Кузня излучает яркий свет на 200 футов и тусклый свет еще на 200 футов. Любой кислотный урон, нанесенный озерной водой (см. область 2), удваивается.

6. Звездная Кузня

Арки на южной, восточной и западной стенах выпускают палящий жар из этой кузнечной камеры с высоким потолком. Тепло исходит от пылающей печи, установленной в северной стене. Огромная наковальня — тридцать футов в ширину и десять футов в высоту — возвышается в центре комнаты. На наковальне на коленях стоит мужчина средних лет в защитных очках, обрабатывающий куски металла. На одной лодыжке у него светящиеся кандалы; застежка прикреплена к длинной металлической цепи, обернутой вокруг основания наковальни. В углу зала возвышается частично построенная боевая машина из камня и стали в форме гигантского воина.

Если персонажи еще не встречались с Бримскардой, добавьте следующее описание:

Великанша в тяжелых доспехах с серо-стальной кожей и медными волосами бьет по наковальне куском раскаленного металла. Как и человек, она носит темные очки, чтобы защитить глаза от ослепляющего света печи.

Гигант-кузнец — Бримскарда, законно-злой **Огненный великан, Вестник кузни** [Fire giant Forgecaller]. Тельдин (нейтрально-добрый, человек- обыватель [Commoner]) трудится вместе со своей похитительницей, выполняя работу, требующую более тонких движений.

Бримскарда не заинтересована в переговорах с персонажами или обмене чего-либо на свободу Телдина. Все, чего она хочет, это подтвердить свое высокое положение в Орднунге. Для достижения этой цели ей нужны опытные, ловкие руки Телдина. Вместе кузнецы вскоре завершат то, что, как уверена Бримскарда, станет ее выдающимся произведением: титаническую военную машину, называемую руническим колоссом. Тельдин опасается за свою жизнь и поэтому делает все, что требует Бримскарда.

Бримскарда остается рядом с печью, зная, что ее невосприимчивость к сильному жару и ослепляющему сиянию дает ей преимущество в бою. Если на нее нападут, она сражается до смерти, зная, что сдача в плен людям навлечет на нее несмываемый позор.

Ослепляющая печь. Существо, которое начинает свой ход в пределах 60 футов от печи, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 15, иначе оно получит урон огнём 22 (4к10) и будет ослеплено до начала своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает только половину урона и не будет ослеплено.

Бримскарда и Телдин носят защитные очки, которые делают их невосприимчивыми к ослепляющему свету печи. Бримскарда невосприимчива к урону от огня. Кандалы, которые носит Телдин, волшебные; пока кандалы находятся в пределах 120 футов от Звездной Кузни, их носитель невосприимчив к урону от огня.

Гигантская наковальня. У наковальни КД 18; 250 очков жизни; и иммунитет к огню, яду и психическому урону. Наковальня так же невосприимчива ко всем остальным видам урона, если только она не получает 25 или более урона от одной атаки или эффекта, в этом случае она получает урон как обычно.

Освобождение Телдина. Телдин привязан к наковальне 100-футовой алмазной цепью, прикрепленной к замку на его левой лодыжке. Персонаж может взломать замок успешной проверкой Ловкости со Сл 20, используя воровские инструменты или умение Ловкость рук. Бримскарда носит ключ от кандалов в мешочке на поясе.

Сокровища. Бримскарда носит все сокровища, что у нее есть, в кожаной сумке на поясе. Мешок содержит три **Раскаленных камня** (за вычетом тех, что она уже бросила), испачканный сажей гигантский кожаный фартук, осколки огненного опала (стоимостью 60 зм) и украшенную золотой краской керамическую кружку высотой 3 фута. Также в мешке есть 270 см, 60 зм, 90 зм и 14 мм.

Уничтожение Колосса. Если персонажи освобождают Телдина, он настаивает, чтобы они помогли ему разрушить рунический колосс, который строила Бримскарда. Он объясняет, что наполовину законченный конструкт - это оружие войны, способное к катастрофическим разрушениям, и возможность того, что какой-то другой гигант может найти и завершить их работу, наполняет его ужасом. Наполовину построенный колосс — Огромный объект с КД 20, 150 пунктами здоровья и иммунитетом к яду и психическому урону. Чтобы уничтожить его, персонажи должны уменьшить его хиты до 0, а затем бросить осколки в печь. Если Бримскарда, ее племянники, Акаанверд или кто-либо из других жителей кратера останутся живы, они могут появиться (на ваше усмотрение) и прервать это задание. В противном случае можно с уверенностью предположить, что Телдин и персонажи могут выполнить задачу примерно за полчаса работы.

