

ВЕЛИЧАЙШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА В МИРЕ

12+

# DUNGEONS & DRAGONS®



## СТАРТОВЫЙ НАБОР

ГЕРОИ ПОГРАНИЧЬЯ





# АВТОРЫ

**Ведущий дизайнер:** Джастис Рамин Арман

**Дизайнеры:** Джереми Кроуфорд, Рон Ландин, Кристофер Перкинс, Патрик Рени

**Разработчики правил:** Джереми Кроуфорд (ведущий), Макензи Де Армас

**Редакторы:** Яника Картер (ведущий), Джуди Бауэр

**Арт-директоры:** Кейт Ирвин (ведущий), Джош Херман

**Графические дизайнеры:** Триш Йохум (ведущий), Меган Кенрек, Паоло Вакала, Боуэн Уэллс

**Иллюстратор обложки:** Аврора Фолни

**Иллюстраторы интерьеров:** Уэйд Акафф, Хельдер Алмейда, Хазем Амин, Хельге К. Бальцер, Лука Банконе, Эрик Белисл, Оливье Бернар, Золтан Борос, Игнатиус Буди, Пол Скотт Канаван, Педро Кардосо, Диана Сирли, Билли Кристиан, Conceptopolis, CoupleOfKooks, Daarken, Кент Дэвис, Никки Доус, Аксель Дефуа, Уэйн Инглэнд, Аврора Фолни, Джон Грелло, Дарио Джелушич, Джейн Кацубо, Сэм Кайзер, Катерина Ладон, Титус Лантер, Эрел Маатита, Робсон Мишель, Александр Мохов, Дэвид Оден Нэш, Алехандро Пачеко, Polar Engine, Нур Рахман, Крис Раллис, Фабиа Санс, Крэйг Джей Спиринг, Паоло Вакала, Брайан Валенсуэла, Брайан Валеа, Светлин Велинов, Кенни Во, Зуанна Вузык, Ликсин Инь

**Перевод:** Миронов Артём

**Первичная вычитка:** Миронова Анастасия

**Финальная вычитка:** команда [dungeons.ru](https://dungeons.ru) (группа в ВК)

**Вёрстка:** Миронов Артём

Перевод выполнен командой **Шалфей и Розмарин** ([группа в ВК](#) | [Telegram](#))

Актуальную версию книги и дополнительные материалы можно найти на [boosty](#) в свободном доступе

Версия документа: 2.0

**Картографы:** Стейси Аллан и Уильям Дойл, Марк Мур

**Концептуальный арт-директор:** Кейт Ирвин

**Концептуальные художники:** Екатерина Бурмак, Титус Лантер

**Консультанты:** Башир Гхаус, Самир Джозеф, Пэм Пунзалан

**Продюсеры:** Роб Хоуки (главный), Сиера Брюггеман, Ванесса Хоскинс

**Авторы оригинального приключения**

**Дизайн:** Гэри Гайгэкс

**Разработка:** Дэйв Кук, Гарольд Джонсон, Джон Пикенс, Майкл Прайс, Эван Робинсон, Лоуренс Шик, Стивен Д. Салливан

**Монтаж:** Майк Карр, Дэвид Кук, Гарольд Джонсон, Джефф Р.

Лисон, Фрэнк Ментцер, Том Молдвей, Лоуренс Шик, Эдвард Г. Соллерс, Стивен Д. Салливан, Джин Уэллс

**Художники:** Дэвид С. ЛаФорс, Эрел Отус, Джим Рослоф

Особая благодарность всем тестировщикам, чьи отзывы помогли сформировать этот набор.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Dragonlance, Eberron, Forgotten Realms, Greyhawk, Wizards of the Coast, амперсанд в виде дракона, Руководство игрока, Бестиарий, Руководство мастера подземелий, все остальные названия продуктов Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и их изображения являются собственностью Wizards of the Coast. Материалы, описанные в этом заявлении, защищены законами об авторском праве Соединенных Штатов Америки и всего мира в соответствии с международными договорами об интеллектуальной собственности. Любое воспроизведение или несанкционированное использование содержащихся здесь материалов или представленных здесь иллюстраций запрещено без прямого письменного разрешения Wizards of the Coast.

©2025 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. [euproductcompliance@hasbro.com](mailto:euproductcompliance@hasbro.com). Represented by: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43 Newport, NP19 4YH, UK.

This document is for non commercial use only!





# СОДЕРЖАНИЕ

Вступление .....	4	G2: Мелкая лужа.....	45	Приложение А:	
Выберите роль .....	4	G3: Узкий проход.....	45	Снаряжение и магические	
Начинаем игру.....	4	G4: Вонючие отбросы.....	45	предметы.....	89
Приключение .....	5	G5: Берлога совомеда.....	45	Снаряжение .....	89
Правила игры.....	7	G6: Барак культа .....	45	Магические предметы .....	89
Кости .....	7	G7: Крипта.....	46	Приложение Б: НИП .....	90
Шесть характеристик .....	7	Н: Логово багбиров.....	47	Приложение В:	
Тесты к20.....	8	Н1: Вход.....	47	Чудовища .....	97
Действия .....	10	Н2: Комната переговоров .....	47	Приложение Г:	
Социальное .....	10	Н3: Лестница.....	47	Раздаточный материал.....	100
взаимодействие .....	10	Н4: Комната трофеев .....	47	Письмо зрителя .....	100
Исследование .....	11	Н5: Зал .....	47	Меню Пьяного Дракона .....	101
Сражение.....	12	Н6: Комната главаря.....	48	Лавка провизии.....	102
Урон и лечение.....	14	И: Логово минотавра .....	49	Священные услуги.....	103
Сотворение заклинаний .....	16	И1: Вход.....	49	Лавка торговца .....	104
Глоссарий правил.....	18	И2: Логово кровопийц .....	49		
Условные обозначения .....	18	И3: Убежище огненных			
Определения правил.....	18	жуков .....	49		
Пещеры Хаоса .....	30	И4: Лабиринт минотавра.....	49		
Вступление .....	30	И5: Секретная добыча.....	49		
Изучение пещер.....	30	Ж: Логово гноллов .....	51		
А: Логово кобольдов.....	32	Ж1: Вход.....	51		
А1: Вход .....	32	Ж2: Куча мусора .....	51		
А2: Закуток сторожа .....	33	Ж3: Старая часовня.....	51		
А3: Логово многоножек.....	33	Ж4: Святилище смеющегося			
А4: Общая область.....	34	дьявола.....	51		
А5: Чулан .....	34	Ж5: Спрятанный склеп .....	52		
В: Логово мефитов .....	35	К: Святилище Злого Хаоса .....	53		
В1: Вход.....	35	К1: Вход .....	53		
В2: Балистрария .....	35	К2: Охраняемый коридор .....	53		
В3: Тюремные камеры.....	35	К3: Часовня Злого Хаоса .....	53		
В4: Старая оружейная.....	35	К4: Барак нежити.....	53		
В5: Затопленная комната.....	35	К5: Алтарь Злого Хаоса .....	53		
В6: Старый барак .....	35	К6: Комната посещений .....	53		
В7: Сломанный фонтан .....	36	К7: Комната лидера культа.....	53		
В8: Хранилище .....	36	К8: Скрытое «сокровище».....	54		
С: Логово нотика .....	37	Крепость в Пограничье .....	56		
С1: Вход.....	37	Вступление .....	56		
С2: Ритуальный зал .....	37	Изучение крепости.....	56		
С3: Библиотека .....	37	1: Внешние ворота.....	58		
С4: Коридор.....	37	2: Амбар .....	60		
С5: Лаборатория		3: Частные покои.....	61		
волшебницы .....	37	4: Кузница.....	62		
С6: Клетка.....	38	5: Лавка провизии.....	63		
С7: Кладовая .....	38	6: Торговая лавка .....	64		
Д: Логово гоблинов .....	39	7: Банк .....	65		
Д1: Вход.....	39	8: Гостиница.....	66		
Д2: Тупик .....	39	9: Таверна.....	67		
Д3: Общая комната .....	39	10: Дом гильдии.....	68		
Д4: Комната главаря.....	39	11: Храм .....	69		
Д5: Паутинная пещера .....	40	12: Внутренние ворота.....	70		
Е: Убежище огра.....	41	13: Внутренний двор .....	71		
Е1: Вход .....	41	14: Форт .....	72		
Е2: Логово огра-наёмника.....	41	Дикие Земли .....	75		
Е3: Берлога дракона.....	42	Вступление .....	75		
Ф: Логово Хобгоблинов .....	43	Изучение Диких земель .....	75		
Ф1: Вход.....	43	Регион 1: Тропа.....	77		
Ф2: Маршрут куба .....	43	Регион 2: Леса .....	81		
Ф3: Столовая .....	43	Регион 3: Болота .....	83		
Ф4: Барак.....	43	Регион 4: Роща .....	85		
Ф5: Тренировочный зал.....	44	лиственниц .....	85		
Г: Опасные пещеры.....	45	Столкновения Диких земель .....	87		
G1: Вход.....	45				





# ВСТУПЛЕНИЕ

Dungeons & Dragons — это кооперативная игра, в которой игроки создают фэнтезийные истории под руководством Мастера подземелий или просто Мастера (ДМ). Судьбу персонажей игроков определяют лишь воображение и случайность.

**Продолжительная игра.** Встреча, когда вы собираетесь сыграть в D&D, называется игровой сессией. Последовательность таких сессий образует единое приключение, наподобие представленного в этом документе. Следующую сессию вы начинаете на том моменте сюжета, где остановились в конце предыдущей.

## ВЫБЕРИТЕ РОЛЬ

Для этого приключения необходимо от двух до четырёх игроков, которые возьмут под контроль персонажей, и один игрок, который займёт место ведущего (Мастера)

### ИГРА ЗА ПЕРСОНАЖЕЙ

Если хотите быть одним из героев группы искателей приключений, рассмотрите игру за персонажа. Вот что делает игрок:

**Создаёт персонажа.** Персонаж — ваше альтер-эго в фэнтезийном мире игры. Создайте героя 1-го уровня при помощи правил из «Книги игрока». Приключения в Героях Пограничья создавались для классов персонажей Жрец, Воин, Плут и Волшебник, но вы можете выбрать любой класс.

**Объединяется в команду.** Ваш персонаж присоединяется к персонажам других игроков и вместе вы образуете группу искателей приключений: команду союзников, переживающих испытания и фантастические ситуации. Каждый из героев обладает особыми способностями, дополняющими возможности других.

**Рвётся вперёд.** Группа исследует локации и сталкивается с событиями, описанными Мастером. Вы можете реагировать на них так, как считаете нужным, не выходя за рамки правил. Важно помнить: пусть Мастер и контролирует всех встречающихся монстров, он не является вашим противником. Мастер проводит группу через путешествие, пока персонажи становятся сильнее.

### ИГРА ЗА МАСТЕРА

Если хотите быть кукловодом и ведущим, рассмотрите игру за Мастера. Вот что делает Мастер:

**Управляет приключением.** Вы управляете приключением изнутри.

**Направляет историю.** Вы рассказываете о большей части происходящего во время игры, а также описываете локации и существ, с которыми встречается группа, зачитывая вслух текст. Игроки решают, что хотят изучить их персонажи и что они делают, чтобы преодолеть испытания. Затем вы используете смесь фантазии и игровых правил, чтобы определить результат действий и решений героев.

**Принимает решение о правилах.** Вы следите за тем, как группа использует правила, и за тем, чтобы они не мешали получению удовольствия. Подсказки в приключениях объясняют вам часть правил, но для более полного понимания стоит обратиться к основным правилам.

### СОХРАНЯЙТЕ СЕКРЕТЫ

Секреты и их раскрытие — важный инструмент в руках Мастера. Если вы узнали информацию, предназначенную только для Мастера, и всё ещё хотите сыграть как игрок — держайте. Только проследите, чтобы эти знания не влияли на действия и поведение вашего персонажа, и не раскрывайте секреты другим игрокам раньше времени!

## МЕНЯЙТЕСЬ РОЛЯМИ

Роли игрока и Мастера не являются постоянными, вы легко можете поменяться местами.

Каждый раз, когда начинаете игру или когда персонажи решают покинуть одну из трёх местностей приключений — Пещеры Хаоса, Крепость в Пограничье или Дикие земли — определитесь, кто будет Мастером будущего раздела. Предыдущий Мастер может либо сделать нового персонажа того же уровня, что и остальные персонажи, либо играть освободившимся персонажем игрока, который станет Мастером.

## НАЧИНАЕМ ИГРУ

Когда вы определились с ролями, следуйте описанным ниже инструкциям.

### ЕСЛИ ВЫ ИГРОК

Выполните следующие действия, чтобы создать персонажа:

- 1. Выберите класс.** Выберите один из классов в качестве класса персонажа.
- 2. Выберите происхождение.** Выберите одну предысторию и один вид (расу). Вместе они определяют происхождение персонажа.
- 3. Назовите персонажа.** Придумайте имя персонажу. Имя может быть любым. Когда вы готовы, представьте персонажа другим игрокам и Мастеру.

### ЕСЛИ ВЫ МАСТЕР

Выполните следующие действия, если вы Мастер:

- 1. Ознакомьтесь с правилами.** Ознакомьтесь с правилами и их структурой. Не нужно запоминать все правила перед игрой, но вы должны понимать ритм игры и знать, где при необходимости найти нужную информацию.
- 2. Выберите местность приключения.** Выберите одну из трёх локаций и прочитайте вступление. Если это ваша первая игра в D&D, то лучше начать с [Диких земель](#) и затем направиться в [Крепость в Пограничье](#). Каждая область содержит сноски с обучающими материалами, которые помогут вести приключение.

Теперь вы готовы играть в D&D!





# ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Приключение «Герои Пограничья» рассчитано на группу из двух – четырёх персонажей 1 – 3 уровней и не имеет единого сюжета. Несмотря на заготовленные конфликты и секреты именно ваша группа определит будущую историю.

Приключение разделено на три независимых раздела, каждый из которых происходит в разных местностях. Для понимания одного раздела вам не нужно изучать другие, и вы можете проходить их и посещать заново в любой последовательности.

**Пещеры Хаоса** привлекают искателей приключений богатствами и славой, которые может заполучить любой, кто осмелится зайти в пещеры, полные монстров.

**Крепость в Пограничье** — это укреплённое поселение, где группа может отдохнуть, приобрести товары и услуги и пообщаться с местными.

**Дикие земли** находятся за пределами закона. Исследователей этих необузданных дебрей ожидают друзья, враги и сюрпризы.

По ходу приключения персонажи могут посещать разные области более одного раза. Не обязательно завершать все активности одной местности перед исследованием другой.

## Об оригинале

Приключение в этом наборе переосмысляет *B2: Крепость в Пограничье* для текущего издания игры. Оригинальное приключение, впервые опубликованное в 1979 году, было разработано для *Стартового набора Dungeons & Dragons*, который познакомил новых игроков и Мастеров с миром D&D, как и этот набор.





# ПРАВИЛА ИГРЫ

СПРАВОЧНИК



# ПРАВИЛА ИГРЫ

D&D поощряет воображение, импровизацию и стратегию. Обычно игра разворачивается в соответствии со следующей базовой схемой:

- 1. Мастер описывает ситуацию.** Мастер сообщает игрокам, где находятся их персонажи и что их окружает.
- 2. Игроки реагируют на ситуацию.** Игрок может сделать что угодно из описанного ниже:
  - Задать Мастеру вопрос касательно сцены, например, попросить больше информации об определённом существе или видимом объекте.
  - Обсудить с другими игроками, что они думают об их ситуации.
  - Сказать Мастеру что их персонажи делают или говорят.
- 3. Мастер описывает последствия.** После того, как игроки сказали, что делают их персонажи, Мастер может сделать что-то одно или всё из описанного ниже:
  - Описать, как изменилась сцена в связи с действиями персонажей.
  - Попросить игрока совершить Тест к20, чтобы определить последствия действий персонажа.

Эта последовательность повторяется во время всей игры.

## Кости

Кости добавляют в игру элемент случайности. Они помогают определить успешность действий персонажей и чудовищ.

### ОБОЗНАЧЕНИЕ КОСТЕЙ

Используемые в D&D кости обозначаются буквой к, за которой следует количество её граней: к4, к6, к8, к10, к12 и к20. Например, к6 — это шестигранная кость (обычный кубик, используемый во многих играх). Иллюстрация на этой странице показывает, как выглядят различные кости.

Когда вам нужно совершить бросок костей, правила укажут, сколько вам потребуется костей определённого вида, и какие числа нужно прибавить или вычесть из результата броска. Например, «3к8 + 5» означает, что вы бросаете три восьмигранных кости, складываете выпавшие значения и добавляете 5 к полученной сумме.

### Для чего нужны кости?

Вот наиболее часто встречающиеся варианты использования костей в D&D.

**Тест к20.** Двадцатигранная кость (к20) — самая важная кость в игре. Он является краеугольным камнем в основной механике, названной Тест к20, которая используется в игре для определения успеха или провала действий существа (см. раздел «Тесты К20» далее в этой главе). Вы бросаете к20 каждый раз, когда ваш персонаж пытается совершить действие, которое, по мнению Мастера, может завершиться как успехом, так и провалом. Чем больше результат вашего броска, тем больше вероятность достичь успеха.

**Урон.** Наиболее часто остальные кости, кроме к20, применяются для определения урона. Когда вы совершаете успешный бросок атаки (один из видов Тестов к20), вы бросаете урон, чтобы оценить эффективность попадания. Вы также можете бросить урон после сотворения заклинания. Разные виды оружия и заклинаний используют разные кости для нанесения урона. Например, для Кинжала используется 1к4, для Секиры — 1к12, а для заклинания Огненный шар — 8к6.

## ШЕСТЬ ХАРАКТЕРИСТИК

Все существа — персонажи и чудовища — обладают шестью характеристиками, которые оценивает физические и ментальные особенности, как показано в таблице «Описания характеристик».

Характеристика	Оценивает...
Сила	Физическую мощь
Ловкость	Проворность, рефлекс и равновесие
Телосложение	Здоровье и выносливость
Интеллект	Мышление и память
Мудрость	Восприимчивость и ментальную стойкость
Харизма	Уверенность, самообладание и привлекательность

### МОДИФИКАТОРЫ ХАРАКТЕРИСТИК

У каждой из характеристик есть модификатор, который вы применяете каждый раз, когда выполняете Тест к20 для этой характеристики (поясняется в разделе «Тесты к20»). Модификатор характеристики отражены в карточках персонажей и блоках статистики чудовищ.







## ТЕСТЫ К20

Когда исход событий неясен, в игру вступает бросок к20, который определяет успех или провал действий. Эти броски называются Тестами к20, и они бывают трех видов: проверка характеристик, спасброски и броски атаки. Они выполняются по следующему алгоритму:

- 1: Бросьте 1к20.** Все хотят получить хороший результат броска. Если вы совершаете бросок с Преимуществом или Помехой (описаны далее в этой главе), вы бросаете два к20 и используете значение только одного из них: наибольшее при Преимуществе или наименьшее при Помехе.
- 2: Добавьте модификаторы.** Добавьте эти модификаторы к результату броска к20:
  - Соответствующий модификатор характеристики. В этой главе и глоссарии правил объясняется, какие модификаторы характеристик следует использовать для различных Тестов к20.
  - Ситуативные бонусы и штрафы. Классовое умение, заклинание или другое правило могут дать бонус или штраф к броску кости.
- 3: Сравните получившийся результат с Целевым числом.** Если сумма результата броска к20 и его модификаторов равна или превышает целевое число, Тест к20 считается успешным. В противном случае, он считается проваленным. Мастер определяет целевые числа и сообщает игрокам результат их бросков. Целевое число для проверки характеристик или спасбросков называется Классом сложности (Сл). Целевое число для броска атаки называется Классом Защиты (КЗ) и указывается на листе персонажа или в блоке статистики (см. глоссарий правил).

## ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Проверка характеристик представляет собой ситуацию, в которой существо с помощью таланта и навыков пытается преодолеть какое-либо испытание. Мастер и правила игры часто требуют совершить проверку характеристики, когда существо пытается сделать что-то кроме атаки.

### КЛАСС СЛОЖНОСТИ (Сл)

Класс сложности проверки характеристик определяет сложность задачи. Чем сложнее задача, Тест к20 может привести к впечатляющему успеху, достижению цели или катастрофе тем выше её Сл. Большинство правил сами устанавливают Сл определённых проверок, но последнее слово остаётся за Мастером. В таблице «Типичные Классы сложности» представлен диапазон возможных значений Сл для проверок характеристик.

#### ТИПИЧНЫЕ КЛАССЫ СЛОЖНОСТИ

Трудность задачи	Сл	Трудность задачи	Сл
Очень лёгкая	5	Сложная	20
Лёгкая	10	Очень сложная	25
Средняя	15	Почти невозможная	30

## НАВЫКИ

Навыки — это область специализации, связанная с проверкой характеристики. Иногда Мастер может попросить совершить проверку характеристики с использованием определённого навыка или выбора навыков — например, «Сделай проверку Мудрости (Проницательность)» или «Сделай проверку Харизмы (Обман или Убеждение)». В остальных случаях игрок может спросить Мастера, нужна ли какая-либо проверка.





В любом случае, существа часто имеют модификатор некоторых навыков выше, чем модификатор связанной с ним характеристики.

Например, если персонаж пытается взобраться по скале, Мастер может попросить его совершить проверку Силы (Атлетика). Если персонаж владеет навыком Атлетика, он добавляет свой Бонус владения к проверке Силы. Если персонаж не владеет этим навыком, он совершает проверку без добавления своего Бонуса владения.

В блоках статистики чудовищ указаны модификаторы навыков, которыми они владеют. Если модификатор навыка не указан, то для его проверки используется модификатор связанной характеристики.

## СПАСБРОСКИ

Спасбросок, также называемый спасом, представляет попытку избежать или сопротивляться опасности, такой как огненный взрыв, ядовитый газ или заклинание, пытающееся захватить разум. Обычно вы совершаете спасбросок не по своей воле — вы должны это сделать, потому что ваш персонаж или чудовище (если вы Мастер) находится в опасности. Результаты спасброска описаны в вызвавшем его эффекте.

Когда вы не хотите сопротивляться эффекту, вы можете провалить спасбросок, не совершая броска.

### МОДИФИКАТОР ХАРАКТЕРИСТИК

Спасбросок называется по модификатору характеристики, который он использует: спасбросок Телосложения, спасбросок Мудрости и так далее. Мастер или правила сообщат вам, какую характеристику использовать.

### КЛАСС СЛОЖНОСТИ

Класс сложности спасброска определяется вызывающим его эффектом или Мастером. Например, если заклинание вынуждает вас совершить спасбросок, Сл определяется заклинательной характеристикой заклинателя и его Бонусом владения. Умения чудовищ, требующие совершить спасбросок, содержат в своём описании их Сл.

## БРОСКИ АТАКИ

Бросок атаки определяет попадает ли атака по цели. Он попадает, если результат броска равен или превышает Класс Защиты цели. Обычно броски атаки происходят в сражении, описанном в разделе «Сражение» далее в этой главе, но Мастер также может попросить совершить бросок атаки в других ситуациях, таких как соревнование по стрельбе из лука.

### МОДИФИКАТОР ХАРАКТЕРИСТИК

Таблица «Характеристики бросков атаки» показывает, какие модификаторы характеристик применяются для различных типов бросков атаки.

#### ХАРАКТЕРИСТИКИ БРОСКОВ АТАКИ

Характеристика	Тип атаки
Сила	Рукопашная атака оружием или Безоружный удар
Ловкость	Дальнобойная атака оружием
Различная	Атака заклинанием

Модификатор характеристики используется для броска атаки заклинанием через умение «Сотворение заклинаний». Подробнее об этом описано дальше в разделе с правилами.

### КЛАСС ЗАЩИТЫ

Класс Защиты существа представляет способность существа избегать ранений в сражении. КЗ персонажа определяется при создании персонажа (см. главу 2), а КЗ чудовища указан в его блоке статистики.

**Подсчёт КЗ.** Базовый КЗ для всех существ рассчитывается по формуле:

**Базовый КЗ** = 10 + модификатор Ловкости существа

Значение КЗ существа может быть изменено с помощью доспехов, магических предметов, заклинаний и многого другого.

**Единственный базовый КЗ.** Некоторые заклинания и классовые умения позволяют персонажам иначе рассчитать свой КЗ. Персонаж с несколькими умениями, с помощью которых можно рассчитать КЗ, должен выбрать только одно из них. На существо влияет только один расчёт базового КЗ.

### ВЫБРАСЫВАНИЕ «20» ИЛИ «1»

Если вы выбрасываете «20» на к20 («чистая двадцатка») при броске атаки, вы попадаете по цели независимо от модификаторов или КЗ цели. Это называется Критическим попаданием (см. Глоссарий).

Если вы выбрасываете «1» на к20 («чистая единица») при броске атаки, вы промахиваетесь по цели независимо от модификаторов или КЗ цели.

## ПРЕИМУЩЕСТВО/ПОМЕХА

Иногда Тест к20 выполняется с Преимуществом или Помехой. Преимущество отражает положительные обстоятельства при броске к20, в то время как Помеха — негативные.

Обычно вы получаете Преимущество или Помеху при использовании особых умений или действий. Также сам Мастер может решить, что данные обстоятельства обеспечивают Преимущество или накладывают Помеху.

### БРОСОК ДВУХ к20

При совершении броска с Преимуществом или Помехой бросьте второй к20, после броска первого. Используйте наибольший результат из двух бросков, если у вас Преимущество, или наименьший, если у вас Помеха. Например, если вы совершаете бросок с Помехой и выпали «18» и «3», используйте 3. Если вы совершаете бросок с Преимуществом и выпали те же самые числа, используйте 18.

### ПРЕИМУЩЕСТВА И ПОМЕХИ НЕ СКЛАДЫВАЮТСЯ

Если на бросок влияют сразу несколько факторов, и каждый даёт Преимущество, вы всё равно бросаете только два к20. Аналогично, если на бросок влияют сразу несколько факторов, и каждый накладывает Помеху, вы всё равно бросаете только два к20.

Если обстоятельства дают одновременно и Преимущество, и Помеху, то считается, что их нет, и вы бросаете только один к20. Это справедливо даже в том случае, когда несколько обстоятельств дают Помехи и лишь одно — Преимущество, или наоборот. В такой ситуации вы не получаете ни Преимущество, ни Помеху.







## ПЕРЕБРАСЫВАНИЕ КОСТЕЙ

Если вы совершаете бросок с Преимуществом или Помехой, и что-то в игре позволяет перебросить или заменить к20, вы можете перебросить или заменить одну из этих костей. Вы сами выбираете, какую.

Например, если Полурослик совершает проверку характеристики с Преимуществом или Помехой и выбрасывает 1 или 13, Полурослик может использовать особенность Удача и перебросить 1.

## ДЕЙСТВИЯ

Когда вы делаете что-то, кроме перемещения или общения, обычно вы совершаете действие. Вы можете совершить только одно действие одновременно.

В таблице «Действия» перечислены основные действия в игре, которые подробно описаны в глоссарии правил.

### ДЕЙСТВИЯ

Действие	Краткое описание
Атака	Вы совершаете атаку оружием или Безоружным ударом.
Влияние	Вы совершаете проверку Харизмы (Выступление, Запугивание, Обман или Убеждение) или Мудрости (Уход за животными), чтобы изменить отношение существа.
Засада	Вы совершаете проверку Ловкости (Скрытность).
Изучение	Вы совершаете проверку Интеллекта (История, Природа, Расследование, Религия или Тайная магия).
Использование	Вы используете немагический предмет.
Магия	Вы сотворяете заклинание, используете магический предмет или магическое умение.
Отход	Ваше перемещение не вызывает Провоцированные атаки до конца хода.
Подготовка	Вы готовитесь совершить действие в ответ на определённые вами условия.
Поиск	Вы совершаете проверку Мудрости (Проницательность, Медицина, Восприятие или Выживание).
Помощь	Вы помогаете другому существу в его проверке характеристики или броске атаки или оказываете первую помощь.

## ДЕЙСТВИЯ

Действие	Краткое описание
Рывок	Вы получаете дополнительное перемещение, равное вашей скорости, до конца хода.
Уклонение	До начала вашего следующего хода вы совершаете спасброски Ловкости с Преимуществом и броски атаки по вам совершаются с Помехой. Вы теряете это преимущество, если вы Недееспособны или ваша скорость равна 0.