Заключение

Когда персонажи освобождают Телдина и возвращают кузнеца домой, они завершают свое задание и получают награды. Если они не достигли соглашения с Эвином в начале приключения, то Телдин сам предлагает создать магическое оружие или доспехи для своих спасителей. Это может быть оружие +2, комплект доспехов +1 или любой другой редкий магический предмет на ваш выбор.

Приложение: Характеристики противников

Огненный великан, Вестник кузни

Огромный великан (жрец), любое мировоззрение

Класс доспеха 18 (Латный доспех)

Хиты 312 (25к12 + 150)

Скорость 30 фт., летая 30 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
25 (+7)	11 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	21 (+5)	18 (+4)

Спасброски Ловкость +6, Интеллект +9, Мудрость +11

Навыки Атлетика + 13, Внимательность +11

Иммунитет к урону огонь

Чувства пассивное Восприятие 21

Языки Общий, язык Гигантов

Опасность 18

Легендарное сопротивление (3/день). Если великан проваливает спасбросок, она может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Огненная руна. У великана есть огненная руна, начертанная на медальоне или другом предмете, которым он владеет. Держа или надевая объект с руной, великан может использовать свое действие **Волна магмы** и бонусное действие **Кузнечный доспех**. Объект с руной имеет КД 15; 40 хитов; и иммунитет к урону некротической энергией, и ядом. Объект восстанавливает все свои хиты в конце каждого хода, но превращается в пыль, если его хиты уменьшаются до 0 или когда великан умирает. Если руна уничтожена, великан может начертать огненную руна на объекте, находящемся в его владении, когда он оканчивает короткий или продолжительный отдых.

Действия

Мультиатака. Великан совершает три атаки Кузнечным молотом или две атаки Раскалённым камнем.

Кузнечный молот. Рукопашная атака оружием: +13 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 24 (5к6 + 7) дробящего урона. Попадание или промах: Великан может заставить молот испустить жар кузни в сфере радиусом 30 футов с центром на цели. Металлические объекты в этой области раскаляются, до начала следующего хода великана. Любое существо, находящееся в физическом контакте с нагретым объектом в начале своего хода, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 19. В случае провала существо получает 10 (3к6) урона огнём и совершает броски атаки с помехой до начала своего следующего хода, если только у него нет иммунитета к урону огнём. Таким образом молот может излучать тепло только один раз за ход.

Раскалённый камень. Дальнобойная атака оружием: +13 к попаданию, дальность 60/240 футов, одна цель. Попадание: 23 (3к10 + 7) дробящего урона плюс 19 (3к12) урона огнём. Если цель — существо Большого или меньшего размера, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 21 или упадёт ничком. После того, как великан бросит камень, бросьте 1к6; при броске 3 или ниже великану больше нечего бросать.

Волна магмы (требуется Огненная руна). Великан испускает волну магмы из своей огненной руны 30-футовым конусом. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости Сл 19. При провале существо получает 36 (8к8) урона огнём и становится опутанным. Действием существо может совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 19, освобождая себя или существо в пределах досягаемости от скалы в случае успеха. Камень, опутавший существо, имеет КД 17; 20 хитов; и иммунитет к урону огнём, психической энергией и ядом. В случае успеха существо получает только половину урона.

Бонусные действия

Кузнечный доспех (требуется Огненная руна). Великан заставляет дым и пепел подниматься из своего доспеха, заполняя сферу радиусом 30 футов с центром на великане. Пока доспех клубится дымом, великан укрыт на половину. Доспех перестаёт извергать дым через 1 минуту, когда великан умирает, когда великан использует бонусное действие для прекращения эффекта или когда Огненная руна великана уничтожается.