Также персонажи игроков и чудовища могут совершать действия, не описанные в таблице. Многие классовые и другие умения предоставляют дополнительные варианты действий. Вы также можете придумать другие действия. Когда вы описываете действие, которого нет в правилах, Мастер сообщает вам, возможно ли оно и какой Тест к20 нужно совершить при необходимости.

## БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Различные классовые умения, заклинания и другие эффекты позволяют вам в свой ход совершить дополнительное действие, называемое Бонусным действием. Например, умение Хитрое действие позволяет Плуту совершить Бонусное действие. Вы можете совершить Бонусное действие, только когда особое умение, заклинание или другая особенность игры разрешает сделать что-то Бонусным действием. В противном случае вы не можете совершить Бонусное действие.

Вы можете совершить только одно Бонусное действие в свой ход, поэтому вы должны выбрать, какое из доступных Бонусных действий вы будете использовать.

Вы сами выбираете, когда совершить Бонусное действие во время вашего хода, если это время явно не указано.

## РЕАКЦИИ

Некоторые особые умения, заклинания и ситуации позволяют вам совершать особые действия, называемые Реакциями. Реакция — это мгновенный ответ на срабатывание некоего условия, который может происходить как в ваш, так и в чужой ход. Самый распространённый пример Реакции — это Провоцированная атака, описанная далее в этой главе.

После совершения Реакции, вы не сможете совершить ещё одну до начала вашего следующего хода. Если Реакция прерывает ход другого существа, оно может продолжить свой ход сразу после.

С точки зрения времени, Реакция происходит сразу после срабатывания условия, если только в её описании не указано иное.

## СОЦИАЛЬНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Во время своих приключений персонажи игроков встречаются со множеством народов и сталкиваются с чудовищами, которые предпочитают слова сражениям. В подобных ситуациях наступает время для социального взаимодействия, которое принимает различные формы. Например, вы можете попытаться убедить бессовестного вора сознаться в преступлении или можете польстить стражнику. Мастер берёт на себя роль неигровых персонажей, принимающих участие во взаимодействии.







Отношение НИПов к вашему персонажу может быть Дружелюбным, Безразличным или Враждебным — это описано в глоссарии правил. Дружественные НИПы готовы прийти на помощь, в то время как Враждебные будут активно противостоять группе.

Социальное взаимодействие имеет два основных аспекта: отыгрыш и проверки характеристик.

## ОТЫГРЫШ

Отыгрыш — это буквально проживание некой роли. В данном случае вы, как игрок, определяете, как ваш персонаж будет думать, действовать и говорить. Отыгрыш является частью каждого аспекта игры и выходит на первый план во время социальных взаимодействий.

Мастер, основываясь на характере НИПов, а также на действиях и намерениях вашего персонажа, определяет их реакцию. Трусливый разбойник может отступить под угрозой заключения в тюрьму. Упрямая торговка отказывается помочь докучающим ей персонажами. Тщеславный дракон наслаждается лестью.

Если вы предложите ему то, в чём нуждается НИП, или сыграете на его симпатиях, страхах и целях, вы сможете завязать дружбу, предотвратить кровопролитие или узнать ключевую информацию.

## ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Проверки характеристик также могут помочь в определении исхода социального взаимодействия. Ваш отыгрыш может изменить отношение НИПа, однако элемент случайности остаётся если Мастер решит, что реакцию НИПа должны определить кости. В таком случае Мастер обычно просит вас совершить действие Влияние

## ИССЛЕДОВАНИЕ

Исследование включает в себя изучение мест, полных опасностей и тайн. Правила из этого раздела описывают несколько способов взаимодействия искателей приключений с окружающей средой подобных мест.

## ЗРЕНИЕ И СВЕТ

Некоторые задачи в приключениях — заметить опасность, найти спрятанные предметы, попасть по врагу, нацелить заклинание — сильно зависят от возможности видеть. Поэтому эффекты препятствующие зрению, могут стать серьёзной проблемой, как поясняется ниже.

### ЗАСЛОНЁННЫЕ ОБЛАСТИ

Область может быть Слабо или Сильно заслонённой.

**Слабо заслонённая местность.** В Слабо заслонённой области, такой как область Тусклого света, слабом тумане или редких зарослях, существа совершают с Помехой проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

**Сильно заслонённая область.** Сильно заслонённая область, такая как область Тьмы, плотный туман или густая листва, полностью блокирует зрение. Вы считаетесь Ослеплённым (см. глоссарий правил), когда пытаетесь рассмотреть что-то в такой области.

### СВЕТ

Наличие или отсутствие света определяет три категории освещения, описанных ниже.

**Яркий свет.** Яркий свет позволяет большинству существ хорошо видеть. Даже в пасмурный день свет солнца считается Ярким, а факелы, фонари, костры и другие источники освещения обеспечивают его в определённом радиусе.





**Тусклый свет.** Тусклый свет, также называемый сумраком, создаёт Слабо заслонённую область. Область Тусклого света обычно находится между источником Яркого света и окружающей Тьмой. Мягкий свет на рассвете и закате тоже считается Тусклым светом. Луна в полнолуние освещает землю Тусклым светом.

**Тьма.** Тьма создаёт Сильно заслонённую область. Персонажи оказываются во Тьме ночью на открытом воздухе (даже в большую часть лунных ночей), в коридорах неосвещённых подземелий или в области магической Тьмы.

## ОСОБЫЕ ЧУВСТВА

Некоторые существа обладают особыми чувствами, которые в определённых ситуациях помогают им воспринимать окружение. Глоссарий правил содержит определение следующих особых чувств: Слепое зрение, Тёмное зрение, Чувство вибрации, Истинное зрение.

## ЗАСАДА

Искатели приключений и чудовища часто прячутся, чтобы следить друг за другом, прокрасться мимо стражи или подготовить засаду. Мастер решает, подходят ли текущие обстоятельства для того, чтобы спрятаться. Когда вы пытаетесь спрятаться, вы совершаете действие Засада.

## ПОИСК СКРЫТЫХ ОБЪЕКТОВ

Когда ваш персонаж хочет отыскать какой-то скрытый объект, например, потайную дверь или ловушку, при условии, что тот находится в описываемой области поиска, Мастер обычно просит вас совершить проверку Мудрости (Восприятие). При успехе вы обнаруживаете объект, какие-то важные детали или и то, и другое одновременно.

Если же объект не находится в описываемой персонажем области поиска, проверка Мудрости (Восприятие) не позволит его обнаружить, независимо от её результата.

## СРАЖЕНИЕ

Искатели приключений сталкиваются со многими опасными чудовищами и гнусными злодеями. В такие моменты часто происходит сражение.

## ПОРЯДОК СРАЖЕНИЯ

Типичное боевое столкновение — это столкновение между двумя сторонами: яростные выпады, финты, парирование, маневрирование и сотворение заклинаний. Сражение в игре состоит из цикла раундов и ходов. В игровом мире раунд длится около 6 секунд.

## СРАЖЕНИЕ ШАГ ЗА ШАГОМ

Сражение проходит по следующим шагам:

- 1: Определение положения.** Мастер определяет расположение всех персонажей и чудовищ. Учитывая походный строй искателей приключений или их заявленное положение в комнате или другой области, Мастер определяет, где находятся противники — как далеко и в каком направлении от группы.
- 2: Определение Инициативы.** Все участники боевого столкновения совершают броски Инициативы, определяя порядок своих ходов

**3: Добавление в Трекер Сражения.** Мастер выписывает имена всех участников битвы и значение их Инициативы.

**4: Совершение ходов.** Все участники битвы совершают ходы в порядке Инициативы. Когда все вовлечённые в сражение сделали свои ходы, раунд заканчивается. Повторяйте этот шаг до тех пор, пока бой не прекратится.

## ИНИЦИАТИВА

Инициатива определяет порядок ходов во время сражения. Когда начинается сражение, все его участники совершают бросок Инициативы: они совершают проверку Ловкости, чтобы определить свою позицию в порядке Инициативы.

В блоках статистики чудовищ указан модификатор их броска Инициативы.

**Порядок Инициативы.** Результат проверки участника боя называется Значением инициативы или просто Инициативой. Мастер располагает участников сражения в порядке убывания Инициативы. Это порядок, в котором они действуют в раунде. Порядок инициативы остаётся неизменным каждый раунд.

В группах одинаковых чудовищ каждый член группы действует в одну Инициативу, и Мастер решает, в каком порядке действуют отдельные представители.

**Ничья.** При одинаковой Инициативе Мастер определяет порядок среди чудовищ, а игроки определяют порядок среди персонажей. Если у чудовища и персонажа игрока одинаковая Инициатива, порядок определяет Мастер.

## ВАШ ХОД

В свой ход вы можете переместиться на расстояние, не превышающее вашу Скорость, и совершить одно действие. Вы сами решаете, когда будете перемещаться — до или после действия.

Основные действия, которые вы можете совершить, описаны в разделе «Действия» ранее. В описании умений персонажа и блоках статистики чудовища можно найти информацию о вариантах действий. В разделе «Перемещение и положение» далее приводятся правила перемещения.

**Общение.** Во время своего хода вы можете общаться с помощью любых доступных вам средств — коротких фраз и жестов. При этом вы не тратите ни ваше действие, ни перемещение.

**Взаимодействие с вещами.** Вы можете свободно взаимодействовать с одним предметом или особенностью местности во время своего перемещения или действия. Например, вы можете открыть дверь во время перемещения, направляясь к врагу.

Если вы хотите взаимодействовать со вторым предметом, вы должны совершить действие Использование. Некоторые магические и другие особые предметы всегда используются действием, как указано в их описании.

**Бездействие в свой ход.** Вы можете отказаться от перемещения, совершения действия или другой активности в свой ход. Если вы не можете решить, что делать, попробуйте совершить действие Уклонение или действие Подготовка.





## ИГРА НА СЕТКЕ

Если вы играете на квадратной сетке и используете миниатюры или другие жетоны, следуйте правилам ниже.

**Квадраты.** Сторона каждого квадрата равна 5 футам.

**Скорость.** Вместо перемещения на футы вы перемещаетесь по квадратам. Скорость при этом делится на отрезки по 5 футов. Вы можете перевести свою Скорость в квадраты, разделив её на 5. Например, Скорость 30 футов — это 6 квадратов. Если вы часто используете сетку, запишите свою скорость в квадратах на листе персонажей.

**Вход в квадрат.** Чтобы совершить вход в квадрат, у вас должно быть достаточное количество футов перемещения. Вы должны потратить 1 квадрат перемещения для входа в незанятый квадрат, примыкающий (перпендикулярно или по диагонали) к тому, где вы находитесь. Вход в квадрат с Труднопроходимой местностью стоит 2 квадрата. Другие эффекты могут сделать вход в квадрат ещё дороже.

**Углы.** При диагональном перемещении нельзя пересекать углы стен, больших деревьев и других объектов, занимающих весь квадрат.

**Расстояния.** Для определения расстояния на сетке между двумя объектами или существами начните подсчёт с квадрата, смежного с одним из них, и считайте до квадрата, в котором находится другой, включительно. Считайте по кратчайшему маршруту.

## ЗАВЕРШЕНИЕ СРАЖЕНИЯ

Сражение заканчивается, когда одна из сторон терпит поражение: существа убиты, выведены из строя, сдались в плен или сбежали. Также сражение может закончиться по взаимному решению обеих сторон.

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И ПОЛОЖЕНИЕ

В свой ход вы можете переместиться на расстояние, не превышающее вашу Скорость. Вы можете не перемещаться вовсе.

Во время вашего перемещения вы можете лазать, ползать, прыгать и плавать (см. глоссарий правил). Эти различные способы перемещения могут комбинироваться с обычным перемещением или составлять всё ваше движение.

Как бы вы ни перемещались, вы вычитаете расстояние всех частей вашего движения из Скорости, пока либо оно не будет израсходовано, либо вы не закончите перемещение.

## ТРУДНОПРОХОДИМАЯ МЕСТНОСТЬ

Участников сражения часто замедляет Труднопроходимая местность. Низкая мебель, щебень, подлесок, крутые лестницы, снег и мелкая трясина — примеры Труднопроходимой местности.

Каждый фут перемещения по Труднопроходимой местности стоит 1 дополнительный фут, даже если на место действуют сразу несколько эффектов Труднопроходимой местности.

## ПРЕРЫВАНИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Вы можете прервать ваше перемещение, совершив любое действие, Бонусное действие или Реакцию в этот же ход, а затем продолжить движение. Например, если ваша Скорость 30 футов, вы можете пробежать 10 футов, совершить действие, а затем переместиться на 20 футов.

## РАЗМЕР СУЩЕСТВА

Любое существо принадлежит к одной из категорий размера, которая определяет ширину квадрата, занимаемого существом на карте, как показано в таблице «Размер существа и занятое пространство». В этой таблице перечислены размеры от самого маленького (Крошечный) до самого большого (Громадный). Пространство существа — это площадь, контролируемая им в бою, а также пространство, необходимое ему для эффективного сражения.

Размер персонажа определяет вид, а размер чудовища указан в его блоке статистики.

## ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ЧЕРЕЗ ДРУГИХ СУЩЕСТВ

В свой ход вы можете пройти через пространство союзника, Недееспособного существа (см. глоссарий правил), Крошечного существа или существа на два размера больше или меньше вас.

Пространство другого существа, кроме Крошечного и вашего союзника, считается Труднопроходимой местностью для вас.

Вы не можете добровольно завершить ход в пространстве, занятом другим существом. Если вы каким-то образом заканчиваете ход в пространстве с другим существом, вы становитесь Сбитым с ног (см. глоссарий правил), если только вы не Крошечный или ваш размер не больше другого существа.

## ПАДЕНИЕ НА ЗЕМЛЮ

В свой ход вы можете стать Сбитым с ног (см. глоссарий правил), не тратя действие или любую из своих Скоростей, кроме случая если ваша Скорость равна 0.

## СОВЕРШЕНИЕ АТАКИ

Когда вы совершаете действие Атака, вы проводите одну атаку. Некоторые действия, Бонусные действия и Реакции также позволяют вам совершить атаку. Независимо от того, наносите ли вы удар Рукопашным оружием, стреляете из Дальнобойного оружия или атака это часть заклинания, она устроена следующим образом:

- 1: Выбор цели.** Выберите цель в пределах досягаемости атаки: существо, предмет или место.
- 2: Определение модификаторов.** Мастер определяет, есть ли у цели Укрытие (см. глоссарий правил), и есть ли у вас Преимущество или Помеха при броске атаки по ней. Кроме того, заклинания, особые умения и прочие эффекты могут давать бонусы и штрафы к вашему броску атаки.
- 3: Определение последствий атаки.** Совершите бросок атаки, как описано ранее в этой главе. При попадании вы совершаете бросок урона, за исключением случаев, когда для данной атаки действуют иные правила. Некоторые атаки вызывают особые эффекты вдобавок к урону или вместо него.

## ДАЛЬНОБОЙНЫЕ АТАКИ

Если вы совершаете дальнобойную атаку, вы стреляете из лука или арбалета, кидаете топор или другой снаряд, чтобы поразить врага на расстоянии. Многие заклинания также включают совершение дальнобойной атаки.

## ДИСТАНЦИЯ

Вы можете совершать дальнобойные атаки только по целям, находящимся в пределах указанной дистанции. Если у дальнобойной атаки, например, заклинанием, указана только одна дистанция, вы не можете атаковать цель, находящуюся за пределами этой дистанции.





### НЕВИДИМЫЕ НАПАДАЮЩИЕ И ЦЕЛИ

Вы совершаете с Помехой бросок атаки против цели, которую вы не видите. Это правило действует в тех случаях, когда вы угадываете местоположение цели или нацеливаетесь на существо, которое вы не видите, но можете слышать. Если цели нет в той области, на которую вы нацелились, вы промахиваетесь.

Когда существо не может видеть вас, вы совершаете с Преимуществом броски атаки по нему.

Когда вы скрыты и совершаете бросок атаки, вы выдаёте своё местоположение как при попадании, так и при промахе.

У некоторых дальнобойных атак, например, Длинным луком, указаны две дистанции. Меньшее число — это нормальная дистанция, а большее число — максимальная дистанция. Вы совершаете бросок атаки с Помехой, если цель находится за пределами нормальной дистанции, и не можете атаковать цель, находящуюся за пределами максимальной дистанции.

### ДАЛЬНОБОЙНЫЕ АТАКИ В БЛИЖНЕМ БОЮ

Провести дальнобойную атаку сложнее, когда рядом с вами находится противник. Вы совершаете с Помехой бросок дальнобойной атаки оружием, заклинанием или чем-то другим, если находитесь в пределах 5 футов от враждебного не Недееспособного существа (см. глоссарий правил).

### РУКОПАШНЫЕ АТАКИ

Рукопашные атаки позволяют поразить врага, находящегося в пределах вашей досягаемости. Обычно рукопашная атака совершается зажатым в руке оружием или Безоружным ударом. Многие чудовища совершают рукопашные атаки когтями, зубами или другими частями тела. Несколько заклинаний также позволяют совершать рукопашные атаки.

### ДОСЯГАЕМОСТЬ

Досягаемость существа составляет 5 футов, поэтому при совершении рукопашной атаки они могут атаковать цели в пределах 5 футов. Некоторые существа обладают рукопашными атаками с досягаемостью более 5 футов, как указано в их описаниях.

### ПРОВОЦИРОВАННЫЕ АТАКИ

Участники боя всегда ждут, когда враг расслабится. Неосторожно пройдя мимо своих врагов, вы рискуете вызвать Провоцированную атаку.

**Избежание Провоцированных атак.** Вы можете избежать Провоцированной атаки, совершив действие Отход. Вы также не вызываете Провоцированную атаку при Телепортации, или в том случае, если вас перемещают без использования вашего перемещения, действия, Бонусного действия или Реакции. Например, вы не вызываете Провоцированную атаку, если взрыв выбрасывает вас за пределы досягаемости противника или если вы падая, пролетаете мимо врага.

**Совершение Провоцированной атаки.** Вы можете совершить Провоцированную атаку, когда видимое вами существо покидает пределы вашей досягаемости. Реакцией вы совершаете одну рукопашную атаку оружием или Безоружным ударом по этому существу. Атака осуществляется непосредственно перед тем, как оно покинет пределы вашей досягаемости.

## УРОН И ЛЕЧЕНИЕ

Раны и угроза смерти — частые явления в D&D, описанные в следующих правилах.

### ХИТЫ

Хиты символизируют стойкость и волю к жизни. Существ с большим числом Хитов трудно убить. Ваш максимум Хитов — это количество Хитов, которые у вас есть, когда вы не ранены. Ваши текущие Хиты могут быть любым числом от максимума до 0, которое является наименьшими из возможных значений Хитов.

Каждый раз, когда вы получаете урон, он вычитается из ваших Хитов. Потеря Хитов никак не сказывается на ваших возможностях, пока Хиты не достигнут 0.

### БРОСКИ УРОНА

У каждого оружия, заклинания и наносящего урон умения чудовища указан наносимый ими урон. Вы бросаете кость урона, добавляете модификаторы и наносите цели получившийся урон. Даже если к урону применяется штраф, вы не можете нанести меньше 0 урона.

При совершении атаки оружием вы добавляете к урону модификатор характеристики — той же самой характеристики, что использовалась для броска атаки. В описании заклинания указано, какие кости бросать для определения урона и какие добавлять модификаторы.

### КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ

Когда вы совершаете Критическое попадание, то наносите дополнительный урон. Дважды бросьте кости урона от атаки, сложите их и добавьте все соответствующие модификаторы, как при обычном попадании. Например, если вы совершили критическое попадание кинжалом, бросьте для урона 2к4, а не 1к4, затем добавьте модификатор соответствующей характеристики. Если атака включает в себя другие кости урона, например, с помощью умения Плутов Коварная атака, вы также бросаете эти кости дважды.

### СПАСБРОСКИ И УРОН

Для определения урона, наносимого посредством спасброска, используются следующие правила.

### УРОН ПО НЕСКОЛЬКИМ ЦЕЛЯМ

Когда вы создаёте наносящий урон эффект, который вынуждает две или более цели одновременно совершить спасброски от него, совершите бросок урона один раз для всех целей. Например, когда Волшебник сотворяет Огненный шар, бросок урона от заклинания совершается один раз по всем существам, оказавшимся в области взрыва.

### ПОЛОВИНА УРОНА

Многие эффекты спасброска наносят половину урона (округляя в меньшую сторону) цели при успехе. Уменьшенный вдвое урон равен половине того урона, который был бы нанесён при провале.





## ТИПЫ УРОНА

У любого урона есть свой тип, например, Огненный или Рубящий. Типы урона, перечисленные в глоссарии правил, не имеют собственных правил применения, однако другие, такие как Соппротивление, основаны на типах урона.

## СОПРОТИВЛЕНИЕ И УЯЗВИМОСТЬ

Некоторые существа и предметы имеют Соппротивление или Уязвимость к определённым типам урона. Бой под водой следует следующим правилам. Если у вас есть Уязвимость к какому-то типу урона, то наносимый вам урон этого типа увеличивается вдвое. Например, если у вас есть Соппротивление урону Холодом, то получаемый вами урон Холодом уменьшается вдвое, а если у вас есть Уязвимость к урону Огнём, то получаемый вами урон Огнём увеличивается вдвое.

Модификаторы урона применяются так: сначала применяются корректировки, такие как бонусы, штрафы или множители, вторыми — Соппротивления, а третьими — Уязвимости.

## ИММУНИТЕТ

Некоторые существа и предметы имеют Иммуни́тет к определённым типам урона и состояниям. Иммуни́тет к типу урона означает, что вы не получаете урон этого типа, а Иммуни́тет к состоянию означает, что это состояние не влияет на вас

## ЛЕЧЕНИЕ

Хиты могут быть восстановлены с помощью магии, такой как заклинание *Лечения ран* или *Зельем лечения*, а также Коротким или Долгим отдыхом (см. глоссарий правил).

Когда вы получаете лечение, добавьте восстановленные Хиты к вашим текущим Хитам. Ваши Хиты не могут превысить ваш максимум Хитов, поэтому все лишние Хиты не учитываются. Например, если вы получаете 8 Хитов лечения и у вас 14 Хитов, а ваш максимум Хитов — 20, вы получаете 6 Хитов, а не 8.

Мёртвые персонажи не могут быть вылечены. Когда персонаж умирает, другой персонаж может попробовать найти способ оживить его, или игрок может создать нового персонажа.

## ОПУСКАНИЕ ХИТОВ ДО 0

Если Хиты существа опустились до 0, оно либо тут же умирает, либо падает без сознания, как поясняется ниже.

## МГНОВЕННАЯ СМЕРТЬ

Вот несколько причин, из-за которых существо может мгновенно умереть.

Когда урон опускает Хиты персонажа до 0, и ещё остаётся излишек урона, равный или превышающий максимальный уровень его Хитов, то персонаж умирает. Например, если у вашего персонажа с максимумом Хитов 12 сейчас 6 хитов, и он получает 18 урона, то Хиты персонажа опускаются до 0, но остаётся ещё 12 урона. Так как 12 урона равны максимуму Хитов, персонаж умирает.

## ПОТЕРЯ СОЗНАНИЯ

Если ваши Хиты опускаются до 0 и вы не умираете мгновенно, вы становитесь Бессознательным (см. глоссарий правил), пока не восстановите любое количество Хитов. Кроме этого, вы должны совершать Спасброски от смерти (см. ниже).

## НОВАТИРОВАНИЕ СУЩЕСТВА

Когда вы опускаете Хиты существа до 0 рукопашной атакой, вы можете вместо этого уменьшить Хиты существа до 1 и сделать его Бессознательным. Затем оно начинает Короткий отдых, в конце которого это состояние на нём заканчивается. Состояние заканчивается досрочно, если существо восстанавливает любое количество Хитов или кто-то оказывает ему первую помощь, преуспев в проверке Мудрости (Медицины) Сл 10.

## СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

Каждый раз, когда вы начинаете свой ход с 0 Хитов, вы должны совершить Спасбросок от смерти, чтобы определить, двигаетесь ли вы к смерти или цепляетесь за жизнь. В отличие от других спасбросков, этот не привязан ни к какой из характеристик. Теперь вы находитесь в руках судьбы.

**Три успеха/провала.** Бросьте 1к20. Если результат будет «10» или выше, это успех. В противном случае, это провал. Сами по себе успех и провал не оказывают никакого эффекта. Трижды преуспев, вы становитесь Стабилизированным (см. раздел «Стабилизация персонажа» ниже). Трижды провалив спасбросок, вы умираете.

Успехи и провалы не должны быть последовательными; отслеживайте количество и тех, и других, пока не накопите три одинаковых результата. И те, и другие сбрасываются до нуля, когда вы восстанавливаете любое количество Хитов или становитесь Стабилизированным.

**При результате «1» или «20».** Если вы совершаете спасбросок от смерти и выпадает «1», вы получаете два провала. Если вы совершаете спасбросок от смерти и выпадает «20», вы восстанавливаете 1 Хит.

**Урон при 0 Хитов.** Если вы получаете урон при 0 Хитов, вы получаете провал спасброска от смерти. При уроне от Критического попадания, вы получаете два провала спасброска от смерти. Если урон равен вашему максимуму Хитов или превышает его, вы умираете.

## СТАБИЛИЗАЦИЯ ПЕРСОНАЖА

Вы можете совершить действие Помощь, чтобы попытаться стабилизировать существо с 0 Хитов, преуспев в проверке Мудрости (Медицина) Сл 10.

Стабилизированное существо не совершает Спасброски от смерти, даже если у него 0 Хитов, но оно всё ещё остаётся Бессознательным. Если существо получает урон, оно перестаёт быть Стабилизированным и снова начинает совершать Спасброски от смерти. Стабилизированное существо, не получившее лечения, восстанавливает 1 Хит спустя 1к4 часов.

## СОСТОЯНИЯ

Многие эффекты накладывают состояния — временный статус, который изменяет возможности получателя. Глоссарий правил содержит определение следующих состояний

## ОТДЫХ

Даже искатели приключений не могут проводить всё своё время в приключениях. Им нужен отдых. Все существа могут совершать часовые Короткие отдыхи в середине дня и восьмичасовые Долгий отдых в его конце. Восстановление Хитов — одно из главных преимуществ отдыха. В глоссарии правил содержатся правила для Короткого и Долгого отдыха





## ДЛИТЕЛЬНОСТЬ

Состояние длится то время, которое указано в эффекте, наложившем это состояние, или пока оно не будет прервано (например, состояние Сбитый с ног прерывается вставанием).

## НЕТ СУММИРОВАНИЯ

Если разные эффекты накладывают на существо в одно и то же состояние, каждый из случаев имеет отдельную длительность, но эффекты состояния не становятся сильнее. Либо у вас есть какое-то состояние, либо его нет. Состояние Истощения является исключением. Его эффекты усиливаются, если у вас есть это состояние и вы получаете его снова.

## СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Описание каждого заклинания содержит ряд условий, необходимых для сотворения заклинания. В следующих разделах объясняется каждый из этих элементов, перечисленных ниже названия заклинания.

### УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАНИЯ

Каждое заклинание имеет уровень от 0-го до 9-го, который указан в описании заклинания. Уровень заклинания — это показатель того, насколько оно мощное. Заговоры — простые заклинания, которые можно сотворять почти без усилий — имеют 0-й уровень. В правилах для каждого умеющего сотворять заклинания класса указано, когда этот класс получает доступ к заклинаниям того или иного уровня.

### ЯЧЕЙКИ ЗАКЛИНАНИЙ

Использование заклинаний затратно, поэтому заклинатель может сотворить ограниченное количество заклинаний 1-го и выше уровней, прежде чем ему потребуются отдых. Ячейки заклинаний — это основной способ представления магического потенциала заклинателя. Каждый умеющий сотворять заклинания класс даёт своим представителям ограниченное количество ячеек для заклинаний определённых уровней. Например, Волшебник 3-го уровня имеет четыре ячейки заклинаний 1-го уровня и две ячейки заклинаний 2-го уровня.

Когда вы сотворяете заклинание, вы расходуете ячейку того же уровня, что и заклинание, или выше — по сути «заполняя» ячейку заклинанием. Представьте, что ячейка заклинаний — это углубление определённого размера; маленькое для ячейки 1-го уровня и большее для заклинаний более высокого уровня. Заклинание 1-го уровня может поместиться в ячейку любого размера, а заклинание 2-го уровня поместится только в ячейку не ниже 2-го уровня. Когда Волшебник 3-го уровня сотворяет Волшебную стрелу — заклинание 1-го уровня — он тратит одну из четырёх ячеек 1-го уровня, и у него остаётся три таких ячейки.

По завершении Долгого отдыха все потраченные ячейки заклинаний восстанавливаются.

### ВРЕМЯ СОТВОРЕНИЯ

Большая часть заклинаний сотворяются действием Магия, но некоторые из них требуют сотворения Бонусным действием, Реакцией или в течение 1 минуты или более. Для каждого заклинания указано требуемое Время сотворения.

## ОДНО ЗАКЛИНАНИЕ С ЯЧЕЙКОЙ ЗАКЛИНАНИЙ ЗА ХОД

В каждый ход вы можете потратить для сотворения заклинаний только одну ячейку заклинаний. Это правило означает, что вы не можете, например, сотворить заклинание с ячейкой заклинаний действием Магия, и ещё одно Бонусным действием в тот же ход.

## УСЛОВИЯ РЕАКЦИЙ И БОНУСНЫХ ДЕЙСТВИЙ

Если заклинание сотворяется Реакцией, оно сотворяется в ответ на выполнение условия, описанного во Времени сотворения. Некоторые заклинания, сотворяющиеся Бонусным действием, также сотворяются в ответ на выполнение описанного в заклинании условия.

### ДЛИТЕЛЬНОЕ ВРЕМЯ СОТВОРЕНИЯ

Некоторые заклинания — как и сотворение заклинания как Ритуал — требуют больше времени на сотворение: минуты или даже часы. Когда вы сотворяете заклинание со временем сотворения 1 минута или более, в каждый из своих ходов вы должны совершать действие Магия, и вы должны постоянно сохранять Концентрацию (см. глоссарий правил). Если ваша Концентрация нарушается, заклинание не сотворится, но вы не тратите ячейку заклинаний. Чтобы сотворить заклинание, вы должны начать сначала.

### ДИСТАНЦИЯ

Дистанция заклинания указывает, на каком расстоянии от заклинателя может возникнуть эффект, а в описании заклинания указывается, какая часть эффекта ограничена дистанцией.

Дистанция обычно имеет следующий вид:

**Дистанция.** Дистанция указывается в футах.

**Касание.** Эффект заклинания возникает на чем-то, к чему должен прикоснуться заклинатель, как указано в заклинании.

**На себя.** Заклинание сотворяется на заклинателя или исходит от него, как указано в заклинании.

Если эффект заклинания может перемещаться, он не ограничен его дистанцией действия, если только в описании заклинания не указано иное.

### ДЛИТЕЛЬНОСТЬ

Длительность заклинания — это промежуток времени, в течение которого заклинание продолжает действовать после его сотворения. Длительность обычно принимает одну из следующих форм:

**Концентрация.** Длительность, требующая Концентрации, подчиняется правилам Концентрации (см. глоссарий правил).

**Мгновенно.** Мгновенная длительность означает, что магия заклинания появляется только на мгновение, а затем исчезает.

**Отрезок времени.** Длительность, заданная отрезком времени, определяет, как долго длится заклинание в раундах, минутах, часах и так далее. Например, в строке Длительность может быть указано «1 минута», что означает, что заклинание заканчивается по прошествии 1 минуты. Пока сотворённое вами заклинание продолжает длиться, вы можете отменить его (действий не требуется), если у вас нет состояния Недееспособный.







## ЭФФЕКТЫ

После длительности заклинания подробно описываются его эффекты. Они точно отражают действие заклинания, которое игнорирует обычные физические законы; любые последствия, выходящие за рамки этих эффектов, находятся в компетенции Мастера. Какими бы ни были эффекты, в них обычно упоминаются цели, спасброски, броски атаки или всё вместе, эти части работы заклинаний подробно описаны далее.

### Цели

При сотворении заклинания обычно требуется выбрать одну или несколько целей, на которых будет воздействовать магия заклинания. В описании заклинания указано, нацеливается ли оно на существо, на объекты или что-то ещё.

**Свободный путь к цели.** У заклинателя должен быть свободный путь к тому, что он выбирает целью заклинания: цель не может находиться за Полным укрытием.

**Выбор себя в качестве цели.** Если заклинание сотворяется на существо по вашему выбору, вы можете выбрать себя, если только цель не должна быть Враждебной, или явно не указано, что цель должна быть существом, отличным от вас.

**Области воздействия.** Некоторые заклинания, такие как Волна грома, покрывают целую область, называемую областью воздействия, что описано в глоссарии правил. Эта область определяет, на что нацеливается заклинание. В описании заклинания указывается, воздействует ли оно на область, которая обычно представляет собой одну из следующих форм: Конус, Куб, Линия, Сфера, Цилиндр или Эманация.

**Осведомлённость цели заклинания.** Если заклинание не имеет заметного эффекта, существо не знает, что оно стало целью заклинания. Эффект в виде молнии очевиден, но что-то более тонкое, например попытка чтения мыслей, остаётся незамеченным, если в описании заклинания не указано иное.

Недопустимые цели. Если вы сотворили заклинание на кого-то или что-то, на что оно не может воздействовать, с целью ничего не произойдёт, при этом если вы использовали ячейку для сотворения заклинания, то она будет израсходована.

### СПАСБРОСКИ

Многие заклинания предписывают цели совершить спасбросок, чтобы избежать части или всех эффектов заклинания. В описании заклинания сказано, какая характеристика при этом используется, и что происходит при успехе или провале спасброска. Сл ваших заклинаний рассчитывается следующим образом:

**Сл спасброска заклинаний** = 8 + ваш модификатор заклинательной характеристики + ваш Бонус владения

### БРОСКИ АТАК

Некоторые заклинания требуют от заклинателя совершения броска атаки, чтобы определить, попало ли заклинание в цель. Модификатор атаки ваших заклинаний рассчитывается следующим образом:

**Модификатор атаки заклинанием** = ваш модификатор заклинательной характеристики + ваш Бонус владения

### КОМБИНИРОВАНИЕ ЭФФЕКТОВ ЗАКЛИНАНИЙ

Эффекты различных заклинаний, действующих одновременно, складываются. Однако эффекты от многократного сотворения одного и того же заклинания не складываются. Пока длительности эффектов нескольких заклинаний пересекаются, применяется только самый сильный эффект (например, дающий наибольший бонус). Если эффекты одинаково мощные, то пока их длительности пересекаются, применяется самый последний эффект. Например, если два Жреца сотворят Благословение на одну и ту же цель, эта цель получит преимущество заклинания только один раз; она не получит две бонусные кости.





# ГЛОССАРИЙ ПРАВИЛ

## УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

В глоссарии используются следующие условные обозначения:

**«Вы».** В этом глоссарии и других местах книги часто объясняется, что происходит с вами в игровом мире. В этом контексте «вы» используется для обозначения существа или предмета, на который распространяется действие правила в определённый момент игры. Например, «вы» в состоянии Сбитый с ног относится к существу, которое находится в этом состоянии в данный момент.

**«Смотрите также».** В некоторых статьях глоссария есть раздел «Смотрите также», который отсылает к другим статьям глоссария или главам этой книги.

**Сокращения.** Перечисленные ниже сокращения встречаются в этом глоссарии и других разделах правил.

КЗ	Класс защиты	Сил	Сила
Хар	Харизма	ЗМ	Золотая монета
Тел	Телосложение	Инт	Интеллект
ПО	Показатель опасности	Мастер	Мастер подземелий
Сл	Сложность	Муд	Мудрость
Лов	Ловкость		

## ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПРАВИЛ

### ПРОВЕРКА ХАРАКТЕРИСТИКИ

Проверка характеристики — это Тест к20, представляющий собой использование одной из шести характеристик или определённого навыка, связанного с характеристикой, для преодоления трудности. Смотрите также главу 1 («Тесты к20» и «Владение»).

### ЗНАЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ И МОДИФИКАТОР

Существо имеет шесть значений характеристик (Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Харизма) и соответствующие им модификаторы. Добавляйте модификатор, когда вы совершаете Тест к20 с использованием соответствующей характеристики или когда правила требуют этого от вас. Смотрите также главу 1 («Шесть характеристик»).

### ДЕЙСТВИЕ

В свой ход вы можете совершить одно действие. Выберите действие из списка ниже или воспользуйтесь специальными действиями, которые предоставляют ваши умения. Смотрите также главу 1 («Действия»). Определения действий вы можете найти в статьях глоссария:

Атака	Уклонение	Влияние	Поиск
Рывок	Помощь	Магия	Изучение
Отход	Засада	Подготовка	Использование

### ПРЕИМУЩЕСТВО

Если вы совершаете с Преимуществом Тест к20, бросьте два к20 и используйте большее значение. На бросок не могут воздействовать два или более Преимущества. В одном и том же броске Преимущество и Помеха нейтрализуют друг друга. Смотрите также главу 1 («Тесты к20»).

### ОБЛАСТЬ ВОЗДЕЙСТВИЯ

Во многих описаниях заклинаний и других умений указывается, что они имеют область воздействия. Эта область обычно имеет одну из шести форм. Определения форм вы можете найти в статьях глоссария:

Конус	Эманация	Сфера
Куб	Линия	

У области воздействия есть исходная точка — место, из которого исходит энергия этого воздействия. Для каждой формы существуют свои правила, определяющие расположение её исходной точки. Если от исходной точки до какого-либо места в области воздействия нельзя провести прямую незаблокированную линию, то это место не включается в область воздействия. Блокировать эту линию могут только препятствия, дающие Полное укрытие. Смотрите также «Укрытие».

Если создатель области воздействия размещает её в невидимой точке, а на пути между создателем и этой точкой находится препятствие, например, стена, то исходная точка возникает на ближней стороне препятствия.

### КЛАСС ЗАЩИТЫ

Класс защиты (КЗ) — это целевое число для броска атаки. КЗ показывает, насколько трудно попасть по цели.

Ваш базовый КЗ равен 10 + ваш модификатор Ловкости. Если какое-то правило даёт вам другой базовый КЗ, вы используете только один из них; вы не можете использовать два КЗ. Смотрите также «Бросок атаки».

### АТАКА [ДЕЙСТВИЕ]

Когда вы совершаете действие Атака, вы можете сделать один бросок атаки с использованием оружия или совершить Безоружный удар.

**Вооружение и разоружение.** Вы можете либо вооружиться, либо разоружиться, когда совершаете атаку в рамках этого действия. Вы можете сделать это до или после атаки. Если вы вооружились до атаки, это не значит, что вы обязаны применять это оружие в атаке. Вооружиться — это значит достать оружие из ножен или взять его в руки. Разоружиться — это значит вернуть оружие в ножны, сложить его или бросить на землю.

**Перемещение между Атаками.** Если вы перемещаетесь в свой ход и обладаете умением, таким как Дополнительная атака, которое позволяет вам совершить более одной атаки в рамках действия Атака, вы можете использовать часть или всё это перемещение для перемещения в период между совершением этих атак.





## БРОСОК АТАКИ

Бросок атаки — это Тест к20, который представляет собой совершение атаки оружием, заклинанием или Безоружный удар. Смотрите также главу 1 («Тесты к20»).

## ОСЛЕПЛЁННЫЙ [СОСТОЯНИЕ]

Пока вы Ослеплены, вы испытываете следующие эффекты.

**Ничего не видно.** Вы не можете видеть и автоматически проваливаете проверки характеристик, полагающиеся на зрение.

**Влияние на атаки.** Броски атаки по вам совершаются с Преимуществом, а вы совершаете броски атаки с Помехой.

## СЛЕПОЕ ЗРЕНИЕ

Если вы обладаете Слепым зрением, то ощущаете окружающий мир в пределах некоторого радиуса, не полагаясь на физическое зрение. В пределах этого радиуса вы можете видеть всё, что не находится за Полным укрытием, даже если вы Ослеплены или находитесь во Тьме. Более того, в этом радиусе вы можете видеть что-то, что является Невидимым.

## БОНУСНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Бонусное действие — это особое действие, которое вы можете совершить в тот же ход, когда совершаете действие. В свой ход вы не можете совершить более одного Бонусного действия. Бонусное действие можно совершить, только когда это прямо указано в правиле. Смотрите также главу 1 («Действия»).

## ЯРКИЙ СВЕТ

Яркий свет — это нормальное освещение. Смотрите также главу 1 («Исследование»).

## ГОРЕНИЕ [УГРОЗА]

Горящее существо или предмет получает 1к4 урона Огнём в начале каждого своего хода. Действием вы можете потушить огонь на себе, если станете Сбитым с ног и начнёте кататься по земле. Огонь можно потушить, если залить его водой, погрузить в воду или перекрыть доступ воздуха.

## ЗАГОВОР

Заговор — это заклинание 0-го уровня, которое сотворяется без использования ячейки заклинания.

## ОЧАРОВАННЫЙ [СОСТОЯНИЕ]

Пока вы Очарованы, вы испытываете следующие эффекты.

**Нельзя атаковать того, кто очаровал.** Вы не можете атаковать того, кто вас очаровал или выбирать его целью вредоносных умений или магических эффектов.

**Социальное преимущество.** Очаровавшее вас существо совершает с Преимуществом все проверки характеристик при социальном взаимодействии с вами.

## ЛАЗАНИЕ

При лазании каждый фут перемещения тратит 1 дополнительный фут скорости (2 дополнительных фута в Труднопроходимой местности). Если у вас есть Скорость лазания и вы используете её для подъёма, вы игнорируете эту дополнительную трату скорости.

Мастер вправе решить, что лазание по скользкой поверхности или поверхности, на которой почти не за что зацепиться, потребует проверки Силы (Атлетика) Сл 15.

## СКОРОСТЬ ЛАЗАНИЯ

Для лазания по вертикальной поверхности вместо Скорости можно использовать Скорость лазания. При этом дополнительная трата скорости, обычно связанная с лазанием, игнорируется. Смотрите также «Лазание» и «Скорость».

## КОНЦЕНТРАЦИЯ

Для некоторых заклинаний и эффектов нужно поддерживать Концентрацию, чтобы они были активны, как указано в их описании. Если создатель эффекта теряет Концентрацию, эффект заканчивается. Если эффект имеет ограниченную длительность, в его описании указывается, как долго на нём можно концентрироваться: до 1 минуты, 1 час или любое другое время. Создатель может закончить Концентрацию в любой момент (действие не требуется). Следующие факторы нарушают вашу Концентрацию.

**Концентрация на другом эффекте.** Вы теряете Концентрацию на эффекте в тот момент, когда начинаете произносить заклинание, требующее Концентрации, или приводите в действие другой эффект, требующий Концентрации.

**Урон.** Когда вы получаете урон, вы должны преуспеть в спасброске Телосложения, чтобы сохранить Концентрацию. Сл равна 10 или половине полученного урона (округляя в меньшую сторону) в зависимости от того, какое значение выше, и не может быть больше 30.

**Недееспособный или мёртвый.** Ваша Концентрация заканчивается, если вы становитесь Недееспособным или умираете.

## СОСТОЯНИЕ

Состояние — это временное положение в игре. Определение состояния описывает, как оно воздействует на того, кто его испытывает, а различные правила определяют, как его завершить. В глоссарии содержатся определения всех состояний:

Ослеплённый	Схваченный	Отравленный
Очарованный	Недееспособный	Сбитый с ног
Оглушённый	Невидимый	Опутанный
Истощённый	Парализованный	Бессознательный
Испуганный	Окаменевший	

Состояния не суммируются сами с собой; существо либо имеет какое-либо состояние, либо нет. Состояние Истощения является исключением из этого правила. Смотрите также главу 1 («Состояния»).





## КОНУС [ОБЛАСТЬ ВОЗДЕЙСТВИЯ]

Конус — это область воздействия, начинающаяся в исходной точке и расширяющаяся прямо в указанном её создателем направлении. В каждой точке вдоль оси Конуса его ширина равна расстоянию от этой точки до исходной точки. Например, ширина Конуса в точке на расстоянии 15 футов от исходной составляет 15 футов. Эффект, создающий Конус, определяет его максимальную длину.

Исходная точка Конуса не включается в область воздействия, если только её создатель не решит иначе.

## УКРЫТИЕ

Укрытие предоставляет некоторую защиту для того, кто находится за ним. Есть три степени укрытия, каждая из которых обеспечивает для цели различные преимущества: Укрытие на половину (+2 к КЗ и спасброскам Ловкости), Укрытие на три четверти (+5 к КЗ и спасброскам Ловкости) и Полное укрытие (нельзя напрямую выбрать целью атаки или заклинания). Если цель находится за несколькими укрытиями, то учитывается только дающее наибольшую защиту.

## ПОЛЗАНИЕ

При ползании каждый фут перемещения тратит 1 дополнительный фут скорости (2 дополнительных фута в Труднопроходимой местности).

## СУЩЕСТВО

Любой живой объект в игре, включая персонажа игрока, называется существом. Смотрите также «Тип существа».

## ТИП СУЩЕСТВА

В правилах для каждого существа, включая персонажей игроков, есть специальная метка, которая определяет его тип. Большинство персонажей игроков являются Гуманоидами. В игре используются следующие типы существ: Аберрация, Великан, Гуманоид, Дракон, Зверь, Исчадие, Конструкт, Монстр, Небожитель, Нежить, Растение, Слизь, Фея, Элементаль.

## КРИТИЧЕСКОЕ ПОПАДАНИЕ

Если при броске атаки на к20 выпало «20», то это считается Критическим попаданием. Атака попадает по цели независимо от любых модификаторов и КЗ цели. Критическое попадание позволяет вам совершить дополнительный бросок костей для определения урона от атаки по цели. Дважды совершите бросок всех костей для определения урона от атаки и сложите их вместе. Затем добавьте все соответствующие модификаторы.

## КУБ [ОБЛАСТЬ ВОЗДЕЙСТВИЯ]

Куб — это область воздействия, которая начинается в любом месте на грани куба и распространяется вдоль прямых линий от точки начала. Эффект, создающий Куб, определяет его размер, то есть длину каждого из его рёбер.

Исходная точка Куба не включается в область воздействия, если только его создатель не решит иначе.

## ТЕСТ К20

Тесты к20 включают в себя три основных броска к20 в игре: проверки характеристик, броски атаки и спасброски. Если что-то в игре влияет на Тест к20, оно влияет на все три броска. Мастер сам решает, когда уместно применить Тест к20 в конкретных обстоятельствах.

## УРОН

Урон представляет повреждение, из-за которого существо или предмет теряют Хиты.

## БРОСОК УРОНА

Бросок урона — это бросок кости, скорректированный любыми применимыми модификаторами, который наносит урон цели.

## ТИП УРОНА

Атаки и другие эффекты наносят разные типы урона. У типов урона нет своих особых правил, но другие правила, например Сопротивление, полагаются на типы. Существующие типы урона: Дробящий, Звук, Излучение, Кислота, Колющий, Некротическая энергия, Огонь, Психическая энергия, Рубящий, Холод, Силовой, Электричество, Яд.

## ТЬМА

Область Тьмы является Сильно заслонённой.

## ТЁМНОЕ ЗРЕНИЕ

Если вы обладаете Тёмным зрением, вы можете видеть в пределах некоторого радиуса при Тусклом свете, как при Ярком свете, а во Тьме — как при Тусклом свете. Во Тьме вы видите цвета только как различные оттенки серого.

## РЫВОК [ДЕЙСТВИЕ]

Когда вы совершаете действие Рывок, вы получаете дополнительное перемещение на текущем ходу. Это дополнительное перемещение равно вашей Скорости после применения всех модификаторов. Например, при Скорости в 30 футов вы можете переместиться на 60 футов в свой ход, если совершите Рывок. Если ваша Скорость 30 футов и она снижена до 15 футов, вы сможете передвинуться на 30 футов в свой ход, если совершите Рывок.

Если у вас есть особая скорость, например Скорость полёта или Скорость плавания, вы можете использовать её вместо своей обычной Скорости при совершении Рывка. Вы сами выбираете, какую скорость использовать при каждом движении.

## ОГЛОХШИЙ [СОСТОЯНИЕ]

Пока вы являетесь Оглохшим, вы испытываете следующие эффекты.

**Ничего не слышно.** Вы не можете слышать и автоматически проваливаете проверки характеристик, требующие слуха.





## СПАСБРОСОК ОТ СМЕРТИ

Персонаж игрока должен совершить Спасбросок от смерти, если он начинает свой ход с 0 Хитов.

## ТРУДНОПРОХОДИМАЯ МЕСТНОСТЬ

Если пространство представляет собой Труднопроходимую местность, каждый фут перемещения в этой местности тратит 1 дополнительный фут скорости. Например, перемещение на 5 футов по Труднопроходимой местности тратит 10 футов скорости. Труднопроходимая местность не складывается; либо пространство является Труднопроходимой местностью, либо нет.

Пространство является Труднопроходимой местностью, если оно содержит что-либо из перечисленного или подобное этому:

- Существо больше Крошечного или не ваш союзник
- Мебель, подходящая для существ вашего размера или больше
- Сильный снег, лёд, щебень или подлесок
- Жидкость глубиной от голени до пояса
- Узкое отверстие, рассчитанное на существо на размер меньше вас
- Уклон 20 градусов и более

## КЛАСС СЛОЖНОСТИ

Класс сложности (Сл) — это целевое число для проверки характеристики или спасброска.

## ТУСКЛЫЙ СВЕТ

Область с Тусклым светом является Слабо заслонённой.

## ПОМЕХА

Если вы совершаете с Помехой Тест к20, бросьте два к20 и используйте меньшее значение. На бросок не могут воздействовать две или более Помехи. В одном и том же броске Преимущество и Помеха нейтрализуют друг друга.

## ОТХОД [ДЕЙСТВИЕ]

Если вы совершаете действие Отход, то до конца текущего хода ваше перемещение не вызывает Провоцированную атаку.

## УКЛОНЕНИЕ [ДЕЙСТВИЕ]

Если вы совершаете действие Уклонение, вы получаете следующие преимущества: до начала вашего следующего хода, если вы видите атакующего, все его броски атаки по вам совершаются с Помехой, и вы совершаете с Преимуществом спасброски Ловкости.

Вы теряете эти преимущества, если вы становитесь Недееспособным или если ваша Скорость равна 0.

## ЭМАНАЦИЯ [ОБЛАСТЬ ВОЗДЕЙСТВИЯ]

Эманация — это область воздействия, которая исходит от существа или объекта и распространяется во всех направлениях по прямой. Эффект, создающий Эманацию, определяет расстояние, на которое она распространяется.

Эманация движется вместе с существом или объектом, являющимся её источником, если только это не мгновенный или статичный эффект.

Источник Эманации (существо или предмет) не включается в область воздействия, если только её создатель не решит иначе.

## ВРАГ

Существо является вашим врагом, если оно сражается против вас в бою, активно пытается причинить вам вред или назначено вашим врагом правилами или Мастером.

## ИСТОЩЁННЫЙ [СОСТОЯНИЕ]

Пока вы Истощены, на вас действуют следующие эффекты.

**Уровни Истощения.** Это состояние может накапливаться. Каждый раз, когда вы получаете его, вы получаете 1-й уровень Истощения. Вы умираете, когда получаете 6-й уровень Истощения.

**Влияние на Тесты к20.** Когда вы совершаете Тест к20, результат броска уменьшается на удвоенное значение вашего уровня Истощения.

**Уменьшение скорости.** Ваша Скорость уменьшается на количество футов, равное пятикратному уровню вашего Истощения.

**Устранение уровней Истощения.** После завершения Долгого отдыха ваш уровень Истощения уменьшается на 1. Когда ваш уровень Истощения достигает 0, состояние заканчивается.

## ПАДЕНИЕ [УГРОЗА]

Падающее существо в конце падения получает 1кб Дробящего урона за каждые 10 футов падения при максимуме в 20кб. Когда существо приземляется, оно становится Сбитым с ног, если только каким-то образом не избежит урона от падения.

Если существо упало в воду или другую жидкость, оно может Реакцией определить, войдёт ли оно в воду головой или ногами, совершив проверку Силы (Аглетика) Сл 15 или Ловкости (Акробатика) Сл 15. При успехе любой урон, полученный в результате падения, уменьшается вдвое.

## ФЕХТОВАЛЬНОЕ [СВОЙСТВО ОРУЖИЯ]

При совершении атаки Фехтовальным оружием вы сами выбираете, какой модификатор использовать при совершении бросков атаки и урона — Силы или Ловкости. Вы должны использовать один и тот же модификатор для обоих бросков.

## ПОЛЁТ

Различные эффекты могут позволить существу летать. Во время полёта вы падаете, если становитесь Недееспособным или Сбитым с ног, или ваша Скорость полёта снижается до 0. Вы можете оставаться в воздухе при таких обстоятельствах, если можете парить.

## СКОРОСТЬ ПОЛЁТА

Для перемещения по воздуху можно использовать Скорость полёта. Пока у вас есть Скорость полёта, вы можете оставаться в воздухе до момента приземления, падения или смерти.



## ДРУЖЕЛЮБНОЕ [ОТНОШЕНИЕ]

Дружелюбное существо относится к вам благосклонно. Вы совершаете проверки характеристик, влияющие на Дружелюбное существо, с Преимуществом.

## ИСПУГАННЫЙ [СОСТОЯНИЕ]

Пока вы Испуганы, вы испытываете следующие эффекты.

**Влияние на Проверки характеристик и Атаки.** Вы совершаете проверки характеристик и броски атаки с Помехой, пока источник страха находится в пределах вашей видимости.

**Невозможность приблизиться.** Вы не можете по своей воле переместиться ближе к источнику страха.

## СХВАЧЕННЫЙ [СОСТОЯНИЕ]

Пока вы Схвачены, вы испытываете следующие эффекты.

**Нулевая скорость.** Ваша Скорость равна нулю и не может увеличиться.

**Влияние на атаки.** Вы совершаете броски атаки с Помехой по любой цели, кроме схватившего вас существа.

**Возможность быть перенесённым.** Схватившее вас существо может тащить или нести вас, когда движется, но каждый фут перемещения тратит 1 дополнительный фут скорости, если только вы не Крошечное существо или на два размера меньше схватившего.

## ЗАХВАТ

Существо может захватить другое существо. Персонажи обычно совершают захват с помощью Безоружного удара. Многие чудовища обладают особыми атаками, которые позволяют им быстро захватывать добычу. Как бы ни был совершён захват, он должен осуществляться в соответствии с этими правилами. Смотрите также «Безоружный удар» и «Схваченный».

**Состояние Схваченный.** При успешном захвате существа вы делаете его Схваченным.

**По одному захвату на каждую руку.** У существа должна быть свободна рука, чтобы схватить другое существо. Некоторые блоки статистики и игровые эффекты позволяют существу схватывать противника с помощью щупальца, пасти или другой части тела. Какую бы часть тела ни использовал хвататель, он может схватить ей только одно существо, при этом эта часть тела не может использоваться для нападения на другое существо, пока не захват не прекратится.

**Высвобождение из захвата.** Схваченное существо может действием попытаться высвободиться, совершив проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) против Сл высвобождения от захвата, переставая быть Схваченным в случае успеха. Существо также перестаёт быть Схваченным, если хвататель становится Недееспособным или расстояние между целью и хватателем превышает его дистанцию захвата.

## СИЛЬНО ЗАСЛОНЁННЫЙ

Когда вы пытаетесь разглядеть что-то в Сильно заслонённой местности, вы становитесь Ослеплённым.

## ТЯЖЁЛОЕ [СВОЙСТВО ОРУЖИЯ]

Вы совершаете с Помехой броски атаки Тяжёлым оружием, если это Рукопашное оружие, и значение вашей Силы меньше 13, либо это Дальнобойное оружие, и значение вашей Ловкости меньше 13.

## ПОМОЩЬ [ДЕЙСТВИЕ]

Когда вы совершаете действие Помощь, вы можете выполнить одно из нижеперечисленного.