Огненный великан Злого Огня

Огромный великан, законно-злой

Класс доспеха 18 (Латный доспех)

Хиты 150 (12к12 + 72)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
25 (+7)	9 (-1)	23 (+6)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)

Спасброски Телосложение +10, Мудрость +8, Харизма +6

Навыки Атлетика + 11, Внимательность +8

Иммунитет к урону огонь

Чувства пассивное Восприятие 18

Языки Общий, язык Гигантов, Игнан

Опасность 10

Осколочный взрыв. Когда хиты великана опускаются до 0, его доспех взрывается, разрушая тело гиганта и разбрасывая доспех в виде шрапнели. Существа в пределах 10 футов от великана, когда его доспех взрывается, должны совершить спасбросок Ловкости Сл 18, получив 21 (6к6) колющего урона в случае провала или половину этого урона в случае успеха.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Великан совершает две атаки Пылающим скипетром или две Заряда Имикса.

Пылающий скипетр. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 17 (3к6 + 7) дробящего урона плюс 9 (2к8) урона огнём и цель получает магическое клеймо. Будучи заклейменной таким образом, цель становится видимой, если она невидима, не может стать невидимой и излучает тусклый свет в радиусе 5 футов. Клеймо исчезает через 24 часа или может быть снято с существа или предмета любым заклинанием, снимающим проклятие.

Заряд Имикса. Дальнебойная атака заклинанием: +8 к попаданию, дальность 120 футов, одна цель. Попадание: 20 (3к10 + 4) урона огнём и цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16, иначе она станет испуганной до конца следующего хода цели.

Пепельный громила

Большой элементаль, нейтрально-злой

Класс доспеха 16 (Природный доспех)

Хиты 84 (8к10 + 40)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	9 (-1)	14 (+2)	10 (+0)

Спасброски Ловкость +4, Телосложение +8, Мудрость +5

Навыки Внимательность +5

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки язык Гигантов, Игнан

Опасность 7

Взрыв смерти. Когда пепельный громила умирает, он оставляет после себя облако пепла и дыма, которое заполняет сферу радиусом 10 футов с центром в его пространстве. Эта сфера является сильно заслонённой областью. Любое существо, которое перемещается в эту область впервые за ход или начинает свой ход в ней, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 16 или получит 10 (3к6) урона огнём. Облако держится 1 минуту или пока его не рассеет сильный ветер.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Пепельный громила совершает два Размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 16 (2к10 + 5) дробящего урона плюс 10 (3к6) урона огнём.

Волна пепла (перезарядка 5–6) Пепельный громила испускает волну тлеющего пепла со своего лица, рук или груди в виде 30-футового конуса. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости Сл 16. В случае провала существо получает 31 (7к8) урона огнём и становится ослеплённым до конца своего следующего хода. В случае успеха существо получает только половину урона.

Фирболг-странник

Средний гуманоид (жрец), любое мировоззрение

Класс доспеха 16 (Кираса)

Хиты 90 (12к8 + 36)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	17 (+3)	16 (+3)

Спасброски Ловкость +5, Харизма +6

Навыки Внимательность +6, Убеждение +6, Скрытность +5

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки Общий, язык Гигантов

Опасность 5

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Фирболг совершает две атаки Длинным мечом, Колдовской стрелой или их комбинацией.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к8 + 3) рубящего урона или 8 (1к10 + 3) рубящего урона при использовании двумя руками, плюс 9 (2к8) урона психической энергией.

Колдовская стрела Дальнебойная атака заклинанием: +6 к попаданию, дистанция 60 футов, одно существо. Попадание: 10 (2к6 + 3) урона психической энергией и цель должна преуспеть в спасброске Харизмы Сл 14 или станет очарованой до начала следующего хода цели.

Использование заклинаний. Фирболг накладывает одно из следующих заклинаний, используя Мудрость в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинания 14):

- Неограниченно: волшебная рука [mage hand], малая иллюзия [minor illusion], жуткий смех Таши [Tasha's hideous laughter]
- 1/день каждое: обнаружение магии [detect magic], маскировка [disguise self], рассеивание магии [dispel magic], превращение [polymorph]

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Двусмысленное движение (1/день). Фирболг проецирует иллюзорную копию себя в незанятое пространство, которое он может видеть в пределах 30 футов от себя. Затем фирболг может поменяться местами с иллюзией. Иллюзия исчезает через 1 минуту, если фирболг недееспособен или если иллюзия находится на расстоянии более 120 футов от фирболга. **Бонусным действием**, на последующих ходах, фирболг может переместить иллюзию на расстояние до 30 футов, а затем поменяться с ней местами.

Переведено и оформлено