**Помощь в проверке характеристик.** Выберите одно из ваших владений навыком или инструментом и одного союзника, находящегося достаточно близко, чтобы вы могли помочь ему словесно или физически, когда он будет совершать проверку характеристики. Союзник получает Преимущество при следующей проверке характеристики, которую он будет совершать с помощью выбранного навыка или инструмента. Это преимущество пропадает, если союзник не воспользуется им до начала вашего следующего хода. Окончательное решение о том, возможна ли ваша помощь, остаётся за Мастером.

**Помощь в броске атаки.** Вы на мгновение отвлекаете врага в пределах 5 футов от себя, предоставляя одному из ваших союзников Преимущество в следующем броске атаки против этого врага. Это преимущество пропадает в начале вашего следующего хода.

## ГЕРОИЧЕСКОЕ ВДОХНОВЕНИЕ

Если у вас (игрового персонажа) есть Героическое вдохновение, вы можете использовать его для того, чтобы перебросить любую кость сразу после её броска, и должны использовать новый результат.

Если у вас уже есть Героическое вдохновение и вы получаете его снова, оно теряется, если только вы не отдадите его персонажу другого игрока, у которого его нет.

## ЗАСАДА [ДЕЙСТВИЕ]

С помощью действия Засада вы пытаетесь скрыться. Чтобы сделать это, вы должны преуспеть в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 15, находясь в Сильно заслонённой местности, за Укрытием на три четверти или Полном укрытии, и при этом вы должны быть вне поля зрения любого врага. Если вы видите существо, вы можете определить, видит ли оно вас.

При успехе вы становитесь Невидимым. Запишите результат вашей проверки, который будет являться Классом сложности (Сл) для существа, пытающегося найти вас с помощью проверки Мудрости (Восприятие).

Состояние заканчивается для вас сразу после любого из следующих событий: вы издаёте звук громче шёпота, враг находит вас, вы совершаете бросок атаки или сотворяете заклинание с Вербальным компонентом.





## ПРЫЖОК В ВЫСОТУ

Выполняя Прыжок в высоту, вы подпрыгиваете вверх на количество футов, равное вашему модификатору Силы + 3 (минимум 0 футов), если непосредственно перед прыжком вы переместились минимум на 10 футов. Выполняя Прыжок в высоту с места, вы можете прыгнуть только на половину этого расстояния. В обоих случаях, каждый фут прыжка стоит 1 фут перемещения.

Во время прыжка вы можете поднять руки над головой на высоту, равную половине вашего роста. За счёт этого вы можете дотянуться на расстояние, равное высоте прыжка плюс полтора ваших роста.

## ВРАЖДЕБНОЕ [ОТНОШЕНИЕ]

Враждебное существо относится к вам с неприязнью. Вы совершаете проверки характеристик, позволяющие влиять на Враждебное существо, с Помехой.

## ИММУНИТЕТ

Если вы обладаете Иммунитетом к определённого типу урона или состоянию, они не могут на вас воздействовать.

## НЕДЕЕСПОСОБНЫЙ [СОСТОЯНИЕ]

Пока вы Недееспособны, вы испытываете следующие эффекты.

**Бездействие.** Вы не можете совершать действия, Бонусные действия или Реакции.

**Отсутствие Концентрации.** Ваша Концентрация прерывается.

**Немота.** Вы не можете говорить.

**Застигнут врасплох.** Если вы Недееспособны, вы совершаете броски Инициативы с Помехой.

## БЕЗРАЗЛИЧНОЕ [ОТНОШЕНИЕ]

Безразличное существо не имеет желания ни помогать, ни препятствовать вам. По умолчанию отношение чудовища — Безразличное.

## БЕЗРАЗЛИЧНОЕ [ОТНОШЕНИЕ]

Безразличное существо не имеет желания ни помогать, ни препятствовать вам. По умолчанию отношение чудовища — Безразличное.

## ВЛИЯНИЕ [ДЕЙСТВИЕ]

С помощью действия Влияние вы побуждаете чудовище что-то сделать. Опишите или отыграйте, как вы общаетесь с чудовищем. Вы хотите обмануть, запугать, удивить или мягко убедить? Затем Мастер решит, согласно ли чудовище, отказывается или сомневается в результате взаимодействия с вами. Это решение определяет, необходима ли проверка характеристики, как описано ниже.

**Согласие.** Если ваше желание совпадает с желаниями чудовища, проверки характеристики не требуется. Чудовище исполнит вашу просьбу удобным ему образом.

**Отказ.** Если ваше желание вызывает у чудовища отвращение или противоречит его мировоззрению, проверки характеристики не требуется. Чудовище вам не подчиняется.

**Сомнение.** Если вы настаиваете, чтобы чудовище сделало что-то, в чём оно сомневается, вы должны совершить проверку характеристики, зависящую от его отношения к вам: Безразличное, Дружелюбное или Враждебное (см. определения в глоссарии). Таблица «Проверки Влияния» поможет определить, какую проверку характеристики следует совершить, исходя из того, как вы взаимодействуете с чудовищем. Характеристику для проверки выбирает Мастер, и по умолчанию Сл равна 15 или показателю Интеллекта чудовища, в зависимости от того, что больше. При успехе чудовище делает то, что от него требуют. При провале вы должны подождать 24 часа (или сколько решит Мастер), прежде чем повторить ту же проверку.

## ПРОВЕРКИ ВЛИЯНИЯ

Проверка характеристики	Взаимодействие
Мудрость (Уход за животными)	Уговаривание Зверя или Монстра
Харизма (Выступление)	Удивление чудовища
Харизма (Запугивание)	Запугивание чудовища
Харизма (Обман)	Обман чудовища, которое способно вас понять
Харизма (Убеждение)	Убеждение чудовища, которое способно вас понять

## ИНИЦИАТИВА

Инициатива определяет порядок ходов в сражении.

## НЕВИДИМЫЙ [СОСТОЯНИЕ]

Пока вы Невидимы, вы испытываете следующие эффекты.

**Внезапность.** Если вы Невидимы, вы совершаете броски Инициативы с Преимуществом.

**Скрытность.** Вы не попадаете под воздействие какого-либо эффекта, который требует, чтобы его цель была видна, если только создатель эффекта каким-то образом не видит вас. Любое снаряжение, которое вы носите или несёте, также скрыто.

**Влияние на атаки.** Броски атаки по вам совершаются с Помехой, а вы совершаете броски атаки с Преимуществом. Если существо каким-то образом может видеть вас, вы не получаете этого преимущества перед этим существом.

## ПРЫЖКИ

Когда вы совершаете прыжок, вы совершаете либо Прыжок в длину (горизонтальный), либо Прыжок в высоту (вертикальный).

## НОКАУТИРОВАНИЕ СУЩЕСТВА

Если вы рукопашной атакой доводите Хиты существа до 0, то вместо этого вы можете уменьшить их до 1. Существо становится Бессознательным и начинает Короткий отдых.

Существо остаётся Бессознательным до тех пор, пока не восстановит хотя бы 1 Хит или пока кто-нибудь действием не окажет ему первую помощь, что требует преуспеть в проверке Мудрости (Медицина) Сл 10.



## Лёгкое [Свойство оружия]

Когда в свой ход вы совершаете действие Атака и атакуете Лёгким оружием, вы можете совершить одну дополнительную атаку Бонусным действием позже в тот же самый ход. Эта дополнительная атака должна быть совершена другим Лёгким оружием, и вы не добавляете модификатор характеристики к урону этой атаки, если он положительный. Например, действием Атака вы можете атаковать Коротким мечом в одной руке и Бонусным действием атаковать Кинжалом в другой руке, но вы не добавляете ваш модификатор Силы или Ловкости к броску урона Бонусного действия, если этот модификатор положительный.

## Слабо заслонённый

Чтобы разглядеть что-то в Слабо заслонённой местности, вы совершаете проверки Мудрости (Восприятие) с Помехой.

## Линия [Область воздействия]

Линия — это область воздействия, начинающаяся в исходной точке и простирающаяся по прямой на расстояние, равное своей длине. Она покрывает область, ограниченную её шириной. Эффект, который создаёт Линию, определяет её длину и ширину.

Исходная точка Линии не включается в область воздействия, если только её создатель не решит иначе.

## Перезарядка [Свойство оружия]

Вы можете выстрелить из оружия со свойством Перезарядка только один боеприпас одним действием, Бонусным действием или Реакцией, вне зависимости от количества атак, которые вы можете совершить.

## Прыжок в длину

Когда вы совершаете Прыжок в длину, вы прыгаете по горизонтали на расстояние, не превышающее ваше значение Силы, если прямо перед прыжком вы прошли как минимум 10 футов. Если вы совершаете Прыжок в длину с места, вы можете прыгнуть только на половину этого расстояния. В любом случае, каждый фут прыжка стоит один фут перемещения.

Приземлившись на труднопроходимую местность, вы должны преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 10, иначе будете Сбиты с ног.

Согласно этому правилу, высота прыжка не имеет значения — нет разницы, прыгаете вы через ручей или пропасть. Мастер может попросить вас совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 10, если вы перепрыгиваете низкое препятствие (не выше четверти дальности прыжка) такое как живая изгородь или невысокая стена. При провале вы в него врезаетесь.

## Долгий отдых

Долгий отдых — это период длительного бездействия, не менее 8 часов, доступный всем существам. Во время Долгого отдыха вы спите не менее 6 часов и выполняете несложные действия (читаете, говорите, принимаете пищу или стоите на страже) не более 2 часов.

Во время сна вы являетесь Бессознательным. После завершения Долгого отдыха вы должны подождать не менее 16 часов, прежде чем начать следующий.

**Преимущества отдыха.** Чтобы начать Долгий отдых, у вас должно быть не менее 1 Хита. После завершения отдыха вы получаете следующие преимущества:

**Восстановление всех Хитов.** Вы восстанавливаете все потерянные Хиты и все использованные Кости хитов. Если максимальное количество Хитов было снижено, оно возвращается к своему нормальному значению.

**Уменьшение уровня Истощения.** Если вы Истощены, ваш уровень Истощения уменьшается на 1.

**Перезарядка умений.** Некоторые умения перезаряжаются во время Долгого отдыха. Если у вас есть такое умение, оно перезарядается в соответствии с правилами, указанными в его описании.

**Прерывание отдыха.** Долгий отдых прерывается следующими событиями:

- Бросок Инициативы.
- Сотворение заклинания 1-го уровня или выше.
- Получение урона.
- 1 час ходьбы или другой физической нагрузки.

Если вы отдыхали хотя бы один час до прерывания, вы получаете преимущества Короткого отдыха. Смотрите также «Короткий отдых».

## Магия [Действие]

Когда вы совершаете действие Магия, вы сотворяете заклинание, время сотворения которого равняется одному действию, или используете умение или магический предмет, активация которого требует совершения действия Магия.

Если вы сотворяете заклинание, время сотворения которого составляет одну минуту или больше, вы должны совершать действие Магия каждый ход, сохраняя при этом Концентрацию. Если ваша Концентрация прерывается, заклинание не сотворится, а вы не тратите ячейку заклинания.

## Магический эффект

Эффект называется магическим, если он вызван заклинанием, использованием магического предмета или явлением, которое правила определяют как магическое.

## Свойства искусности

Каждое оружие обладает свойством искусности, которым может пользоваться только персонаж с умением или особенностью, дающей это свойство персонажу.

## Чудовище

Чудовище — это существо, управляемое Мастером, даже если оно доброжелательно.





## ПРОВОЦИРОВАННЫЕ АТАКИ

Вы можете совершить Провоцированную атаку, когда существо, которое вы видите, действием, Бонусным действием или Реакцией перемещается из вашей зоны досягаемости или использует одну из своих скоростей. Чтобы совершить Провоцированную атаку, используйте Реакцию, чтобы совершить одну рукопашную атаку оружием или Безоружный удар по спровоцировавшему вас существу. Атака совершается непосредственно перед тем, как существо покинет зону досягаемости.

## ПАРАЛИЗОВАННЫЙ [СОСТОЯНИЕ]

Пока вы Парализованы, вы испытываете следующие эффекты.

**Недееспособность.** Вы являетесь Недееспособным.

**Нулевая скорость.** Ваша Скорость равна 0 и не может увеличиться.

**Влияние на спасброски.** Вы автоматически проваливаете спасброски Силы и Ловкости.

**Влияние на атаки.** Броски атаки по вам совершаются с Преимуществом.

**Автоматические Критические попадания.** Любой бросок атаки, попавший по вам, является Критическим попаданием, если атакующий находится в пределах 5 футов от вас.

## ОКАМЕНЕВШИЙ [СОСТОЯНИЕ]

Пока вы являетесь Окаменевшим, вы испытываете следующие эффекты.

**Преобразование в неодушевлённую субстанцию.** Вы и все немагические предметы, надетые на вас, превращаетесь в твёрдую, неодушевлённую субстанцию, обычно в камень. Ваш вес увеличивается в десять раз, и вы перестаёте стареть.

**Недееспособность.** Вы являетесь Недееспособным.

**Нулевая скорость.** Ваша Скорость равна 0 и не может увеличиться.

**Влияние на атаки.** Броски атаки по вам совершаются с Преимуществом.

**Влияние на спасброски.** Вы автоматически проваливаете спасброски Силы и Ловкости.

**Соппротивление урону.** Вы обладаете Соппротивлением ко всем типам урона.

**Иммунитет к ядам.** Вы обладаете Иммунитетом к состоянию Отравленный.

## ОТРАВЛЕННЫЙ [СОСТОЯНИЕ]

Пока вы Отравлены, вы испытываете следующие эффекты.

**Влияние на проверки характеристик и атаки.** Вы совершаете броски атаки и проверки характеристик с Помехой.

## СБИТЫЙ С НОГ [СОСТОЯНИЕ]

Пока вы Сбиты с ног, вы испытываете следующие эффекты.

**Ограниченное перемещение.** Ваши единственные варианты перемещения — это ползти или потратить количество футов перемещения, равное половине вашей Скорости (округляя в меньшую сторону), чтобы подняться и завершить состояние. Если ваша Скорость равна 0, вы не можете подняться.

**Влияние на атаки.** Вы совершаете броски атаки с Помехой. Броски атаки по вам совершаются с Преимуществом, если атакующий находится в пределах 5 футов от вас. В противном случае броски атаки будут совершаться с Помехой.

## ДИСТАНЦИЯ [СВОЙСТВО ОРУЖИЯ]

У Дальнобойного оружия в скобках после свойства Боеприпас или Метательное указан диапазон. Он состоит из двух чисел. Первое — это нормальная дистанция оружия в футах, а второе — максимальная дистанция. Броски атаки по цели за пределами нормальной дистанции совершаются с Помехой. Вы не можете атаковать цель за пределами максимальной дистанции.

## ДОСЯГАЕМОСТЬ [СВОЙСТВО ОРУЖИЯ]

Оружие со свойством Досыгаемость добавляет 5 футов к расстоянию, на котором вы можете совершать им атаки и Провоцированные атаки.

## РЕАКЦИЯ

Реакция — это особое действие, совершаемое после наступления определённого условия, указанного в описании Реакции. Вы можете совершить Реакцию в ход другого существа. Если вы совершаете Реакцию в свой ход, то сможете это сделать, даже если вы в этот же ход совершаете действие, Бонусное действие или и то, и то. После совершения Реакции вы не сможете совершить ещё одну до начала вашего следующего хода. Провоцированная атака — это Реакция, доступная всем существам.

## ПОДГОТОВКА [ДЕЙСТВИЕ]

Вы совершаете действие Подготовка, чтобы дождаться наступления определённых обстоятельств, прежде чем начать действовать. Для этого вы совершаете это действие в свой ход, что позволяет вам отреагировать, используя Реакцию перед началом вашего следующего хода.

Сначала вы решаете, какое условие вызовет вашу Реакцию. Затем вы выбираете действие, которое вы совершите в ответ на это условие. Или вы можете выбрать передвинуться на расстояние, равное вашей Скорости. Например: «Если кульгист наступит на люк, я потяну за рычаг, который его откроет», либо: «Если зомби подойдёт ко мне, я отойду».

Когда условие будет выполнено, у вас есть два варианта: либо совершить Реакцию, либо проигнорировать.

Если вы хотите использовать заклинание в качестве Подготовки, то его сотворение происходит как обычно (затрачиваются все необходимые ресурсы), но его энергия удерживается и высвобождается после срабатывания условия при совершении Реакции. Чтобы подготовить заклинание, время его сотворения должно равняться одному действию, а удержание энергии заклинания требует Концентрации, которую вы можете поддерживать до начала вашего следующего хода. Если ваша Концентрация нарушается, заклинание рассеивается, не принося никакого результата.





## СОПРОТИВЛЕНИЕ

Если у вас есть сопротивление определённому типу урона, то наносимый вам урон этого типа уменьшается вдвое (округляя в меньшую сторону). Сопротивление применяется только один раз к одному и тому же типу урона.

## ОПУТАННЫЙ [СОСТОЯНИЕ]

Пока вы Опутаны, вы испытываете следующие эффекты.

**Нулевая скорость.** Ваша Скорость равна 0 и не может увеличиться.

**Влияние на атаки.** Броски атаки по вам совершаются с Преимуществом, а вы совершаете броски атаки с Помехой.

**Влияние на спасброски.** Вы совершаете спасброски Ловкости с Помехой.

## СПАС

Спас — это короткое название спасброска.

## СПАСБРОСОК

Спасбросок, также называемый «спас», представляет собой попытку избежать или противостоять опасности. Обычно вы совершаете спасбросок только тогда, когда этого требуют правила, однако вы можете решить провалить спас, не совершая броска. Результаты спасброска описываются в вызвавшем его эффекте. Если цель вынуждена сделать спасбросок, но у неё нет нужной характеристики, спасбросок автоматически проваливается.

## ПОИСК [ДЕЙСТВИЕ]

Когда вы совершаете действие Поиск, вы совершаете проверку Мудрости, чтобы распознать что-то неочевидное. В таблице «Поиск» указано, какие навыки применимы при выполнении этого действия, в зависимости от того, что вы пытаетесь обнаружить.

### Поиск

Навык	Что нужно обнаружить
Восприятие	Скрытое существо или объект
Выживание	Следы или пища
Медицина	Болезнь существа или причина смерти
Проницательность	Душевное состояние существа

## КОРОТКИЙ ОТДЫХ

Короткий отдых — это период бездействия длительностью 1 час, в течение которого существо не занимается напряжённой деятельностью. В это время оно может читать, общаться, принимать пищу или стоять на страже. Чтобы начать Короткий отдых, у вас должно быть не менее 1 Хита.

**Преимущества отдыха.** После завершения отдыха, вы получаете следующие преимущества:

**Использование Костей хитов.** Вы можете потратить одну или несколько своих Костей хитов, чтобы восстановить Хиты. Каждый раз, когда вы тратите таким образом Кость хитов, совершите бросок кости и добавьте к нему ваш модификатор Телосложения. Вы восстанавливаете Хиты, равные этому результату (минимум 1 Хит). После каждого броска вы можете решить, тратить ли дополнительную Кость хитов.

**Перезарядка умений.** Некоторые умения перезаряжаются во время Короткого отдыха. Если у вас есть такое умение, оно перезаряжается в соответствии с правилами, указанными в его описании.

**Прерывание отдыха.** Короткий отдых прерывается следующими событиями:

- Бросок Инициативы.
- Сотворение заклинания 1-го уровня или выше.
- Получение урона

Прерванный Короткий отдых не даёт никаких преимуществ.

## НАВЫК

Навык — это область специализации, связанная с определённой проверкой характеристик. Если вы владеете каким-либо навыком, вы можете добавить свой Бонус владения к проверкам характеристики, связанным с этим навыком.

## СКОРОСТЬ

У существа есть Скорость — это расстояние в футах, на которое оно может переместиться в свой ход. Смотрите также «Лазание», «Ползание», «Полёт», «Прыжки», «Плавание» и главу 1 («Сражение»).

**Особые скорости.** Некоторые существа обладают особыми скоростями, такими как Скорость копания, Скорость лазания, Скорость полёта или Скорость плавания, определение каждой из которых приведено в этом глоссарии. Если у вас более одной скорости, выберите, какую из них вы будете использовать при перемещении. Вы можете менять тип скорости во время перемещения. Каждый раз, когда вы меняете скорость, вычитайте уже пройденное расстояние из новой скорости. Результат определит, на какое расстояние ещё вы сможете продвинуться. Если результат равен 0 или меньше, вы не сможете использовать новую скорость в этом ходе. Например, если ваша Скорость равна 30, а Скорость полёта — 40, вы можете пролететь 10 футов, пройти 10 футов и подняться в воздух, чтобы пролететь ещё 20 футов.

**Изменение скоростей.** Если эффект увеличивает или уменьшает вашу Скорость на определённый период, то любая ваша особая скорость также увеличивается или уменьшается на ту же величину на тот же период. Например, если ваша Скорость снижается до 0 и у вас есть Скорость лазания, то она также снижается до 0. Аналогично, если ваша Скорость уменьшается вдвое и у вас есть Скорость полёта, то она также уменьшается вдвое.

## ЗАКЛИНАНИЕ

Заклинание — это магический эффект.

## АТАКА ЗАКЛИНАНИЕМ

Атака заклинанием — это бросок атаки, совершаемый как часть заклинания или другого магического эффекта.

## СФЕРА [ОБЛАСТЬ ВОЗДЕЙСТВИЯ]

Сфера — это область воздействия, начинающаяся в исходной точке и простирающаяся наружу во всех направлениях. Эффект, создающий Сферу, определяет радиус, на который она простирается.

Исходная точка Сферы включается в область воздействия.





## ИЗУЧЕНИЕ [ДЕЙСТВИЕ]

Когда вы совершаете действие Изучение, вы совершаете проверку Интеллекта, чтобы обратиться к своей памяти, изучить книгу, зацепку или другой источник знаний с целью воспроизвести важную информацию.

В таблице «Области знаний» приводятся примеры областей знаний, к которым применяются различные навыки.

### ОБЛАСТИ ЗНАНИЙ

Навык	Области
История	Исторические события и люди, древние цивилизации, войны и определённые существа (Великаны и Гуманоиды)
Природа	Местность, флора, погода и определённые существа (Драконы, Звери, Растения и Слизи)
Расследование	Ловушки, шифры, загадки и хитроумные приспособления
Религия	Божества, религиозные иерархии и обряды, священные символы, культы и определённые существа (Исчадия, Небожители и Нежить)
Тайная магия	Заклинания, магические предметы, сверхъестественные знаки, магические традиции, планы бытия и определённые существа (Аберрации, Конструкты, Монстры, Элементали и Феи)

## ПЛАВАНИЕ

При плавании каждый фут перемещения тратит 1 дополнительный фут скорости (2 дополнительных фута в Труднопроходимой местности). Если у вас есть Скорость плавания и вы используете её для плавания, вы игнорируете эту дополнительную трату скорости. По выбору Мастера, для преодоления любого расстояния в бурной воде может потребоваться преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 15.

## СКОРОСТЬ ПЛАВАНИЯ

Для плавания можно использовать Скорость плавания, не затрачивая при этом дополнительных футов перемещения, обычно связанных с плаванием.

## Цель

Цель — это существо или объект, на который направлен бросок атаки, который должен совершить спасбросок из-за какого-либо эффекта или который был выбран для получения эффектов заклинания или другого явления.

## ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Телепортация — это особый вид магического перемещения. При телепортации вы мгновенно перемещаетесь в другое место, не проходя через пространство между двумя точками. Этот способ передвижения не тратит футов перемещения, если только какое-либо правило не говорит об обратном. Кроме того, телепортация не вызывает Провоцированных атак.

Когда вы телепортируетесь, всё снаряжение, которое вы носите или несёте, перемещается вместе с вами. Если вы прикасаетесь к другому существу во время телепортации, оно не переместится вместе с вами, если описание эффекта телепортации не говорит об обратном.

Если место, куда вы хотите телепортироваться, уже занято другим существом или заблокировано твёрдым препятствием, вы можете выбрать другое незанятое пространство для появления.

В описании эффекта телепортации указано, нужно ли вам видеть место, куда вы перемещаетесь.

## МЕТАТЕЛЬНОЕ [СВОЙСТВО ОРУЖИЯ]

Если оружие обладает свойством Метательное, вы можете совершать им дальнбойные атаки, метая его, при этом вы вынимаете такое оружие частью атаки. Если это Рукопашное оружие, вы используете для бросков атаки и урона модификатор той же характеристики, что и для рукопашных атак этим оружием.

## ЧУВСТВО ВИБРАЦИИ

Существо с Чувством вибрации способно с высокой точностью определять местонахождение других существ и движущихся объектов в пределах определённой дистанции. Для этого необходимо, чтобы само существо, и объект, который оно пытается обнаружить, находились в контакте с одной и той же поверхностью (земля, стена или потолок) или с одной и той же жидкостью.

Чувство вибрации не способно обнаруживать существ или объекты в воздухе, и оно не считается формой зрения.

## ИСТИННОЕ ЗРЕНИЕ

Если у вас есть Истинное зрение, ваше зрение улучшается в пределах определённой дистанции. В пределах этой дистанции ваше зрение способно увидеть сквозь следующее:

**Тьма.** Вы можете видеть в обычной и магической Тьме.

**Невидимость.** Вы видите Невидимых существ и объекты.

**Зрительные иллюзии.** Зрительные иллюзии кажутся вам прозрачными, и вы автоматически преуспеваете в спасбросках против них.

**Трансформация.** Вы различаете истинный облик всех существ или объектов, которых вы видите, даже если они были преобразованы с помощью магии.

**Эфирный план.** Вы можете наблюдать за Эфирным планом.

## ДВУРУЧНОЕ

Это оружие нужно держать двумя руками, когда вы атакуете им.

## БЕЗОРУЖНЫЙ УДАР

Вместо того, чтобы использовать оружие для рукопашной атаки, вы можете нанести удар кулаком, пинком, удар головой или применить аналогичный сильный приём. В игровой терминологии это Безоружный удар — рукопашная атака, в которой вы используете своё тело для нанесения урона, захвата или толкания цели в радиусе пяти футов от вас.





Каждый раз, когда вы наносите Безоружный удар, выберите один из предложенных вариантов его эффекта.

**Урон.** Вы совершаете бросок атаки по цели. Ваш бонус к броску равен вашему модификатору Силы + вашему Бонусу владения. При попадании цель получает 1 + ваш модификатор Силы Дробящего урона.

**Захват.** Цель должна преуспеть в спасброске Силы или Ловкости (по выбору цели), иначе станет Схваченной. Сл спасброска для любых попыток вырваться равна 8 + ваш модификатор Силы + ваш Бонус владения. Захват возможен только тогда, когда цель не более чем на один размер больше вас и у вас есть свободная рука, чтобы схватить её. Смотрите также «Схваченный».

**Толчок.** Цель должна преуспеть в спасброске Силы или Ловкости (по выбору цели), иначе вы либо оттолкнёте её на 5 футов, либо она станет Сбитой с ног. Сл спасброска равна 8 + ваш модификатор Силы + ваш Бонус владения. Толчок возможен только тогда, когда цель не более чем на один размер больше вас.

## БЕССОЗНАТЕЛЬНЫЙ [СОСТОЯНИЕ]

Пока вы являетесь Бессознательным, вы испытываете следующие эффекты.

**Бездействие.** Вы являетесь Недееспособным и Сбитым с ног и роняете всё, что вы держите в руках. Когда это состояние заканчивается, вы остаётесь Сбитым с ног.

**Нулевая скорость.** Ваша Скорость равна 0 и не может увеличиться.

**Влияние на атаки.** Броски атаки по вам совершаются с Преимуществом.

**Влияние на спасброски.** Вы автоматически проваливаете спасброски Силы и Ловкости.

**Автоматическое Критическое попадание.** Любой бросок атаки при попадании в вас является Критическим попаданием, если атакующий находится в пределах 5 футов от вас.

**Неосознанность.** Вы не осознаёте своё окружение.

## ИСПОЛЬЗОВАТЬ [ДЕЙСТВИЕ]

Обычно вы взаимодействуете с объектом, делая что-то ещё, например, когда вытаскиваете меч в рамках действия Атака. Когда объекту требуется действие для его использования, вы совершаете действие Использовать.

## УНИВЕРСАЛЬНОЕ [СВОЙСТВО ОРУЖИЯ]

Универсальным оружием можно пользоваться как одной, так и двумя руками. Вместе с этим свойством в скобках указан урон, наносимый таким оружием при совершении рукопашной атаки с использованием двух рук.

## Уязвимость

Если у вас есть уязвимость к определённому Типу урона, то наносимый вам урон этого типа увеличивается вдвое. Уязвимость применяется только один раз к одному и тому же типу урона.

## ОРУЖИЕ

Оружие — это объект, относящийся к категории Простого или Воинского оружия.

## АТАКА ОРУЖИЕМ

Атака с оружием — это бросок атаки, выполненный с помощью оружия.







# ПЕЩЕРЫ ХАОСА

ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Автор: Kent Davis



# ПЕЩЕРЫ ХАОСА

За Крепостью в Пограничье расположены Пещеры Хаоса — сеть пещер, в которых скрываются монстры и зловещий культ. Вошедших туда искателей приключений ждёт опасности, но вместе с ними богатства и слава.

**Секрет Мастера.** Описанная ниже информация предназначена только для Мастера. Не зачитывайте игрокам содержимое, только если текст не вынесен в специальную сноску (как указано ниже).

## ВСТУПЛЕНИЕ

На карте «Пещеры Хаоса» отражены локации, которые могут посетить персонажи. Версия карты для игроков не содержит меток и названий пещер, только входы и общие данные. Покажите её игрокам.

Чтобы начать, зачитайте вслух текст ниже:

Вы пробираетесь через густой лес с кривыми деревьями и цепкими корнями. Они извиваются, словно пытаясь отпугнуть вас. Но вы непоколебимы и выходите из зарослей в ущелье, скалистые стены которого круто поднимаются примерно на сотню футов. На разной высоте в стенах видны тёмные входы в пещеры. В воздухе царит тишина.

Среди устилающих дно ущелья камней и сухостоев можно найти кости животных и исследователей, обглоданные падальщиками. Стервятники жадно смотрят на вас с голых ветвей.

Куда вы хотите отправиться?

В таблице «Пещеры Хаоса» перечислены пещеры в порядке расположения. Каждая пещера рассчитана на 60 – 90 минут игрового времени. На карте Мастера указан рекомендованный минимальный уровень персонажей для каждой из них. Например, персонажи должны получить хотя бы 2 уровень, прежде чем зайти в пещеру F.

Пещера A является обучающей, с полезными сносками. Если это ваш первый опыт игры за Мастера, предложите игрокам начать с неё. Если нет, то предложите их выбрать одну из пещер на карте.

Когда персонажи выбрали пещеру, переходите в соответствующий раздел.

## ИЗУЧЕНИЕ ПЕЩЕР

Исследуя пещеру, персонажи продвигаются по ней согласно карте.

### ОПИСАНИЕ ПЕЩЕР

Описание каждой пещеры имеет следующие пункты:

**Вступление.** Здесь представлены инструкции для Мастера и описание пещеры со сносками, которые необходимо зачитать вслух.

**Особенности.** Здесь представлены важные особенности пещеры, такие как освещённость.

**Локации.** Здесь представлено подробное описание пещеры и её содержимого, включая монстров.

**Карта пещеры Мастера.** На этой карте указано расположение чудовищ, ловушек и сокровищ внутри пещеры.

## РИТМ ИГРЫ

Когда персонажи впервые входят в область, сделайте следующее:

**Шаг 1.** Опишите область и то, что ощущают персонажи. Сосредоточьтесь на том, что они видят, слышат или какие запахи чувствуют.

**Шаг 2.** Спросите игроков: «Что вы будете делать?». Они ответят вам, что говорят или делают их персонажи.

**Шаг 3.** Опишите результаты. Персонажи сталкиваются с последствиями своих действий, согласно описанию в тексте приключения. Для определения последствий может потребоваться один или несколько Тестов к20. Они также могут привести к сражению (см. ниже).

**Шаг 4.** Повторите. Когда персонажи достигнут другой части пещеры, повторите шаги выше.

## СРАЖЕНИЕ

Несмотря на то, что сражений со многими обитателями пещер можно избежать, рано или поздно персонажи столкнутся с существами, с которыми невозможно договориться. В описании указано, когда монстр может начать сражение.

Необходимые для приключения блоки статистик представлены в [Приложении В](#).

## ОТДЫХ

Пещеры полны опасностей. Внутри них персонажи могут совершить только Короткий отдых. Для совершения Долгого отдыха им придётся покинуть пещеру.

## ПОКИНУТЬ ПЕЩЕРЫ ХАОСА

Пока персонажи не находятся внутри одной из пещер или в процессе сражения, они могут в любой момент покинуть Пещеры Хаоса. Если позже они вернуться в пещеру, она останется такой же, какой персонажи её оставили.

## РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

В этом приключении персонажи могут посредством изучения пещер повысить свой уровень, для чего необходимо обследовать все области внутри неё.

Персонажи повышают уровни при достижении следующих целей:

**Пройти две пещеры.** После полного изучения двух пещер, персонажи получают 2-й уровень.

**Пройти ещё три пещеры.** После полного изучения в общей сложности пяти пещер персонажи получают 3-й уровень.

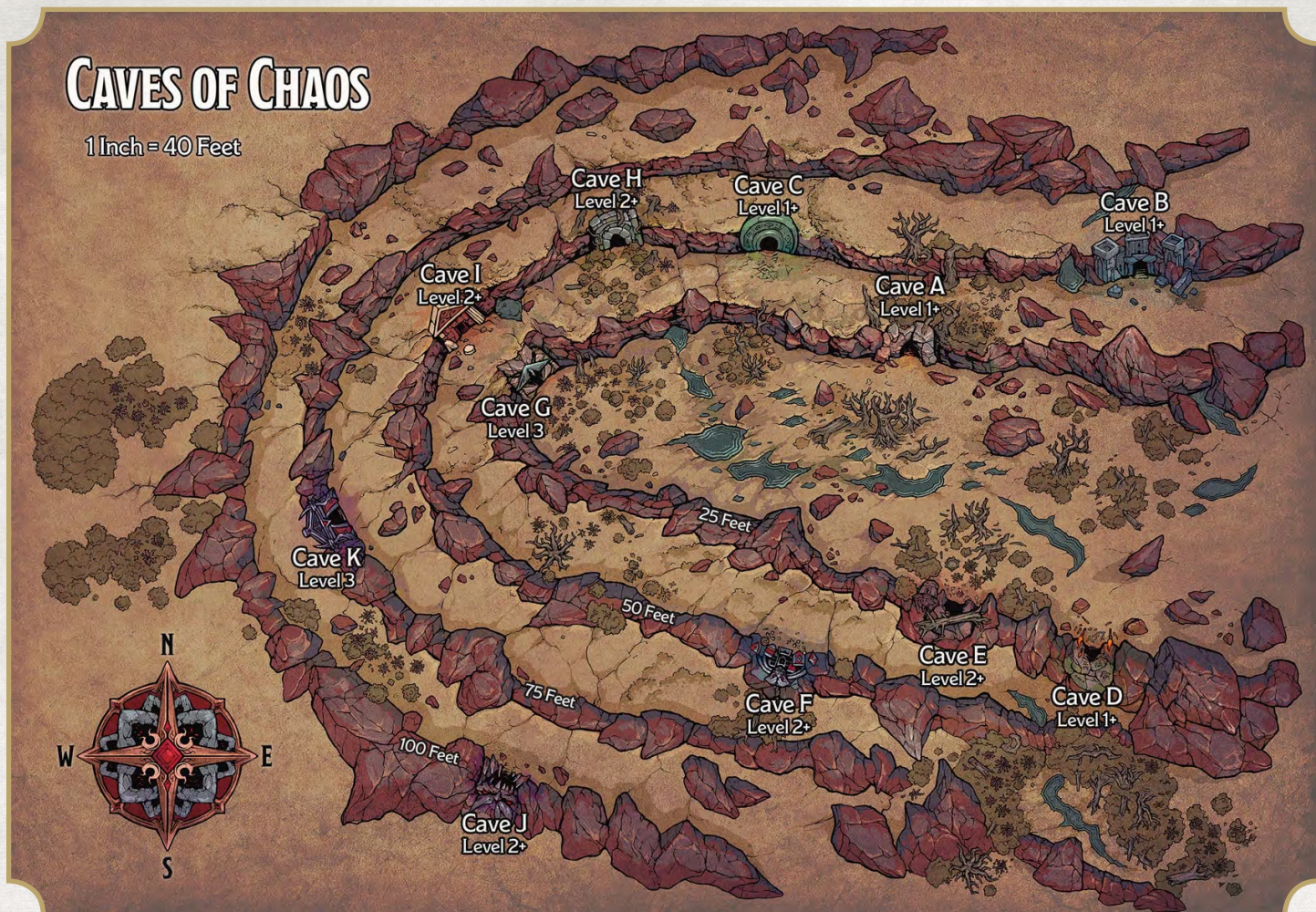
Получить определённый уровень можно только один раз. Если персонажи уже достигли 3-го уровня, они не повышают его после изучения пещер.





# CAVES OF CHAOS

1 Inch = 40 Feet



Карта: Пещеры Хаоса  
Автор: Marc Moureau

## ПЕЩЕРЫ ХАОСА

Пещера	Описание	Рекомендуемый уровень
A: Логово кобольдов	Банда кобольдов украла яйцо дракона. И оно вылупилось!	1+
B: Логово мефитов	В этой затопленной пещере обитают озорные элементали.	1+
C: Логово нотика	Бывший волшебник, обратившийся в чудовище, занимается исследованиями в импровизированной лаборатории.	1+
D: Логово гоблинов	Банда жестоких гоблинов устраивает шумную вечеринку в честь главаря.	1+
E: Логово огра	В этой неглубокой пещере обитает громадный, раздражительный огр-наёмник.	2+
F: Логово Хобгоблинов	Эту пещеру укрепили воинственные хобгоблины.	2+
G: Опасные пещеры	Бесстрашный совомед засел в своей берлоге.	3
H: Логово багбиров	Налётчики-багбиры планируют нападение.	2+
I: Логово минотавра	Злобный минотавр бродит по этой разрушенной пещере.	2+
J: Логово гноллов	Злобные охотники прочёсывают это заброшенное святилище.	2+
K: Святилище Злого Хаоса	В этом храме подлый культ совершает нечестивые ритуалы.	3



# А: ЛОГОВО КОБОЛЬДОВ

- 1 Недавно банда кобольдов украдала драконье яйцо и спрятала его в пещере, чтобы позже съесть. Однако, когда из яйца с визгом выдупился вирминг дракона, кобольды быстро осознали, что откусили кусок больше, чем могут проглотить.

Кобольды пытались успокоить суетливого вирминга сокровищами, но так и не определились, что им делать дальше. Должны ли они вернуть детёныша в его гнездо, или стоит воспитать дракона самостоятельно?

- 2 Чтобы повысить сложность и продолжительность прохождения, можете добавить чудовищ, например, **Гигантских огненных жуков**. Чтобы понизить сложность и продолжительность, можете уменьшить количество **Кобольдов-вонтелей**.

## ВСТУПЛЕНИЕ

Чтобы начать, зачитайте вслух текст ниже:

- 3 Туннель из спрессованной земли ведёт в темноту. Эхом до вас доносятся визгливые перебранки, перебиваемые громким звериным рыком.

Звук доносится от спорящих кобольдов в области A4 и плачущего вирминга из области A5.

- 4 **ОСОБЕННОСТИ ЛОГОВА КОБОЛЬДОВ**

У этой пещеры следующие особенности:

**Потолки.** Потолки пещеры 10 футов в высоту.

**Окружение.** У пещеры крепкие каменные стены.

Пол грязный и усеян обглоданными костями животных и хламом, собранным кобольдами.

**Освещение.** Пещера не освещена, её обитатели полагаются на Тёмное зрение или другие способы видеть в темноте. Для того, чтобы ориентироваться здесь, персонажам необходим источник света или возможность видеть во Тьме.

## ЛОКАЦИИ ЛОГОВА КОБОЛЬДОВ

Основные локации обозначены на карте А.

### A1: ВХОД

Туннель длиной в 20 футов ведёт в пещеру.

В туннеле есть скрытая **Яма-ловушка**, как описано ниже.

**Яма-ловушка.** Эта яма глубиной 10 футов закрыта большой, грязной тканью. Когда персонаж наступает на ткань, она прогибается и герой падает вниз. С этого момента яма больше не является скрытой. Упавшее в неё существо получает 1к6 дробящего урона.

Правила для обнаружения и освобождения из ямы:

**Обнаружить яму.** Яма плохо замаскирована. Если персонажи исследуют область, они без труда обнаружат ловушку. После обнаружения её можно безопасно обойти по узкому выступу вдоль стены.

**Освободиться из ямы.** В стенах ямы есть достаточно большие трещины, поэтому любое существо может легко выбраться из ловушки.

Падение персонажа в яму привлекает внимание кобольда из области A2, который подбегает к яме и кричит: «Попались!». Это приводит к столкновению в этой области.

- 1 **Краткое содержание.** В начале каждой пещеры описан основной конфликт и пути его решения, а также возможности по облегчению или усложнению прохождения. Если персонажи 1-го уровня, повышать сложность не нужно.

- 2 **Жирные термины.** Если название чудовища выделено **жирным**, это визуально говорит: «Хей, Мастер, тебе стоит подготовить этот блок статистики. Он скоро пригодится».

- 3 **Текстовые поля.** Представленный в подобных полях текст необходимо зачитать для игроков вслух или перефразировать, когда их персонажи впервые попадают в определённое место или при особых обстоятельствах, указанных в тексте приключения.

- 4 **Особенности.** Этот пункт содержит описание характерных особенностей местности. Некоторые из них служат помощью для создания нужной атмосферы — например, вы можете описать, как кости животных хрустят под ногами героев — другие же сообщают важные правила, такие как скрытые двери и способы их обнаружения.

**Исследование и перемещение.** Исследование никак не ограничено: игроки не ходят по очереди, как это происходит в бою, а могут свободно перемещаться по области карты. Остановите их, когда они достигнут входа (область A1).

**Ритм игры.** Здесь представлены примеры того, как можно обыграть яму-ловушку:

1. **Опишите сцену.** Зачитайте вслух текст в сноске.

2. **Спросите игроков «Что вы делаете?».** Необходимо узнать, как персонажи входят в пещеру. Если они несутся сломя голову, то точно попадутся в ловушку. Однако, если игроки заявляют, что их персонажи действуют с осторожностью, те замечают ловушку.

3. **Опишите результаты.** Когда становится известно о ловушке, опишите яму и узкий выступ вдоль её краёв.

Как только игроки узнают о ловушке, спросите, как их персонажи собираются её обходить. Если они предложат креативное решение, не указанное в тексте, будьте снисходительны и позвольте им повеселиться. Если в какой-то момент вы посчитаете необходимым использовать правила, обратитесь к правилам.

Повторите эту последовательность действий в других областях пещеры, корректируя описание в зависимости от содержания областей.





## CAVE A: KOBOLD LAIR

1 Square = 5 Feet



### Tokens



Copper Dragon Wyrmling



Giant Centipede



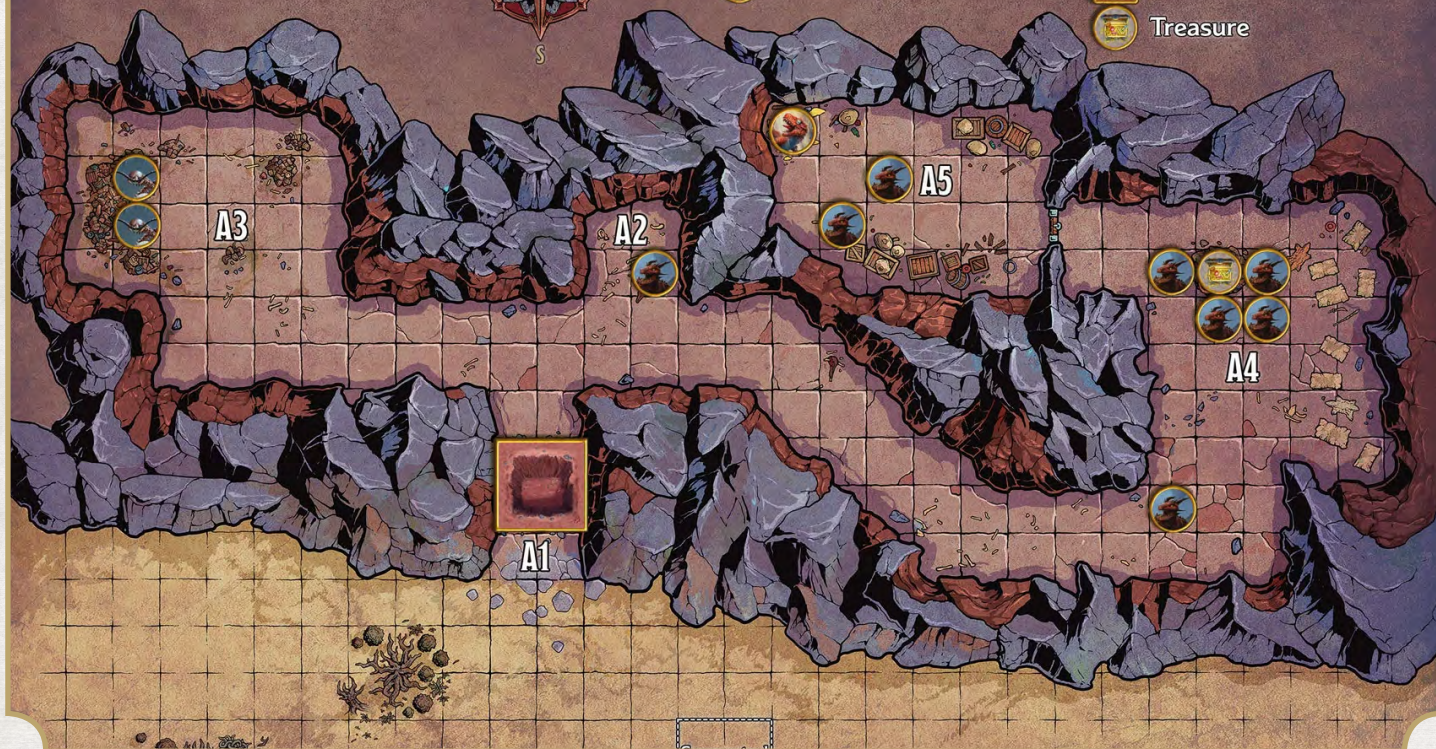
Kobold Warrior



Pit



Treasure



Карта А: Логово кобольдов  
Автор: Marc Moureau

### A2: ЗАКУТОК СТОРОЖА

В закутке стоит маленькая, двуногая рептилия.

- 5** В закутке Кобольд-воитель несёт вахту. Изначально сторож безразличен к незванным гостям и в то же время наивен. Вместо того, чтобы предупредить других кобольдов о прибытии персонажей, он подойдёт к героям и спросит, чего они хотят.

Действием Влияние персонажи могут попытаться успокоить кобольда, совершив одну из следующих проверок:

- 6 Харизма (Обман) Сл 10.** Персонаж обманывает кобольда с помощью нелепой лжи.  
**Харизма (Выступление) Сл 10.** Персонаж развлекает кобольда весёлой песенкой.  
**Харизма (Убеждение) Сл.10.** Персонаж убеждает кобольда, что не причинит ему вреда.

При успехе отношение кобольда изменяется на Дружелюбное и он позволяет персонажам войти, загадочно предупреждая о «многоножке» на западе (область A3). При провале кобольд становится Враждебным и убегает в область A4, поднимая тревогу.

### A3: ЛОГОВО МНОГОНОЖЕК

В этой пещере кучи мусора. Две гигантские многоножки снуют вокруг и роются в отбросах.

В этой пещере поселились две **Гигантские многоножки**. Они Враждебны ко всем существам и нападут на любого, кто зайдёт в их логово.

**5**

**Отношение.** У каждого существа есть изначальное отношение к персонажам: Дружелюбное, Враждебное или Безразличное. Независимо от этого, любое существо будет защищать себя в бою.

**6**

**Проверки характеристик.** Когда действие имеет непредсказуемый исход, игра использует бросок к20 для определения того, будет ли оно успешным или провальным. Это называется Тест к20. Проверка характеристики — один из видов Теста к20. Для его совершения вам необходимо:

- 1. Описать сцену.** Создайте воображаемую картину этого кобольда, либо через описание его слов и действий, либо через активный отыгрыш — говорите его словами, как вжившийся в роль актёр.
- 2. Спросите игроков «Что вы делаете?».** Если игроки не уверены в том, что им делать, предложите им способы взаимодействовать с кобольдом, например, попытаться обмануть или убедить его.
- 3. Опишите результат.** Сложность броска (Сл.) для каждой описанной выше проверки характеристики равна 10. Если сумма значения броска к20 и модификатора характеристики равна или больше 10, проверка считается успешной. При сумме 9 и меньше проверка считается проваленной. Описание области подскажет вам, что произойдёт при любом из исходов.

**Пример.** Плут пытается обмануть кобольда при помощи проверки Харизмы (Обман). Игрок бросает к20 и добавляет модификатор Обмана (+4) своего персонажа, в итоге получая 14. Проверка пройдена успешно — кобольд поверил лжи!



- 7 Кобольды боятся многоножек, о чём прямо говорят любому, кто упомянет этих тварей. Если персонажи убьют монстров и продемонстрируют кобольшам доказательство, группа заслужит их уважение и изменит отношение кобольшов к себе на Дружелюбное.

#### А4: ОБЩАЯ ОБЛАСТЬ

В этой области находятся соломенные подстилки и куча хлама. Пять маленьких двуногих рептилий расхаживают по пещере и громко спорят.

Пять **Кобольшов-воителей** пытаются решить, стоит ли им оставить вирмлинга или лучше вернуть его в гнездо. Они прекращают препираться, когда видят персонажей. Изначально отношение кобольшов Безразличное, но оно изменится на Враждебное, если они узнают, что персонажи устранили сторожа из области А2.

- 8 **Сокровища.** В куче хлама спрятаны 25 зм и один магический предмет.

#### А5: Чулан

Каменная дверь в эту комнату приоткрыта. Изнутри доносится постоянный душераздирающий крик. Когда персонажи заходят в помещение, зачитайте вслух текст ниже:

В этой комнатке хранятся бочки и мешки с вяленным и солёным мясом, зерном и овощами. В углу на небольшой куче монет и осколках скорлупы сидит вирмлинг дракона с чешуёй медного цвета и непрерывно кричит.

Две маленькие двуногие рептилии с обеспокоенным видом кладут к ногам существа горсти монет и хлама.

Два **Кобольша-воителя** пытаются успокоить **Вирмлинга медного дракона**, пополняя горку скудных сокровищ. У них не очень получается. Кобольшы и детёныш Безразличны ко всем остальным существам.

**Успокоить вирмлинга.** Вирмлинг знает, что кобольшы не его родители, но не знает, где гнездо. У существа пока даже нет имени, что только усугубляет ситуацию.

Действием Влияние персонаж может попробовать успокоить детёныша. Для этого совершите одну из следующих проверок:

- 9 **Харизма (Обман) Сл 10.** Персонаж успокаивает вирмлинга обещанием, которое не собирается выполнять.

**Харизма (Убеждение) Сл 10.** Персонаж убеждает вирмлинга, что он здесь для того, чтобы помочь ему.

**Харизма (Выступление) Сл 10.** Персонаж успокаивает вирмлинга нежной колыбельной.

Если персонажи предложат дракону хотя бы 10 зм, они получат Преимущество на эти проверки. При успехе детёныш прекращает кричать и его отношение изменяется на Дружелюбное, как и у всех кобольшов в пещере. Затем он спрашивает героев, стоит ли ему остаться с кобольшами или вернуться домой. Кобольшы с уважением отнесутся к выбору детёныша, если тот соответствует рекомендациям персонажей.

При провале или если персонажи пытались украсть из кучи сокровищ вирмлинга, он нападает. Трусливые кобольшы воздержатся от битвы. Если детёныш побеждает персонажей, спустя 1 час все они приходят в сознание за пределами пещеры с 1 хитом.

**Сокровища.** В кучке вирмлинга можно найти 25 зм и один магический предмет.

- 7 **Сражение.** Многоножки нападут на героев, как только увидят их. Вот как можно обыграть это:

1. **Опишите сцену.** Зачитайте вслух текст в поле.

Затем скажите: «Бросайте инициативу!», чтобы обозначить начало боя. Многоножки действуют в один и тот же ход, бросьте за них инициативу один раз.

2. **Ждите реакцию игроков.** Во время боя персонажи и многоножки действуют каждый в свой ход.

Для проведения столкновения ознакомьтесь с правилами сражения в «Книге Игрока 2024».

- 8 **Сокровища.** Блоки о сокровищах описывают добычу в области. Обычно в неё входят золотые монеты (зм), магические предметы или и то, и другое.

Когда игрок находит золото, скажите ему внести золотые монеты в лист персонажа для отслеживания. Для определения магических предметов совершите один бросок по таблице «Магические предметы» из **Приложения А** для каждого предмета (перебросьте при дублировании).

**Делитесь добычей.** Поощряйте игроков делить сокровища между персонажами равномерно. В особенности это касается магических предметов, которые встречаются не так часто.

**Трата золотых монет.** В Пещерах Хаоса не очень много возможностей потратить золото, однако в Крепости в Пограничье есть множество товаров и услуг, доступных для приобретения.

- 9 **Преимущества / Помехи.** Некоторые Тесты к20 в особых ситуациях могут получить **Преимущество** или **Помеху**, что отражает позитивные или негативные обстоятельства соответственно.

В области А5, если персонажи предложат вирмлингу хотя бы 10 зм, они получают Преимущество на проверку характеристики для оказания влияния на него.

**Бросьте два к20.** При наличии Преимущества или Помехи добавьте ещё одну кость к броску к20. Используйте наибольший из двух результатов при Преимуществе и наименьший при Помехе.

**Пример.** Жрец даёт детёнышу 10 зм и затем напевает мелодию, чтобы успокоить его. Персонаж использует действие **Влияние** и совершает проверку Харизмы (Выступление) с Преимуществом. Игрок бросает два к20: 15 и 6, затем берёт наибольший из двух результатов и прибавляет модификатор Выступления жреца (+2). В итоге получается 17, что больше Сл 10, значит проверка прошла успешно. Если бы проверка совершалась с Помехой, итоговый результат был бы 8 (6 + 2), что являлось бы провалом.

**Спасброски.** Кислотное дыхание (см. статблок вирмлинга) предлагает ещё один вариант текста к20 — спасбросок. Этот бросок, иногда называемый «спасом», имеет в названии характеристику, чей модификатор надо использовать. В данном случае персонажи совершают спасбросок Ловкости, чтобы увернуться от выдоха кислотой. Если персонаж попадает под эффект, игрок должен бросить к20 и добавить к результату модификатор спасброска Ловкости своего персонажа. Результат спасброска подробно описан в эффекте, который его инициировал.





## В: ЛОГОВО МЕФИТОВ

Прочное укрепление и чистая вода делают этот заброшенный подземный аванпост привлекательным для воров и чудовищ. Прежде, чем покинуть это место, прежние обитатели хранили здесь сокровища под защитой монстра-оборотня, известного как мимик. С тех пор три прокащика элементаля и кую-тоа фанатики сделали пещеру своим домом.

Чтобы повысить сложность и продолжительность прохождения, можете добавить чудовищ, например, **Гигантскую многоножку**. Чтобы понизить сложность и продолжительность прохождения, можете убрать **Кую-тоа мародёров** или одного **Парового мефита**.

### ВСТУПЛЕНИЕ

Чтобы начать, зачитайте вслух текст ниже:

Стены из скреплённого известью камня и покрытые трещинами каменные плиты формируют внутреннюю часть пещеры и создают впечатление подземной крепости. Где-то в пещере непрерывно течёт вода.

Вода из разрушенного фонтана в области В7 затапливает помещение на юге (область В5). По всей пещере слышно журчание фонтана.

### ОСОБЕННОСТИ ЛОГОВА МЕФИТОВ

У этой пещеры следующие особенности:

**Потолки.** Потолки пещеры 10 футов в высоту.

**Дверь.** Дверь в области В8 сделана из армированной древесины; она закрыта, но не заперта.

**Окружение.** Стены пещеры сложены из гладких, обработанных известью камней с вкраплениями необработанной породы.

**Освещение.** Пещера не освещена, её обитатели полагаются на Тёмное зрение или другие способы видеть в темноте. Для того, чтобы ориентироваться здесь, персонажам необходим источник света или возможность видеть во Тьме.

### ЛОКАЦИИ ЛОГОВА МЕФИТОВ

Основные локации обозначены на карте В.

#### В1: ВХОД

В этом стыке стену прерывает бойница для стрел.

Бойница связана с областью В2. Если персонажи при входе в пещеру несут с собой источник Яркого света или громко разговаривают, из бойницы начинает исходить пар: это **Паровой мефит** приближается к отверстию и наблюдает за ними. Прорезь даёт мефиту укрытие на три четверти.

#### В2: БАЛИСТРИЯ

Эту каменную нишу заполняет пар, из неё через вертикальную прорезь открывается вид на вход в пещеру.

Из этой ниши Стражи могут наблюдать за входом. По ней летает **Паровой мефит**, который должен следить за приближением незваных гостей из области В1, но ему скучно и он едва справляется со своими обязанностями. Мефит безразличен, но в бою будет защищать себя.

Если мефит видит, как персонажи заходят в пещеру, он следит за ними через прорезь и начинает свистеть, как чайник, подзывая их подойти поближе. Если герои окажутся в пределах 5 футов от бойницы, элементаль выдыхает 15-футовый Конус безвредного пара и начинает хихикать, наблюдая за реакцией гостей.

Если персонажи подойдут с другой стороны бойницы, мефит будет делать вид и утверждать, что ни в чём не виноват. Затем он попытается заманить персонажей в старый барак (область В6), где их поджидают притаившиеся кую-тоа.

#### В3: ТЮРЕМНЫЕ КАМЕРЫ

Вдоль одной из стен этого помещения расположены четыре тюремные камеры. Их разделяют железные решётки от пола до потолка, они не заперты и в них нет ничего ценного. В двух камерах находятся останки Скелетов в изъеденных молью тряпках, опознать их невозможно.

#### В4: СТАРАЯ ОРУЖЕЙНАЯ

Покрытые паутиной стеллажи с оружием и ржавые доспехи разбросаны по всей оружейной. Эти предметы непригодны для восстановления.

#### В5: ЗАТОПЛЕННАЯ КОМНАТА

Вода стекает в это просторное помещение с севера и образует неглубокий бассейн. Маленькое крылатое создание из свистящего пара носится над водой в погоне за крошечной квакающей лягушкой.

Тёплая родниковая вода стекает из области В7, создавая бассейн глубиной в 1 фут. Бассейн считается Труднопроходимой местностью.

**Паровой мефит** играет с испуганной лягушкой в воде. Изначально элементаль безразличен и остаётся таковым, пока персонажи не попытаются испортить ему веселье. Это спровоцирует мефита напасть. Если начинается сражение, мефиты из областей В2 и В7 быстро присоединяются к драке.

#### В6: СТАРЫЙ БАРАК

В углах этой комнаты с природным потолком кучей навалены сломанные койки. Два покрытых слизью гуманоида с рыбоподобными головами с помощью копий вырезают странные символы на стенах пещеры.

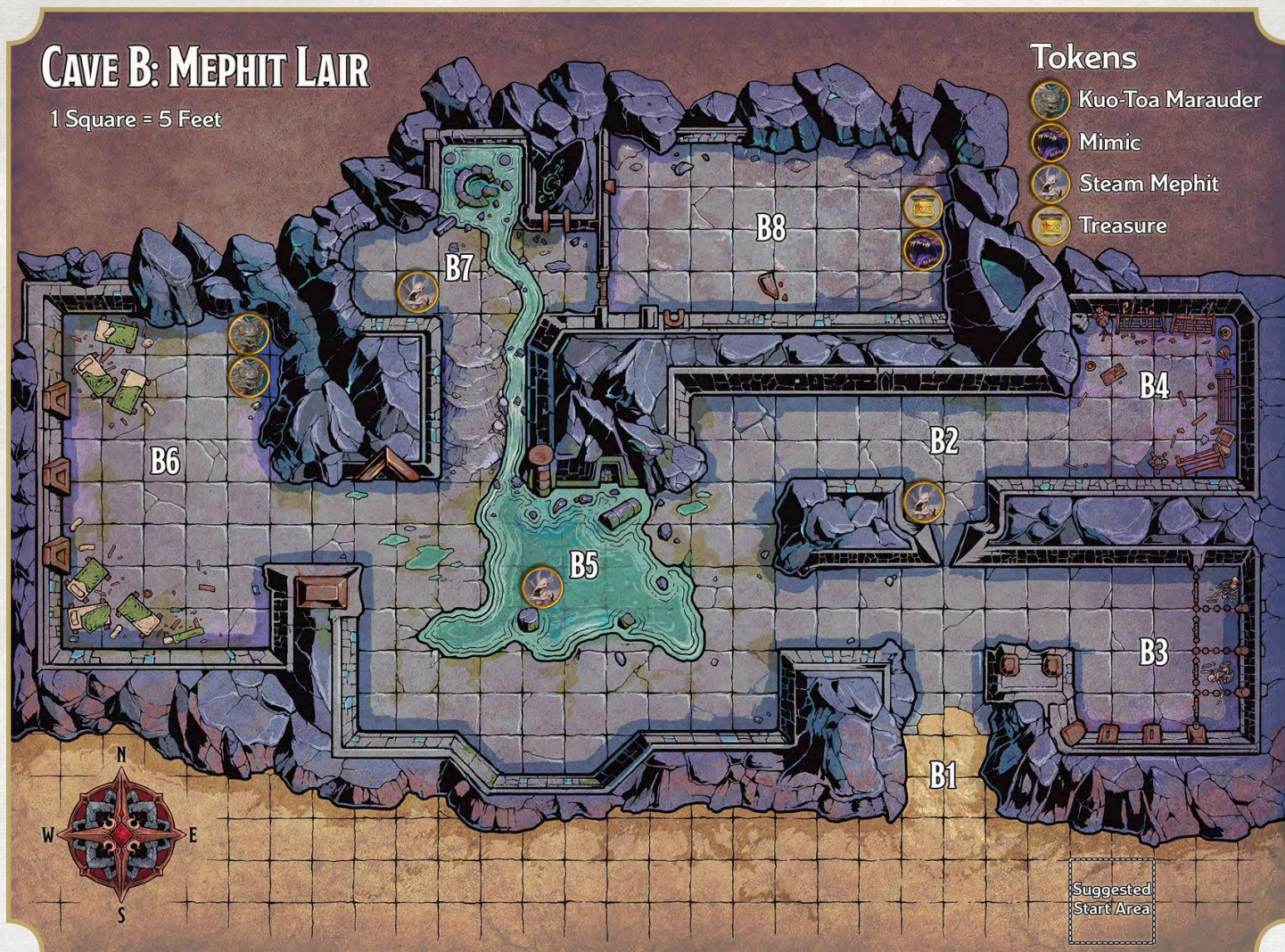
Два **Кую-тоа мародёра** вырезают на стенах захудалого барака всякую бессмыслицу. Они Враждебны и нападут на персонажей, как только увидят, надеясь поймать их живыми и посадить в тюремные камеры (зона В3). В остальной комнате пусто.





## CAVE B: MEPHIT LAIR

1 Square = 5 Feet



### Tokens

-  Kuo-Toa Marauder
-  Mimic
-  Steam Mephit
-  Treasure

Карта В: Логово мефитов  
Автор: Marc Moureau

### В7: СЛОМАННЫЙ ФОНТАН

В верхнем конце этого коридора, в нише, журчит сильно разбитый каменный фонтан.

Из разрушенного фонтана струится тёплая вода из подземного источника. Она стекает на юг и собирается в области В5.

**Паровой мефит** (если ранее не покинул помещение) притаился возле фонтана, замороженный звуками его журчания. Как и его сородич из области В5, он нападает на персонажей, если его потревожить. Если начинается сражение, мефиты из областей В2 и В5 быстро присоединяются к драке.

### В8: ХРАНИЛИЩЕ

Слой пыли покрывает это разграбленное, почти пустое хранилище. У восточной стены одиноко стоят два сундука.

Один из сундуков — обманка: голодный мимик изменил форму, чтобы стать похожим на стоящий рядом сундук. Он атакует любого, кто приблизится к нему на расстояние 5 футов, и будет сражаться до смерти.

**Сокровища.** Настоящий сундук с сокровищами содержит 150 зм и один магический предмет.



Паровой мефит  
Автор: Sam Keiser



## С: ЛОГОВО НОТИКА

Злая волшебница использовала это логово для грязных экспериментов. Последний из них повредил память волшебницы и обратил её в одноглазого монстра, известного как нотик. Изучая секреты магии, она надеется вернуть воспоминания и овладеть достаточной мощью, чтобы править Пещерами Хаоса.

Недавно в пещеру прокрался падальщик и помешал экспериментам нотика. Не желая вступать в прямую конфронтацию, она оказалась заперта в лаборатории, где обдумывает дальнейшие решения.

Чтобы повысить сложность и продолжительность прохождения, можете добавить чудовищ, например, **Кровопийц**. Чтобы понизить сложность и продолжительность прохождения, можете убрать **Живой летающий меч**.

### ВСТУПЛЕНИЕ

Чтобы начать, зачитайте вслух текст ниже:

Вход в эту пещеру обрамлён резными каменными блоками, на которых выгравированы странные геометрические узоры. Внутри пещеры вы слышите, как что-то шуршит по стенам.

Звук исходит от ползающего в коридоре падальщика в области С4.

### ОСОБЕННОСТИ ЛОГОВА НОТИКА

У этой пещеры следующие особенности:

**Потолки.** Потолки пещеры 10 футов в высоту.

**Двери.** Двери пещеры сделаны из армированного дерева с железными петлями.

**Окружение.** Стены пещеры в основном гладкие, с вкраплениями необработанного камня. На гладких стенах вырезаны геометрические фигуры и неразборчивые руны.

**Освещение.** Пещера не освещена, её обитатели полагаются на Тёмное зрение или другие способы видеть в темноте. Для того, чтобы ориентироваться здесь, персонажам необходим источник света или возможность видеть во Тьме.

### ЛОКАЦИИ ЛОГОВА НОТИКА

Основные локации обозначены на карте С.

#### С1: Вход

В пещеру углубляются символы, выгравированные на входе.

Если персонаж изучит символы и успешно пройдёт проверку Интеллекта (Тайная магия) Сл 13, то распознает в них магические руны, начертанные для защиты пещеры от магического наблюдения. Они не закончены и поэтому не имеют магического эффекта.

#### С2: Ритуальный зал

Наполовину расплавленные чёрные свечи окружают круг с таинственными символами, начертанными на полу белым мелом. Пол внутри круга покрыт ожогами.

Если персонаж изучит круг и успешно пройдёт проверку Интеллекта (Тайная магия) Сл 13, то обнаружит, что в этом месте проводился мистический ритуал, который пошёл совершенно не по плану.

#### С3: Библиотека

На каменных полках, высеченных в стенах этой подземной библиотеки, стоят заплесневелые книги в кожаных переплётах. На столе у северной стены лежит раскрытый том в железной обложке.

Иногда нотик проводит здесь исследования.

**Книги.** На полках хранятся книги с информацией об алхимии, геометрии и металлургии. Их сложно изучить, и они не представляют ценности для персонажей.

**Том в железной обложке.** В открытом томе описан Колокол Хаоса, который привлекает монстров отовсюду. В книге упоминается, что звон колокола даже может поднимать мёртвых. Согласно содержанию книги, единственный способ уничтожить колокол — погрузить его в священный источник, скрытый в лесах Пограничья.

#### С4: Коридор

По потолку этого длинного коридора ползает огромная личинка со щупальцами и десятками ног

На потолке висит **ползающий падальщик**. Он враждебен к другим существам и нападёт на любого, кого увидит.

#### С5: Лаборатория волшебницы

На рабочих столах и полках этой лаборатории стоят эзотерические приборы и странные реагенты. Одноглазое существо расхаживает по комнате перед доской. Его охраняет парящий рядом меч.

**Нотик** наблюдает за чудовищем в коридоре (см. область С4). Её защищает **Живой летающий меч**, подчиняющийся приказам нотика, они оба Безразличны к персонажам.

**Доска.** На доске нацарапаны карта этой пещеры и неразборчивые формулы.

**Око за око.** Нотик хочет спокойно заниматься исследованиями, но не может, пока его логову угрожает падальщик. Если персонажи не сражаются с нотиком, он просит их о помощи.

Если персонажи убивают ползающего падальщика, нотик предложит группе сокровища в клетке (область С6). В ответ на вопрос о мёртвом дварфе она признается, что остановила назойливого вора.

**Ключ.** На столе лежит ключ от кладовой (область С7). Чтобы стянуть ключ без привлечения внимания нотика, персонаж должен совершить проверку Ловкости (Ловкость рук) Сл 14. При провале бывшая волшебница и меч нападают.









## CAVE C: NOTHIC LAIR

1 Square = 5 Feet

### Tokens

-  Animated Flying Sword
-  Carrion Crawler
-  Nothic
-  Treasure



Карта С: Логово нотика  
Автор: Marc Moureau

### С6: КЛЕТКА

Эта зона отделена железными прутьями и образует камеру заключения с южной стороны. Над трупом, лежащим на полу камеры, жужжат мухи.

Клетка не заперта. Внутри лежит гниющий труп дварфа-исследователя, который прибыл в Пещеры Хаоса в поисках богатств, но десять дней назад погиб. Если персонаж изучит труп и успешно пройдёт проверку Мудрости (Медицина) Сл 10, то опознает, что дварф умер от урона некротической энергией.

**Сокровища.** У мёртвого исследователя есть 60 зм и один магический предмет.

### С7: Кладовая

Дверь в эту комнату закрыта. Ключ можно найти в лаборатории (область С5). Действием Использование персонаж может взломать замок, совершив проверку Ловкости (Ловкость рук) Сл 15 с использованием воровских инструментов, или выбить дверь силой, совершив проверку Силы (Атлетика) Сл 15.

**Сокровища.** Незапертый сундук у восточной стены содержит 100 зм и один магический предмет.



Нотик  
Автор: Brian Valenzuela



## D: ЛОГОВО ГОБЛИНОВ

В этой пещере живёт жестокая банда Гоблинов-воителей. Сегодня у их главаря день рождения, и она требует праздника! Увлечённые весельем гоблины игнорируют недавно схваченного дварфа по имени Винкс.

Чтобы повысить сложность и продолжительность прохождения, можете добавить чудовищ. Гоблины могли пригласить **Хобгоблина-воителя** из соседней пещеры (пещера F) в качестве гостя или телохранителя. Чтобы понизить сложность и продолжительность прохождения, можете уменьшить количество Гоблинов-воителей.

### ВСТУПЛЕНИЕ

Эта пещера связана с пещерой D через скрытую дверь в области D5 (см. карту D); персонажи также могут войти в неё из пещеры F через западный коридор в области D4. Если персонажи приближаются к пещере снаружи, зачитайте вслух текст ниже:

Факелы освещают эту вонючую пещеру. Изнутри раздаётся ужасный гул нестройных голосов. Кажется, голоса поют — и делают это весьма скверно.

«Музыка» доносится из комнаты главаря (область D4), где гоблины поют в её честь, не попадая в ноты. Пение продолжается 1 минуту и затем заканчивается праздничными воплями.

### ОСОБЕННОСТИ ЛОГОВА ГОБЛИНОВ

У этой пещеры следующие особенности:

**Потолки.** Потолки пещеры 10 футов в высоту.

**Окружение.** Стены пещеры выложены из грубо отёсанного камня, пол земляной. В ней воняет старой едой и грязной одеждой, которая разбросана по всей пещере.

**Двери и скрытые двери.** Двери внутри пещеры сделаны из грубого дерева. Скрытая дверь в области D5 сливается со стеной. Действием Поиск персонаж может исследовать местность и совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, обнаружив скрытую дверь при успехе.

**Освещение.** Факелы в настенных светильниках заполняют пещеру Ярким светом.

### ЛОКАЦИИ ЛОГОВА

Основные локации обозначены на карте D.

#### D1: Вход

Стены разрисованы грубыми изображениями ухмыляющихся гоблинов в остроконечных шляпах. Над ними нацарапана надпись: «Щасливого дня раждения!»

Гоблины разукрасили стены в честь праздника.

#### D2: Тупик

Туннель ведёт в тупик со старыми бочками. Рядом с ними сидит связанная дварфийка. «Не поможете?» — ёрзая спрашивает она.

Пленницу зовут **Винкс** — дварф спелеолог, которая прибыла в пещеру в поисках украденного семейного гобелена, а затем была схвачена гоблинами. Винкс Безразлична к персонажам и имеет состояние Опутанный, пока связана.

Дварфийка сообщает персонажам, что она исследователь и может сама постоять за себя в бою, но некоторые дела не могут быть сделаны в одиночку. Если герои помогут ей вернуть гобелен, она обещает щедрую награду.

Бочки в основном заполнены погнутыми копьями и старыми стрелами. Их невозможно использовать.

**Освобождение Винкс.** Действием персонаж может освободить Винкс из пут (проверок не требуется). В благодарность за освобождение она будет сопровождать персонажей в исследовании пещеры и помогать в бою, пока они не выберутся наружу.

**Сокровища.** Перед тем, как её схватили, Винкс успела спрятать в бочке магический предмет. После освобождения она достанет предмет и будет держать его при себе, пока персонажи не найдут семейный гобелен (см. область D4)

#### D3: ОБЩАЯ КОМНАТА

По комнате разбросаны кучи грязного белья, столы и табуретки. На одном из столов свалены небрежно завернутые подарки с оборванными ленточками и недоеденный торт, который, судя по всему, уронили.

Среди подарков гоблинов можно найти мешочки с разнообразными зубами, влажный комок тщательно пережёванного вяленого мяса и скверно пахнущий гриб. На вид торт испекли профессионалы, но с ним явно не очень хорошо обращались.

#### D4: КОМНАТА ГЛАВАРЯ

В этой шумной комнате на деревянном троне с кривой подушкой восседает властный гоблин в праздничном колпаке и с казу. Внизу танцуют празднующие гоблины с испачканными тортом лицами.

**Босс гоблинов** и четыре **Гоблина-воителя** отмечают день рождения главаря. Изначально они Враждебны к персонажам.

Когда гоблины замечают персонажей, они прекращают танцевать. Зачитайте вслух или перефразируйте текст ниже:

Сидящая на троне гоблин вскакивает на ноги и кричит: «БРИ-ЙАРК! Это моя вечеринка и вас я на неё не приглашала!»

Гоблины хватаются за оружие.

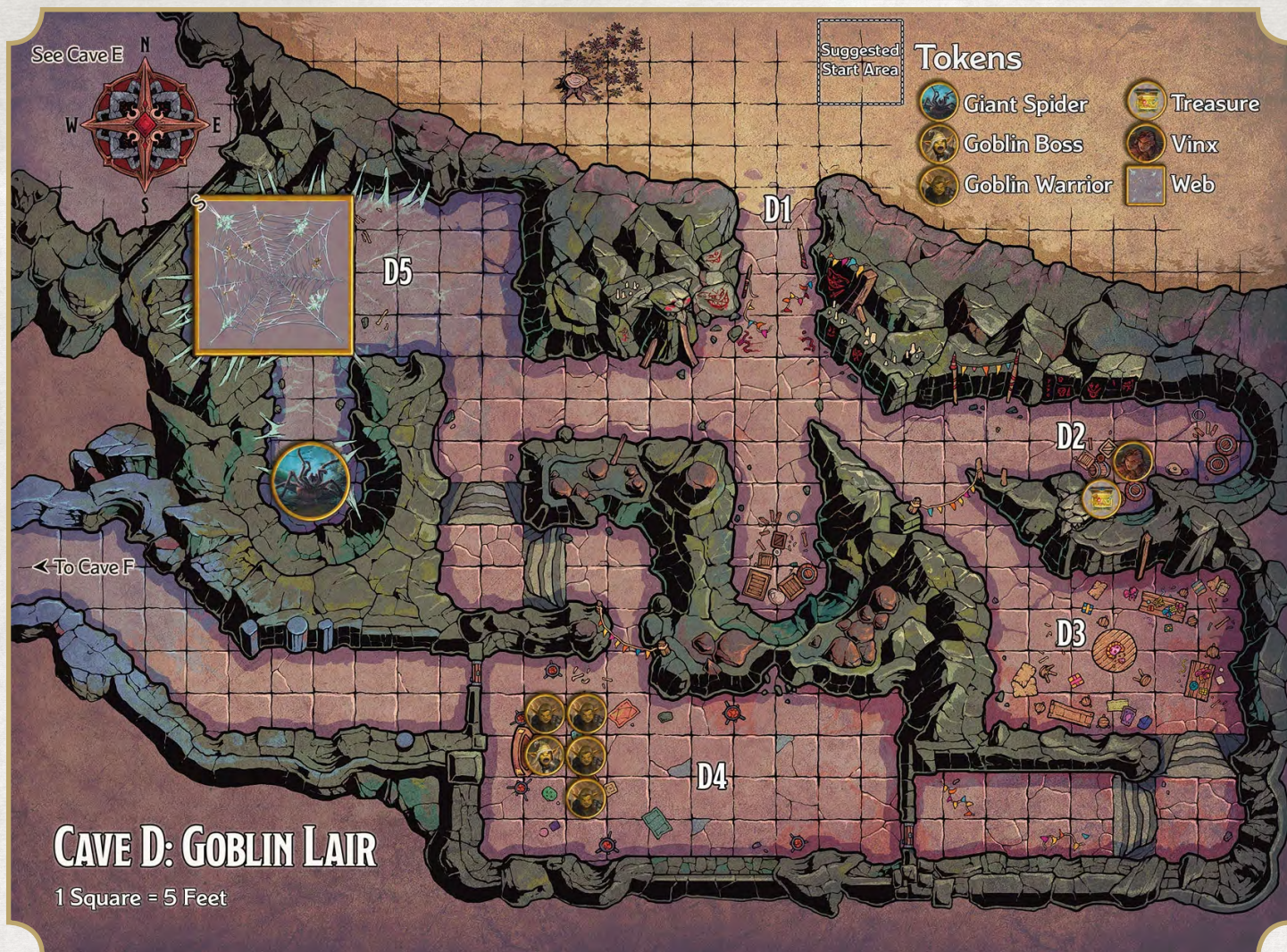
**«Щасливого дня раждения!».** Действием Влияние персонаж может попытаться разрядить обстановку и совершить проверку Харизмы (Убеждение) Сл 13. Если предложить главарю гоблинов впечатляющий подарок, например, 10 зм, магический предмет или один из подарков в области D3, то проверка автоматически считается успешной.

При успехе отношение гоблинов изменяется на Безразличное и главарь приглашает персонажей присоединиться к празднованию. При провале гоблины нападают на незваных гостей.

**Сокровища.** Под подушкой трона спрятаны прекрасный гобелен, вышитый серебряными и золотыми нитями, и один магический предмет. Гобелен принадлежит Винкс и стоит 90 зм.







Карта D: Логово гоблинов  
Автор: Marc Moureau

Если персонажи вернут dwarfs-гобелен, она вознаградит их магическим предметом из области D2. Однако, если Винкс заподозрит персонажей в том, что они хотят оставить гобелен себе, то потребует вернуть семейную реликвию и нападёт, если ей откажут.

### D5: ПАУТИННАЯ ПЕЩЕРА

Западная половина пещеры покрыта паутиной.

В южном туннеле притаился Враждебный гигантский паук, который нападёт на любого не гоблина в своём логове.

**Паутина.** Паутина является Труднопроходимой местностью, но она недостаточно крепкая, чтобы кого-либо удерживать. Каждый 10-футовый куб паутины имеет КД 10 и 5 хитов, уязвимость к урону огнём и иммунитет к дробящему, колющему, психическому и ядовитому урону.



Босс гоблинов  
Автор: Brian Valez



## Е: УБЕЖИЩЕ ОГРА

Огр-наёмник по имени Оггдуг недавно заключил союз с вирмлином красного дракона, который планирует подчинить себе Пещеры Хаоса. Дракон — Синдертус — сейчас служит Оггдугу и терпит огра, пока тот снабжает его золотом и пополняет запасы. Игроки могут на короткое время нанять огра.

Чтобы повысить сложность и продолжительность прохождения, можете добавить в пещеру чудовищ. Здесь могут оказаться один или несколько **Гоблинов-воителей** или **Кобольдов-воителей**, что пришли нанять огра. Чтобы понизить сложность и продолжительность прохождения, можете убрать **Вирмлинга красного дракона**. Синдертус может отсутствовать, когда персонажи впервые изучают пещеру.

### ВСТУПЛЕНИЕ

Эта пещера связана с пещерой D через скрытую дверь в области Е3 (см. карту Е). Если персонажи приближаются к пещере снаружи, зачитайте вслух текст ниже:

От этой большой пещеры исходит сильный кислый запах. Здесь повсюду разбросаны обглоданные куски мяса разделанных и обуглившихся животных.

В беспорядке виноваты жители пещеры.

### ОСОБЕННОСТИ ЛОГОВА ОГРА

У этой пещеры следующие особенности:

**Потолки.** Потолки пещеры 15 футов в высоту.

**Окружение.** Грязный пол этой естественной пещеры заляпан кровью после прошлых битв.

**Скрытая дверь.** Скрытая дверь в области Е3 сливается со стеной. Действием Поиск персонаж может исследовать местность и совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, обнаружив скрытую дверь при успехе. Оггдуг знает об этой двери, но не пользуется ей из-за узкого прохода и паучьего логова с другой стороны (см. карту D).

**Освещение.** В дневное время естественный свет создаёт в пещере Тусклый свет. Ночью же её обитатели полагаются на Тёмное зрение или другие способы видеть в темноте. Для того, чтобы ориентироваться здесь, персонажам необходим источник света или возможность видеть во Тьме.

### ЛОКАЦИИ ЛОГОВА ОГРА

Основные локации обозначены на карте Е.

#### Е1: ВХОД

У входа в пещеру жужжат мухи вокруг гниющей туши едва узнаваемого зверя.

В туше скрыта ловушка, обозначенная на карте Е.

**Ловушка-силки.** Эта ловушка состоит из согнутых молодых веток и петли из покрытой запёкшейся кровью верёвки. Существо, которое переместит, ткнёт или иным образом физически взаимодействует с тушей, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, иначе будет поднято на высоту 5 футов вверх и получит состояние Опутанный до тех пор, пока не освободится.

Правила для обнаружения, обезвреживания и освобождения из ловушки:

**Обнаружить и обезвредить.** Действием Поиск персонаж может осмотреть тушу и совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 13, обнаружив ловушку при успехе. После обнаружения её можно обезвредить. Действием Использование совершите проверку Ловкости (Ловкость рук) Сл 13. При провале ловушка активируется.

**Освободиться из ловушки.** Для освобождения Опутанное существо может действием перерезать верёвку или выбраться из силков, успешно совершив проверку Ловкости (Акробатики) Сл 15.

При срабатывании шум ловушки привлекает внимание огра в области Е2, из-за чего он выходит из пещеры и осматривается. В таком случае столкновение области происходит здесь.

#### Е2: ЛОГОВО ОГРА-НАЁМНИКА

Пол этой пещеры покрыт толстыми и бугристыми медвежьими шкурами, почти не видных под неповоротливым пузатым великаном, который лежит на них и ковыряется в зубах ржавым мечом.

На шкурах развалился **Огр** Оггдуг. Изначально он настроен к персонажам Враждебно, однако если они ведут себя мирно, он предположит, что они пришли нанять его для работы. Оггдуг скажет персонажам либо раскошелиться и отсыпать ему монет, либо проваливать, угрожая избить любого, кто откажется.

Персонажи могут изменить отношение огра с Враждебного на Безразличное, если наймут его (см. «Найм огра») или используют действие Влияние для совершения одной из следующих проверок:

**Харизма (Обман) Сл 10.** Персонаж обманывает огра с помощью хитрой уловки или нелепой лжи.

**Харизма (Выступление) Сл 10.** Персонаж развлекает огра небольшим представлением, будь то танец или магический трюк.

**Харизма (Убеждение) Сл 10.** Персонаж убеждает огра, что они не причинят ему вреда.

При провале или если персонажи попытаются сбить цену, Оггдуг вступает в битву и ворчит под нос, что персонажи «никчёмные скряги». Если хиты огра опустятся ниже половины, он позовёт на помощь Синдертуса из области Е3.

**Найм огра.** Оггдуг привык к тому, что другие жители Пещер Хаоса нанимают его. Он просит 50 зм за работу, но на первый заказ от новых клиентов есть скидка 50% (25 зм). Половину от дохода Оггдуга получает Синдертус.

Если группа заплатит огру обозначенную сумму, он присоединится к ним и поможет в одной схватке в любой из пещер, кроме двух с его слов «запрещённых» (пещера G и пещера K). После боя наёмник возвращается в свою пещеру до тех пор, пока персонажи не заплатят ему ещё раз. За второе и все последующие обращения огр будет требовать 50 зм за работу.

**«Оггдугу грустно».** Если персонаж спросит Оггдуга о «запрещённых» пещерах, огр печально вздохнёт и расскажет свою трагичную историю. Однажды он делал пещеру со старшим братом, Зурфом, пока того не убил совомед недалеко от своей берлоги (пещера G). Затем культисты оживили недоеденный труп Зурфа, и теперь он защищает их логово (пещера K). Потому Оггдуг избегает обеих пещер.





**Сокровища.** В медвежьих шкурах спрятаны куча лошадиных костей, головка сыра, бочонок бренди и мешочек с 60 зм. Огр предупреждает любого, кто приближается к шкурам, что «задаст им хорошую взбучку», если они продолжают что-то вынюхивать. И он выполнит свою угрозу.

### Е3: БЕРЛОГА ДРАКОНА

В этой просторной пещере хранятся потрепанные доспехи, сломанное оружие, бочки с элем и мёдом, а также другие припасы. Дракон с красной чешуей сердито смотрит на пещеру, сидя на уступе высотой 10 футов.

Это комната Синдертуса, **Вирмлинга красного дракона**. Он враждебен к любым существам, кроме Огдуга.

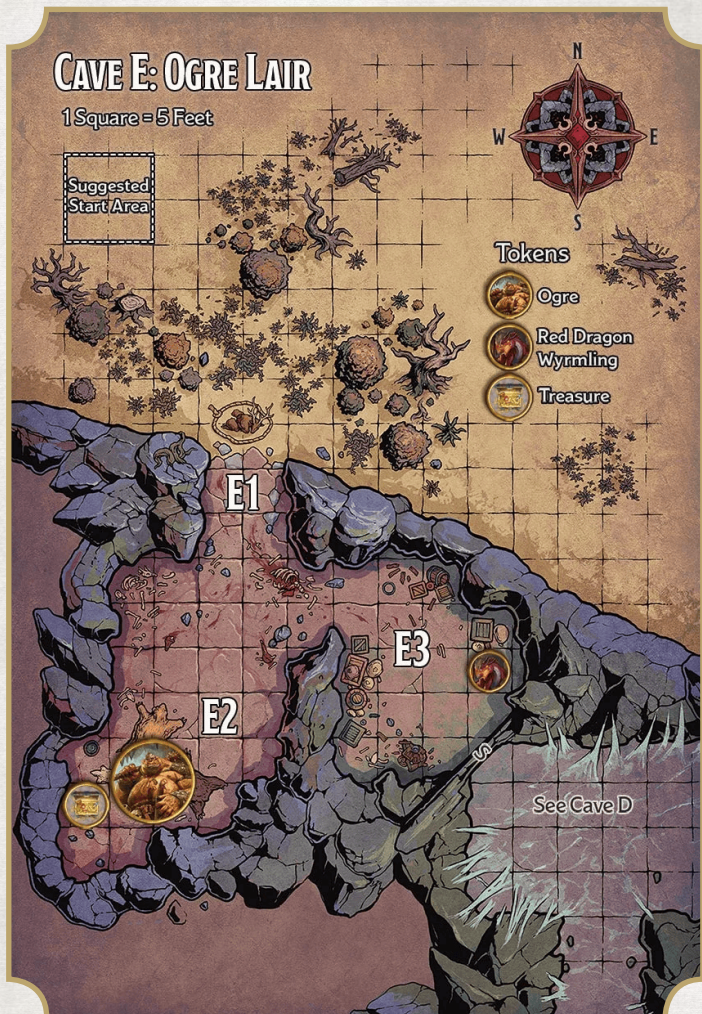
Заметив персонажей, вирмлинг спускается на землю, ругает их за вторжение и требует с каждого по 10 зм в качестве извинений, утверждая, что иначе они познают его гнев.

Персонажи могут попробовать избежать конфликта, совершив проверку Харизмы (Убеждение) Сл 13. Если при этом льстить дракону и тешить его это, проверка совершается с Преимуществом. При успехе или если персонажи заплатят Синдертусу, он приказывает им покинуть пещеру, пока они ещё могут. При провале или если не прислушаться к его предостережению, вирмлинг нападёт.

**Сражение с Синдертусом.** Эта битва привлечёт внимание Огдуга, после чего он дотопает в эту область и вступит в драку. По усмотрению Мастера огр может сражаться на стороне персонажей, чтобы завладеть сокровищами дракона.

**Сокровища.** Провизию и припасы в этой комнате забрали у искателей приключений и путешественников, что перешли дорогу Синдертусу. Всё снаряжение было безвозвратно повреждено в бою.

Драконий клад содержит 50 зм и один магический предмет. Дракон сражается с любым существом, которое посмеет украсть что-либо из его сокровищ.



Карта Е: Логово огра  
Автор: Marc Moureau



Огр  
Автор: Helge C. Balzer



Вирмлинг красного дракона  
Автор: Brian Valez



## Г: Логово Хобгоблинов

Хобгоблины из этой пещеры недавно понесли тяжёлые потери, включая бывшего капитана; осталось лишь четверо из них. Они укрепили аванпост и привлекли в качестве защиты прожорливую слизь.

Чтобы повысить сложность и продолжительность прохождения, можете добавить врагов, например, **Гоблинов-воителей**. Чтобы понизить сложность и продолжительность прохождения, можете убрать часть врагов. Один или два **Хобгоблина-воителя** могут быть в патруле где-то в другом месте.

### ВСТУПЛЕНИЕ

Эта пещера соединена с пещерой D через область F2 (см. карту F). Если персонажи приближаются к пещере снаружи, зачитайте вслух текст ниже:

Прочная, окованная железом дверь закрывает вход в пещеру. Ниши у входа украшены выбеленными черепами. На двери висит испачканная в крови табличка: «Входите! Мы будем рады вам на ужин!»

Хобгоблины не едят людей, но они используют жуткие намёки, чтобы отпугнуть незваных гостей.

### Особенности логова Хобгоблинов

У этой пещеры следующие особенности:

**Потолки.** Потолки пещеры 10 футов в высоту.

**Двери.** Двери пещеры сделаны из окованных железом дубовых досок. Они не заперты.

**Окружение.** Пещера выполнена из камня и на удивление чиста. Хобгоблины поддерживают порядок на территории, а студенистый куб в области F2 считает всё на своём пути.

**Освещение.** Пещера не освещена, её обитатели полагаются на Тёмное зрение или другие способности видеть в темноте. Для того, чтобы ориентироваться здесь, персонажам необходим источник света или возможность видеть во Тьме.

### Локации логова Хобгоблинов

Основные локации обозначены на карте F.

#### F1: Вход

За шаткой баррикадой из сцепленных копий стоит воин-гоблиноид с красно-оранжевой кожей, в доспехах и с луком. «Стой!» — кричит она, «Говорите, зачем пришли, иначе столкнётесь с гневом нашего батальона в тридцать Хобгоблинов».

**Хобгоблин-воитель** стоит на страже за баррикадой из копий (см. сноску «Баррикада из копий»). Часовая настроена Враждебно к незванным гостям и пытается задержать их допросом, пока из области F2 не придёт студенистый куб.

Часовая ждёт о количестве Хобгоблинов. Ослабленные недавними потерями, они боятся мародёров и пытаются возвести крепкую оборону. Если персонаж ведёт диалог с часовой, он может действием Поиск совершить проверку Мудрости (Проницательность) Сл 13 и распознать ложь при успехе.

Действием Влияние персонаж может попытаться успокоить хобгоблина и совершить проверку Харизмы (Убеждение) Сл 14. Эта проверка совершается с Преимуществом, если вы распознали её ложь. При успехе отношение часовой изменяется на Безразличное и она предупредит персонажей о скором приближении студенистого куба, но не пустит их за баррикаду. При провале хобгоблин приказывает персонажам немедленно уйти или они будут уничтожены.

**Сражение с хобгоблинами.** Во время битвы часовая остаётся за баррикадами. Если персонажи прорвутся через любую из них, хобгоблин потратит следующее действие на то, чтобы затрубить в боевой рог и предупредить других Хобгоблинов в пещере. Затем она отступает к баракам (область F4), где вместе с остальными хобгоблинами сражается до последнего.

#### БАРРИКАДА ИЗ КОПИЙ

Баррикада из копий — это щетинистый куб из переплетённых копий. Они следуют следующим правилам:

**Труднопроходимая местность.** Баррикада считается **труднопроходимой местностью**. Перемещаясь через баррикаду, существо получает 1к6 колющего урона.

**Укрытие на половину.** Существа за баррикадой получают укрытие на половину.

**Разрушение баррикады.** Баррикада имеет КД 15, 4 хита и иммунитет к урону психической энергией и ядом. Если опустить её хиты до 0, баррикада будет разрушена.

#### F2: МАРШРУТ КУБА

Этот гладкий туннель образует прямоугольный контур.

Голодный **Студенистый куб** медленно протискивается через туннель, совершая полный круг примерно за 1 минуту. Иногда куб забредает в восточный туннель к пещере D и возвращается обратно, но никогда не пересекает баррикад из копий.

Куб враждебен ко всем существам и сражается со всеми, кого обнаружит. Смекалистые персонажи могут додуматься выманить куб за пределы пещеры через вход F1 и закрыть за ним проход.

#### F3: СТОЛОВАЯ

В этом помещении хобгоблины едят. Они установили пару баррикад из копий, чтобы не запустить внутрь студенистый куб из зоны F2. В комнате нет ничего ценного для персонажей.

#### F4: БАРАК

В этой комнате стоит дюжина жёстких на вид кроватей, но только четырьмя из них недавно пользовались. У восточной стены стоит большой железный сейф. Перед ним стоит Хобгоблин-воитель с мечом в руке.

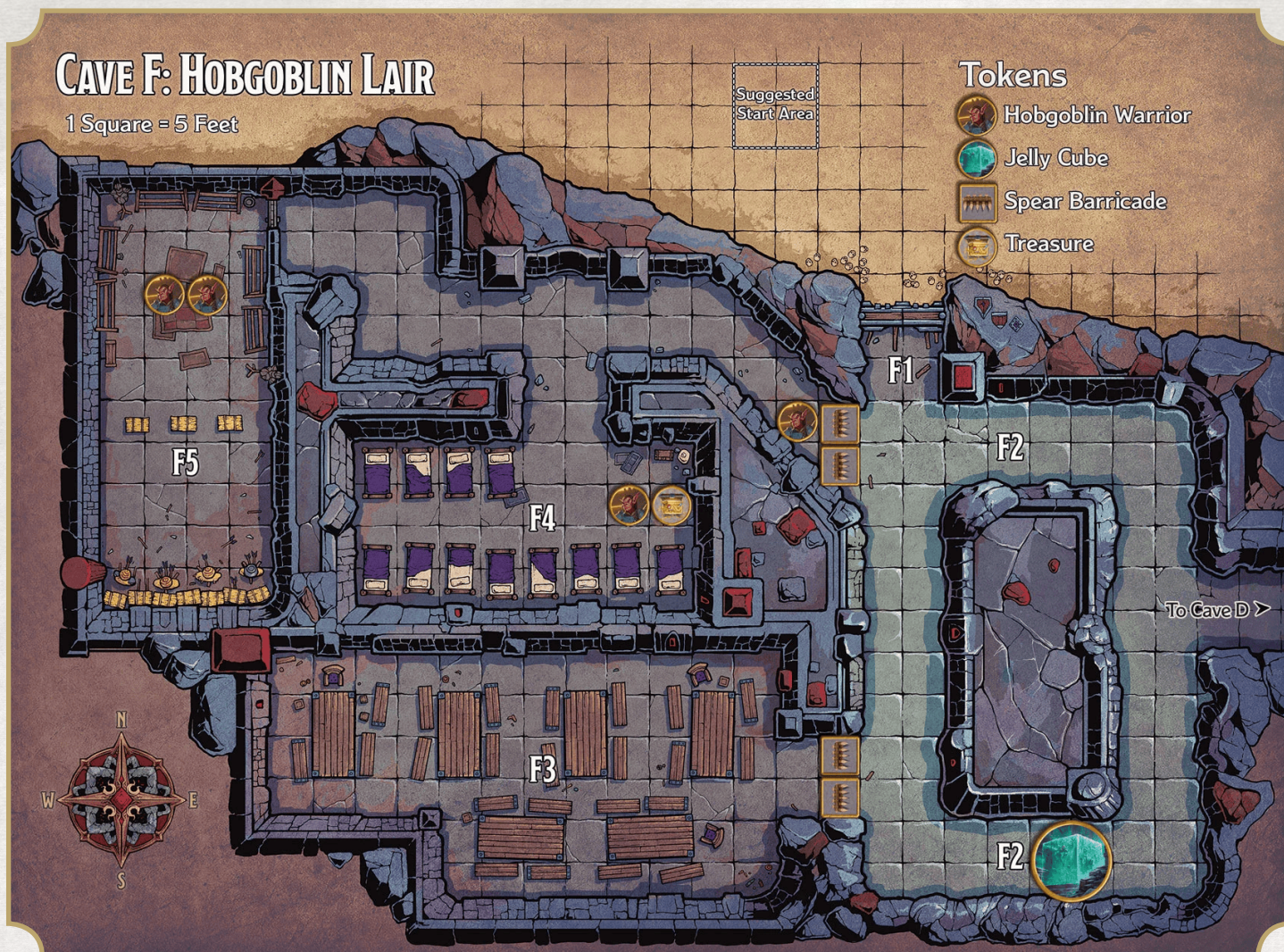
Выжившие хобгоблины обосновались в этом некогда заполненном бараке. Одиноким **Хобгоблин-воитель** яростно защищает то небольшое ценное, что ещё осталось; он вступает в бой, как только увидит персонажей, и сражается насмерть.





## CAVE F: HOBGOBLIN LAIR

1 Square = 5 Feet



Карта F: Логово Хобгоблинов  
Автор: Marc Moureau

Если хобгоблин-часовая подняла тревогу в области F1, здесь также будут два **Хобгоблина-воителя** из области F5, готовые дать персонажам отпор.

**Сокровища.** В сундуке спрятаны украденные драгоценности: отличные меха стоимостью 75 зм, сумка с 20 зм и один магический предмет.

### F5: ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ЗАЛ

В этом тренировочном зале есть пустые стойки с оружием и четыре соломенных чучела с нарисованными на них мишенями.

Два хобгоблина-лучника стреляют по ним.

В зале тренируются два Хобгоблина-воителя, если их не вызвали в другую область. Местное оружие было украдено во время рейда. Хобгоблины Враждебны к незванным гостям и нападут на них, как только увидят.



Хобгоблин-воитель  
Автор: Brian Valeza



## Г: ОПАСНЫЕ ПЕЩЕРЫ

В этой пещере обитает совомед — пугающая смесь медведя и гигантской совы. Большинство других обитателей долины обходят её стороной.

Эта пещера соединена с пещерой К, где активно ведёт дела Култ хаоса, чьи последователи почитают силы беспорядка и разрушения. Обычно культ действует в соседней пещере, однако, по мере роста числа послушников, сектанты всё чаще посещают эту пещеру. Совомед не подозревает о присутствии сектантов.

Чтобы повысить сложность и продолжительность прохождения, можете добавить чудовищ, например, **Зомби**. Чтобы понизить сложность и продолжительность прохождения, можете сократить число **Культистов** или **Сгустков серой слизи**.

### ВСТУПЛЕНИЕ

Эта пещера соединена с пещерой К через лестницу в южной части области G6 (см. карту G). Если персонажи приближаются к пещере снаружи, зачитайте рслух текст ниже:

Из этой естественной пещеры доносится зловоние гнили и мокрого камня. Изнутри слышен тревожный визг и шорох густых перьев.

Совомед беспокойно ворочается в своём логове (область G5).

### ОСОБЕННОСТИ ОПАСНЫХ ПЕЩЕР

У этой пещеры следующие особенности:

**Потолки.** Потолки пещеры 15 футов в высоту.

**Двери.** Каменная дверь в область G6 приоткрыта.

**Окружение.** Восточная половина пещеры (области G1–G5) имеет естественные пространства с влажными стенами и земляным полом. Западная половина пещеры (области G6–G7) имеет стены из тёсаных каменных блоков и полы из потрескавшейся плитки.

**Освещение.** Если не указано обратного, пещера не освещена. Её обитатели полагаются на Тёмное зрение или другие способы видеть в темноте. Для того, чтобы ориентироваться здесь, персонажам необходим источник света или возможность видеть во Тьме.

### ЛОКАЦИИ ОПАСНЫХ ПЕЩЕР

Основные локации обозначены на карте G.

#### G1: ВХОД

Земля возле входа усеяна обглоданными костями, в воздухе витает зловоние крови. Кости принадлежали жертвам совомеда, в том числе животным, исследователям и другим монстрам. На костях видны следы зубастого клюва.

#### G2: МЕЛКАЯ ЛУЖА

Капающая с потолка вода образует неглубокую лужицу. В мутной воде что-то блестит.

Два **Сгустка серой слизи** прячутся в луже глубиной 2 фута, которая является Труднопроходимой местностью. Враждебные слизи нападают на любое существо, оказавшееся в пределах 5 футов от воды.

**Сокровища.** В луже можно найти инкрустированный драгоценными камнями кубок стоимостью 100 зм и один магический предмет.

#### G3: УЗКИЙ ПРОХОД

В стене пещеры есть узкая трещина. Отверстие достаточно большое, чтобы в него могло пролезть существо Среднего размера или меньше. Внутри, у сталагмита, лежит изуродованный труп человека-исследователя.

Совомед в области G5 не может пролезть в щель. Если персонаж скрывается от него здесь, совомед теряет интерес и возвращается в логово.

#### G4: ВОНЮЧИЕ ОТБРОСЫ

Здесь находятся кучи пищевых отходов, гниющие тушки и россыпь птичьих погадок размером с полурослика, состоящие из меха и оторванных костей.

#### G5: БЕРЛОГА СОВОМЕДА

Чудовищное существо с толстой мохнатой шкурой и покрытой перьями совиной головой агрессивно расхаживает по логову между гнёздами, сделанными из влажных листьев и окровавленных веток.

В этой берлоге обитает Враждебно настроенный **Совомед**. Он нападёт на любое существо, которое увидит.

**Уступ.** В южном конце пещеры на высоте 10 футов над полом находится выступ, обозначающий туннель в области G6 и G7. Чтобы взобраться по скользким стенам пещеры и добраться до уступа, персонажи должны преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 15. Совомед не преследует персонажей за пределами уступа.

#### G6: БАРАК КУЛЬТА

В этих помещениях есть кровати, стол и несколько стульев. Gobелены на стенах изображают злых существ и нечестивые ритуалы. На кроватях лежат четыре человека в красных одеждах с капюшонами.

Факелы в настенных светильниках наполняют комнату Ярким светом. Четыре **Культиста** отдыхают в казарме Культа хаоса. Они беззаботно обсуждают тонкости нанесения увечий, пыток и разной жестокости.

Культисты Враждебны к одетым не в одежды культа гостям и охотно применяют насилие к неверующим. Действием Влияние персонаж может попытаться разрядить обстановку и совершить одну из следующих проверок характеристики (если персонажи одеты в мантии культа, эта проверка совершается с Преимуществом):

**Харизма (Обман) Сл 13.** Персонаж обманывает культистов, например, притворяясь собратом по вере или новеньким в рядах культа.

**Харизма (Убеждение) Сл 13.** Персонаж убеждает сектантов, что в интересах обеих сторон не затевать драку.

При успехе отношение сектантов меняется на Безразличное. В противном случае они вступают в бой.

**Сокровища.** В сундуках под четырьмя кроватями хранятся вещи культистов. В каждом из них по 5 зм, несколько бесполезных личных вещей и **Мантия культа**, которую персонажи также могут забрать у побеждённых культистов.





## CAVE G: SHUNNED CAVE

1 Square = 5 Feet



Карта G: Опасные пещеры  
Автор: Marc Moureau

### G7: КРИПТА

Сырые ступени ведут к затхлому склепу. В северной части стоит закрытый каменный саркофаг.

В саркофаге покоится Враждебное **Пожирающее жизнь мертвые**. Когда-то это чудовище было лидером культа, настолько порочным при жизни, что после смерти воскресло в образе жестокого воина нежити. Действием персонаж может открыть крышку саркофага, после чего существо выбирается наружу и начинает бой.

**Сокровища.** В саркофаге лежит один магический предмет.



Совомед  
Автор: Zuzanna Wuzyk



## Н: ЛОГОВО БАГБИРОВ

Эта пещера находится под контролем трёх воинственных багбиров и гоблинов, которых они заставили подчиняться. Багбиры планируют напасть на Крепость в Пограничье, уничтожить и разграбить её.

Чтобы повысить сложность и продолжительность прохождения, можете добавить ещё одного **Багбира-воителя**. Чтобы понизить сложность и продолжительность прохождения, можете убрать одного.

### ВСТУПЛЕНИЕ

Эта пещера соединена с пещерой I через скрытую дверь в области Н5 (см. карту Н). Если персонажи приближаются к пещере снаружи, зачитайте вслух текст ниже:

Туннель из грубого камня скрыт за несколькими кустиками. Внутри вы слышите два спорящих громких голоса. На таком расстоянии разобрать слова невозможно.

Голоса принадлежат паре багбиров, которые спорят в комнате переговоров (область Н2).

### ОСОБЕННОСТИ ЛОГОВА БАГБИРОВ

У этой пещеры следующие особенности:

**Потолки.** Потолки пещеры 10 футов в высоту.

**Двери скрытые двери.** Двери внутри пещеры сделаны из прочных деревянных досок. Скрытая дверь в области Н5 сливается со стеной. Действием **Поиск** персонаж может исследовать местность и совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, обнаружив скрытую дверь при успехе.

**Окружение.** Стены в одних местах выложены из грубо обработанного камня, а в других — из аккуратно подогнанных каменных блоков. Пол выложен каменной плиткой.

**Освещение.** Пещера не освещена, её обитатели полагаются на Тёмное зрение или другие способы видеть в темноте. Для того, чтобы ориентироваться здесь, персонажам необходим источник света или возможность видеть во Тьме.

### ЛОКАЦИИ ЛОГОВА БАГБИРОВ

Основные локации обозначены на карте Н.

#### Н1: ВХОД

Сразу после входа туннель разветвляется на восток и на запад.

#### Н2: КОМНАТА ПЕРЕГОВОРОВ

Дверь в комнату переговоров приоткрыта, что позволяет персонажам услышать два препирающихся голоса внутри. Когда они заглядывают или входят внутрь, зачитайте текст ниже:

В помещении стоит старый стол и четыре вертикальных бревна. На столе разложена плохо нарисованная карта Пограничья, над которой склонились два высоких, мохнатых, спорящих друг с другом гоблиноида.

Два **Багбира-воителя** обсуждают, как лучше проникнуть в крепость. Один предлагает скрытное проникновение, другой же настаивает на прямом нападении с помощью местного огра наёмника (см. пещеру Е). Багбиры Враждебны к персонажам и нападут на них, как только увидят. С ними нельзя договориться.

#### Н3: ЛЕСТНИЦА

Лестница ведёт на север. На верхней площадке лежит тяжёлое бревно шириной с лестницу. На площадке посередине на страже стоят два гоблина.

Эти два **Гоблина-воителя** Враждебны к персонажам. Когда они заметят их приближение с юга — бросайте инициативу.

В свой ход гоблины забираются по лестнице, активируют катящееся бревно (см. ниже) и затем продолжают сражение.

**Катящееся бревно.** Бревно шириной 10 футов катится вниз по склону и давит существ на своём пути.

Будучи в пределах 5 футов от бревна, действием существо может столкнуть его, после чего оно по прямой катится вниз. Любое существо на пути бревна должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13, иначе получит 2к6 дробящего урона и состояние Сбитый с ног. При успехе существо получает только половину урона и не падает.

#### Н4: КОМНАТА ТРОФЕЕВ

На стенах этой комнаты развешаны чучела оленей, волков и других зверей, а также несколько человекоподобных голов с застывшими на них ужасными выражениями лиц. В северо-западном углу сложены черепа.

Среди остальных трофеев можно заметить пустые панели, количество которых равно количеству персонажей — мрачное предзнаменование того, что может случиться, если герои потерпят поражение в этой пещере.

**Сокровища.** Среди черепов скрыт кошелёк с 10 зм.

#### Н5: ЗАЛ

В этом мрачном зале постелями служат заплесневелые шкуры животных. Мохнатый зверь ругает двух писклявых гоблинов поменьше, подчиняющихся ему.

**Багбир-воитель** — самопровозглашённый главарь пещеры — отчитывает двух **Гоблинов-воителей** за то, что они спали во время работы. Когда они замечают персонажей, главарь (относится Враждебно) командует гоблинам (относится Безразлично) напасть и сам присоединяется к битве.

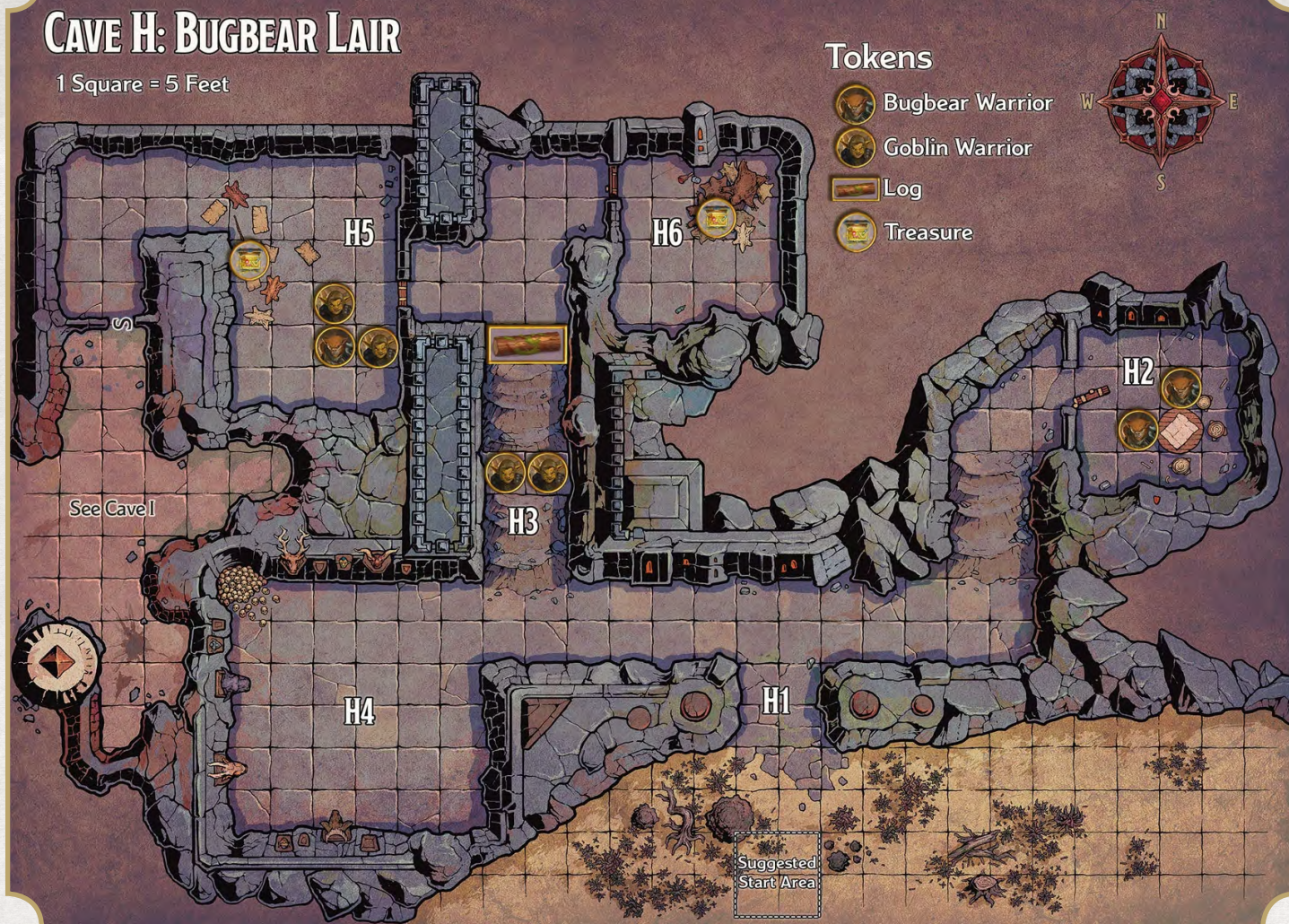
**Переманить гоблинов.** Два капризных гоблина, Гаргл и Ямс, завербованы недавно и не любят, когда на них кричат.

Действием **Влияние** персонаж может попробовать пошатнуть их верность и совершить одну из следующих проверок (эта проверка совершается с Преимуществом, если персонажи одолели багбиров):



## CAVE H: BUGBEAR LAIR

1 Square = 5 Feet



Карта Н: Логово Хобгоблинов  
Автор: Marc Moureau

**Харизма (Обман) Сл 10.** Персонаж обманывает гоблинов, что теперь пещерой управляет их группа.  
**Харизма (Запугивание) Сл 11.** Персонаж заставляет гоблинов бояться за собственные жизни.  
**Харизма (Убеждение) Сл 10.** Персонаж убеждает гоблинов, что группа не причинит им вреда.

При успехе отношение гоблинов изменяется на Дружелюбное. За взятку в размере хотя бы 2 зм они также могут помочь персонажам победить оставшихся багбиров и рассказать о скрытой двери в этой области, однако они не знают, что находится с её обратной стороны.

**Сокровища.** Среди шкур можно найти 25 зм и один магический предмет.

### Н6: КОМНАТА ГЛАВАРЯ

В этой комнате на груде толстых звериных шкур спит лидер багбир из области Н5.

**Сокровища.** В шкурах спрятаны 25 зм и один магический предмет.



Багбир-воитель  
Автор: Brian Valeza



## I: ЛОГОВО МИНОТАВРА

Этой пещерой управляет кровожадный минотавр. Будучи слугой Бафомета, демонического повелителя, что поощряет кровопролитие и жестокость, минотавр питается как искателями приключений, так и чудовищами. Он бродит по своему логову и пыхтит от звериной ярости.

Единственные соратники минотавра — паразиты, подбирающие после него объедки. Обделённый посетителями пещеры монстр жаждет новых игрушек для охоты.

Чтобы повысить сложность и продолжительность прохождения, можете добавить чудовищ. Один или несколько **Бандитов** могут рыскать здесь в поисках сокровищ. Чтобы понизить сложность и продолжительность прохождения, можете сократить количество **Кровопийц**.

### ВСТУПЛЕНИЕ

Эта пещера соединена с пещерой Н через скрытую дверь в области I3 (см. карту I). Если персонажи приближаются к пещере снаружи, зачитайте вслух текст ниже:

Вход в эту пещеру представляет собой зияющую пасть из крошащихся серых кирпичей. Изнутри раздаётся глухой рёв, заставляющий землю осыпаться со свода пещеры.

### ОСОБЕННОСТИ ЛОГОВА МИНОТАВРА

У этой пещеры следующие особенности:

**Потолки.** Потолки пещеры 15 футов в высоту.

**Окружение.** Стены пещеры сложены из плотно утрамбованной земли, укрепленной разрушающимися столбами и кирпичной кладкой. По земляному полу разбросаны раздробленные кости.

**Освещение.** Пещера не освещена, её обитатели полагаются на Тёмное зрение или другие способы видеть в темноте. Для того, чтобы ориентироваться здесь, персонажам необходим источник света или возможность видеть во Тьме.

**Скрытые двери.** Скрытая дверь в области I3 и I4 сливается с окружением. Действием Поиск персонаж может совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, обнаружив скрытую дверь при успехе.

### ЛОКАЦИИ ЛОГОВА МИНОТАВРА

Основные локации обозначены на карте I.

#### I1: Вход

Земля вокруг входа изрыта и усеяна костями.

В грязь вдавлены сломанные кости прошлых жертв минотавра — невезучие гоблины, кобольды и путешественники, которых занесло в логово чудовища.

**Следы копыт.** Если персонаж изучит область и преуспее в проверке Мудрости (Выживание) Сл 11, то обнаружит следы копыт, оставленные огромным, двуногим существом. Следы ведут на запад.

#### I2: ЛОГОВО КРОВОПИЙЦ

Пол этой заляпанной кровью пещеры усеян костями мелких животных и сморщенными тушками пещерных летучих мышей и грызунов. С севера исходит тусклое оранжевое свечение.

Трое **Кровопийц** спят, свисая с потолка. Эти летающие вредители питаются свежей кровью. Они избегают минотавра, но настроены Враждебно к любым другим существам.

Яркий свет или любой шум громче шёпота разбудит вредителей и они нападут. Отсюда виден свет от огненных жуков в области I3, но он слишком тусклый, чтобы разбудить кровопийц. В сражении они продолжают пить кровь, пока не выпьют персонажей досуха.

#### I3: УБЕЖИЩЕ ОГНЕННЫХ ЖУКОВ

Стены этой грязной пещеры укреплены старыми кирпичами. Внутри находятся два жука, каждый размером с собаку. Они излучают тёплый оранжевый свет и роются в земле в поисках личинок.

Два **Гигантских огненных жука** роются в грязи и ищут угощения. Они держатся на расстоянии от минотавра и при необходимости защищаются. Они Безразличны к персонажам.

**Укрощение жуков.** Действием Влияние персонаж может совершить проверку Мудрости (Уход за животными) и попытаться приручить огненного жука. Если махать перед ним источником света, эта проверка совершается с Преимуществом. При успехе жук становится Дружелюбным к персонажу и следует за ним внутри пещеры, слегка освещая окружение. Имея такое сопровождение, персонаж получает Преимущество на проверки, связанные с обнаружением скрытых дверей. Жуки не покидают пещеры I.

#### I4: ЛАБИРИНТ МИНОТАВРА

Мощные, высеченные из кирпича и земли колонны образуют туннели в этой похожей на лабиринт пещере. На испачканном кровью земляном полу перекрывают друг друга следы копыт, а стены исчерчены царапинами.

Среди колонн бродит Враждебный Минотавр Бафомета, цокая копытами и задевая рогами стены. Монстр нападает на персонажей, как только увидит, и сражается до смерти. Никакие мольбы, убеждение или обман не способны утолить его жажду крови.

#### I5: СЕКРЕТНАЯ ДОБЫЧА

В комнате на полу стоит деревянный сундук.

Сундук оставили здесь бандиты, которые использовали эту пещеру в качестве укрытия до того, как минотавр объявился и убил их всех.

**Сокровища.** Сундук содержит 120 зм и один магический предмет.





# CAVE I: MINOTAUR LAIR

1 Square = 5 Feet

## Tokens

-  Giant Fire Beetle
-  Minotaur of Baphomet
-  Stirge
-  Treasure



Карта I: Логово минотавра  
Автор: Marc Moureau



Гигантский огненный жук  
Автор: Conceptopolis



Минотавр Бафомета  
Автор: Hazem Ameen



## J: ЛОГОВО ГНОЛЛОВ

Злые гноллы — высокие, покрытые мехом исчадья с гиеноподобными мордами — превратили этот заброшенный храм в логово. Они слышали, что где-то в пещере спрятано сокровище, но так и не смогли отыскать его из-за иллюзии, наложенной давным-давно погибшим магом. Злобные и вспыльчивые, исчадья крайне нетерпимы к тем, кто мешает их поискам.

Чтобы повысить сложность и продолжительность прохождения, можете добавить чудовищ. Один или несколько **Багбиров-воителей** могли заключить союз с гноллами. Чтобы понизить сложность и продолжительность прохождения, можете сократить количество **Гноллов-воителей**.

### ВСТУПЛЕНИЕ

Чтобы начать, зачитайте вслух текст ниже:

Внутри этой естественной пещеры всё тихо, в глубине вы можете различить лишь пару ничем непримечательных каменных дверей.

### ОСОБЕННОСТИ ЛОГОВА

У этой пещеры следующие особенности:

**Потолки.** Потолки пещеры 10 футов в высоту.

**Двери.** Дверь в область J2 выполнена из камня.

**Окружение.** После входа естественная скалистая пещера сменяется осыпающимися каменными блоками и плитами. Стены пещеры украшены росписями с изображениями ухмыляющихся демонов и марширующих Скелетов.

**Освещение.** Пещера не освещена, её обитатели полагаются на Тёмное зрение или другие способы видеть в темноте. Для того, чтобы ориентироваться здесь, персонажам необходим источник света или возможность видеть во Тьме.

### ЛОКАЦИИ ЛОГОВА

Основные локации обозначены на карте J.

#### J1: Вход

В западной стене пещеры расположена двустворчатая каменная дверь, которая слегка приоткрыта. Изнутри эхом доносится звериный пронзительный хохот.

Гноллы установили на дверь самодельную сигнализацию.

**Сигнализация двери.** Эта простая сигнализация состоит из обломков брони и ржавого оружия, размещённых в равновесии на створках приоткрытых дверей. Перемещение через дверь активирует ловушку согласно правилам ниже:

**Избежать ловушку.** Существо размером Среднее или меньше может протиснуться через щель между створками, успешно совершив проверку Ловкости (Акробатика) Сл 13. Провал приведёт к срабатыванию ловушки.

**Обнаружить и обезвредить.** Действием Поиск персонаж может изучить дверь и совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 13, обнаружив ловушку при успехе. После обнаружения ловушку можно обезвредить, для чего персонаж должен действием Использование совершить проверку Ловкости (Ловкость рук) Сл 13. Провал приведёт к срабатыванию ловушки.

**Срабатывание ловушки.** Если двери смещаются, обломки падают на землю. Создаваемый шум привлекает внимание всех гноллов в пещере, которые с гогом поспешат расправиться с незваными гостями.

#### J2: КУЧА МУСОРА

В центре этой комнаты навалена куча мусора, состоящая из сломанных церемониальных принадлежностей, ржавых подсвечников и подгнивших тряпок.

Гноллы скидывают сюда найденные вещи, чтобы потом их разобрать.

**Совет мастеру!** Если вы повысили сложность прохождения пещеры, здесь может быть один или несколько Враждебных Багбиров-воителей, которые копошатся в мусоре.

#### J3: СТАРАЯ ЧАСОВНЯ

В этой заброшенной часовне нет мебели, но слегка вдавленный участок пола у юго-восточной стены наводит на мысль, что здесь когда-то находился алтарь или какой-то другой тяжёлый предмет.

Два высоких воина с облезлыми шкурами, гиеноподобными головами и выгнутыми коленями медленно передвигаются по комнате, обнюхивая стены.

Два **Гнолла-воителя** пытаются найти в этой комнате скрытую дверь. Они Враждебны и яростно бросаются на незваных гостей. Сражение в часовне привлечёт внимание гноллов в области J4, которые быстро присоединятся к драке.

Если персонажи победят всех гноллов, кроме одного, последний захочет сдаться. Действием Влияние персонаж может попытаться склонить гнолла к подчинению и совершить проверку Харизмы (Запутывание) Сл 13. При успехе отношение монстра изменяется на Безразличное и он сообщает, что его стая искала «приз, спрятанный в пасти смеющегося исчадия». При провале гнолл сбегает, не сообщив никакой информации.

#### J4: СВАТИЛИЩЕ СМЕЮЩЕГОСЯ ДЬЯВОЛА

Большую часть южной стены этого жуткого святилища занимает каменный помост. Над ним мозаика из чёрно-красных плиток изображает лицо смеющегося дьявола, раздвоенный язык которого свисает над помостом.

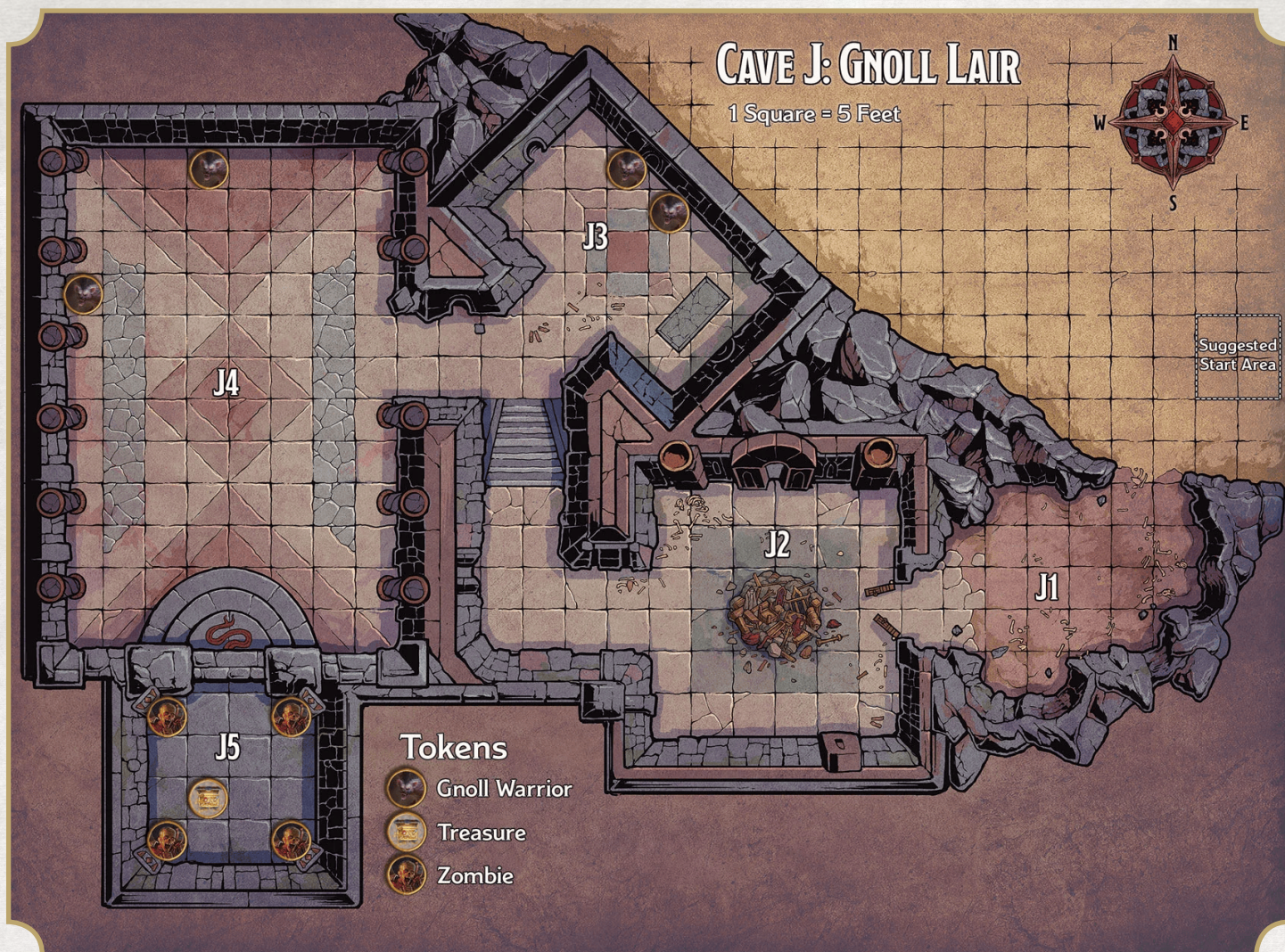
Если ранее не были привлечены в другие области, по этой комнате бродят два **Гнолла-воителя**, разочарованные безрезультатными поисками сокровища. Они Враждебны и действуют так же, как пара из области J3. Сражение в святилище привлечёт внимание других гноллов.

**Иллюзорная стена.** Лицо смеющегося дьявола — это иллюзорная стена, которая визуально кажется реальной, но не материальна. Существа, прикоснувшиеся к стене, определяют её истинную природу и смогут пройти сквозь неё.

Действием Изучение персонаж может совершить проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15 для определения истинной природы стены. При успехе он опознает иллюзию.







Карта J: Логово гноллов  
Автор: Marc Moureau

### J5: СПРЯТАННЫЙ СКЛЕП

Лицо дьявола искажается, открывая вид на пыльный склеп. Древние кости и щебень покрывают выложенный плиткой пол. В каждом углу стоят примитивные саркофаги, а в центре комнаты — богато украшенный сундук.

Когда-то давно злой маг оживил трупы четырёх исследователей и приказал им вечно защищать сокровище склепа. Здесь погребены четыре **Зомби**, по одному в каждом саркофаге.

Если персонажи прикоснутся к саркофагам или сундуку, Враждебные Зомби сбросят крышки гробов и начнут сражение, стремясь разорвать незваных гостей на куски.

**Сокровища.** Среди мусора можно найти Скелет человека вора с кошельком, содержащим 15 зм и большой драгоценный камень (стоимостью 100 зм). Сундук не заперт и содержит один магический предмет.



Гнолл-воитель  
Автор: Olivier Bernard



## К: Святилище Злого Хаоса

В этой пещере Культ хаоса совершает нечестивые ритуалы, тайно привлекая чудовищ, которые населяют Пещеры Хаоса и сеют раздор в Пограничье. Нынешним лидером культа является Ивлис, бывшая священница из крепости. Её жестокий помощник — Нартус — всегда находится здесь, другие же культисты обитают неподалёку (см. пещеру G). Стражи нежить защищают святилище и Колокол Хаоса: источник магической силы культа, расположенный в центре.

Чтобы повысить сложность и продолжительность прохождения, можете добавить врагов, например, **Культистов**. Чтобы понизить сложность и продолжительность прохождения, можете сократить количество **Скелетов** или **Зомби**.

### ВСТУПЛЕНИЕ

Эта пещера соединена с пещерой G через лестницу в восточной части области K5 (см. карту K). Если персонажи приближаются к пещере снаружи, зачитайте вслух текст ниже:

Из этой пещеры доносится зловонный аромат. Красные плиты переплетаются с выпуклыми чёрными прожилками, пронизывающими скалу. В глубине пещеры мерцает зловещий багровый свет.

Зловоние исходит от гниющего огра в области K2.

### ОСОБЕННОСТИ СВАТИЛИЩА

У этой пещеры следующие особенности:

**Потолки.** Потолки пещеры 20 футов в высоту.

**Двери и скрытые двери.** Двери в этой пещере выполнены из тяжёлого камня. Скрытая дверь в область K8 сливается со стеной, но явно видна из неё. Действием **Поиск** персонаж может исследовать местность и совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, обнаружив скрытую дверь при успехе.

**Окружение.** Пещера внушает посетителям чувство тревоги.

**Освещение.** Если не указано иного, настенные светильники с красным пламенем заполняют области пещеры Ярким светом.

### ЛОКАЦИИ СВАТИЛИЩА

Основные локации обозначены на карте K.

#### K1: Вход

Зловещий вход окутывают тени.

#### K2: ОХРАНЯЕМЫЙ КОРИДОР

Этот коридор наполнен зловонием смерти. Вокруг стонущего гиганта с отвисшей челюстью, освещённого красными настенными светильниками, жужжат мухи.

Здесь на страже стоит **Огр зомби**, воскрешённый культом для их охраны, однако его легко обмануть.

Огр-Зомби позволяет членам Культа хаоса пройти внутрь, но он враждебен ко всем, кто не носит одежды культа, и нападает сразу, как только увидит. Существо Безразлично ко всем, кто одет в **Мантию культа**.

#### K3: ЧАСОВНЯ ЗЛОГО ХАОСА

Четыре колонны поддерживают куполообразную крышу этой пустой часовни, где культисты проводят свои мерзкие церемонии.

**Совет мастеру!** Если вы повысили сложность прохождения пещеры, здесь может быть один или несколько Враждебных **Культистов** в процессе нечестивой церемонии.

#### K4: БАРАК НЕЖИТИ

По комнате беспокойно бродят четыре **Зомби**, которые нападут на любое живое существо, не облачённое в одежды культа. Однако они Безразличны к тем, кто одет в **Мантию культа**.

#### K5: АЛТАРЬ ЗЛОГО ХАОСА

Этот зал занавешен фиолетовыми шторами. Три каменных алтаря стоят перед платформой, на которой по бокам от трона с высокой спинкой расположены четыре шатких костяных сиденья. На постаменте в центре комнаты висит зловещий колокол из чёрного железа.

У северной стены аккуратно сложены груды костей гуманоидов. Культист поливает кости кровью, распевая демоническую песнь.

В этом нечестивом зале **Нартус** распевает зловещие молитвы. Он враждебен к персонажам, даже если они носят одежды культа, потому что помнит в лицо всех членов культа, включая новых культистов.

Если персонажи прервут ритуал, Нартус назовёт их богохульниками и нападёт. В свой ход он попытается позвонить в Колокол Хаоса, оживляя груды костей (см. Колокол Хаоса ниже).

**Колокол Хаоса.** На постаменте висит Колокол Хаоса — осквернённая реликвия, способная вернуть мертвецов к жизни.

Бонусным действием существо в пределах 5 футов от Колокола Хаоса может позвонить в него, заставляя груды костей срастаться в четырёх Враждебных **Скелетов**. Звон колокола также привлечёт внимание **Зомби** в области K4. Скелеты и Зомби подчиняются командам Нартуса.

Колокол Хаоса практически неразрушим. Чтобы уничтожить колокол, персонажи должны погрузить его в **Священный источник** (см. раздел «Дикие земли»). Персонаж может забрать колокол, сняв его с постамента.

#### K6: КОМНАТА ПОСЕЩЕНИЙ

В этой комнате стоят удобные кресла и низкий стол. Здесь лидеры культа проводят собеседования с новобранцами.

#### K7: КОМНАТА ЛИДЕРА КУЛЬТА

В этой роскошной комнате есть большая кровать, письменный стол и платяной шкаф. На стене изображена жуткая голова демона, перед которой на коленях стоит человеческая женщина в кроваво-красных одеждах и головном уборе в виде паука.

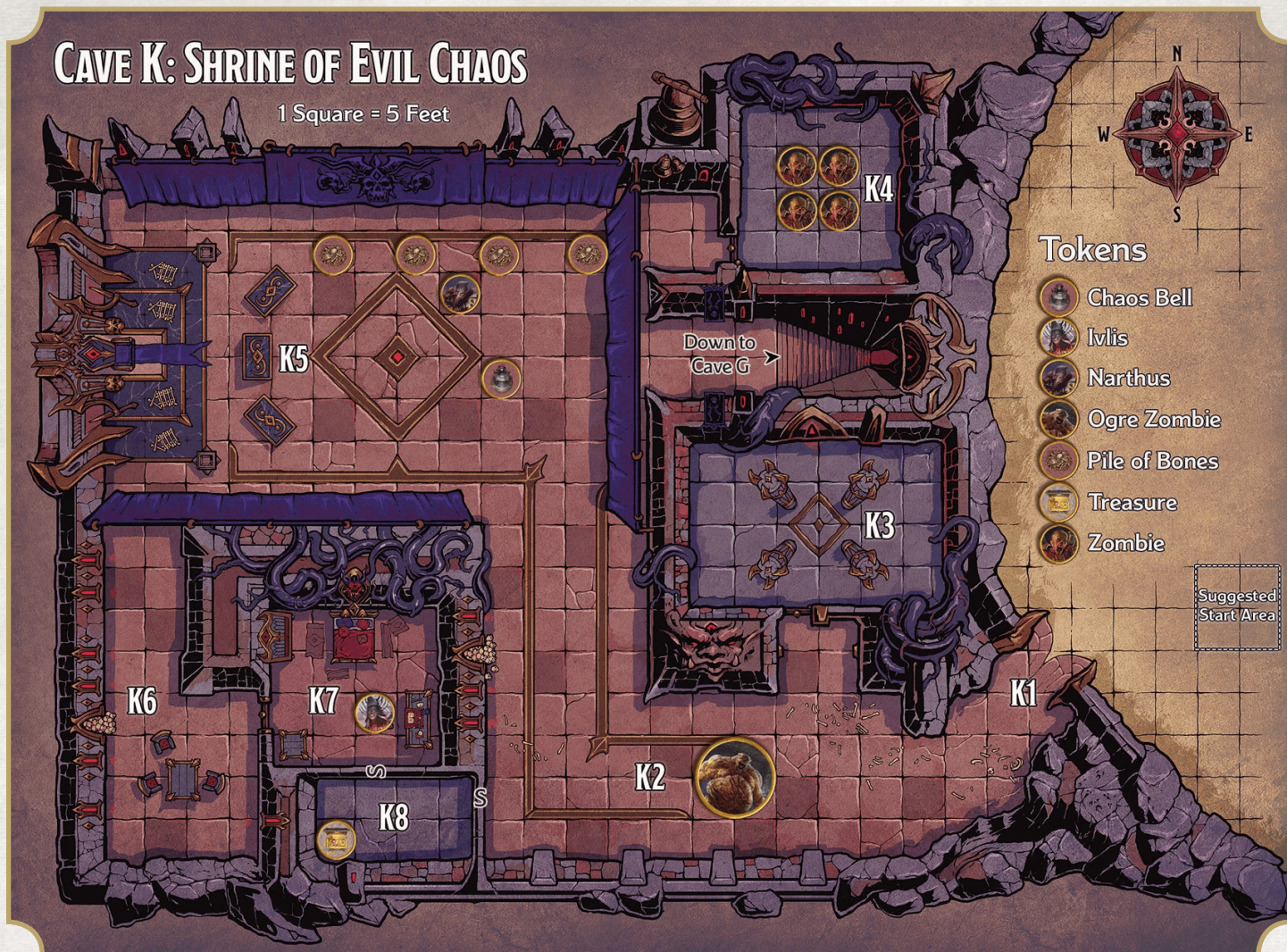
Здесь живёт **Ивлис** — глава Культа хаоса. Ежедневно она отдаёт дань уважения висящей на стене отрубленной голове демона и разговаривает с ней, когда никого нет рядом. Ивлис Враждебна к персонажам.





## CAVE K: SHRINE OF EVIL CHAOS

1 Square = 5 Feet



Карта К: Святилище Злого Хаоса  
Автор: Marc Moureau

В случае столкновения сначала Ивлис будет соблазнять группу обещаниями несметных богатств и власти, утверждая, что благодаря культу возможно всё. Она призывает персонажей подчиниться её воле и стать нежитью. В случае отказа она нападает.

**Сражение с Ивлис.** В бою лидер культа ведёт себя высокомерно и не сдерживается. Однако, если её хиты опускаются до 15 или ниже, она попытается сбежать через область K8, воспользовавшись скрытой дверью. Если Ивлис удаётся сбежать, она попытается возродить культ где-нибудь в другом месте.

**Сокровища.** За головой демона скрыта ниша, в которой содержится 100 зм, большой красный гранат (стоимостью 100 зм) и два магических предмета.

### K8: СКРЫТОЕ «СОКРОВИЩЕ»

В тайной комнате есть только сундук из чёрной стали. Когда существо оказывается в пределах 5 футов от сундука, он резко открывается и рассыпает по полу 300 зм.

**Сокровища.** Монеты — дешёвая подделка, предназначенная для задержки жадных преследователей. Беглого осмотра монет достаточно, чтобы понять, что они фальшивые.



Ивлис  
Автор: Diana Cearley





# КРЕПОСТЬ В ПОГРАНИЧЬЕ

## ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Автор: Chris Rallis



# КРЕПОСТЬ В ПОГРАНИЧЬЕ

Среди скалистых утёсов и суровой местности возвышается Крепость в Пограничье — оплот мира в суровой дикой природе. Стойкие защитники охраняют свою коммуну от сил хаоса, жаждущих её падения.

**Секрет Мастера.** Описанная ниже информация предназначена только для Мастера. Не зачитывайте игрокам содержимое, только если текст не вынесен в специальную сноску (как указано ниже).

## ВСТУПЛЕНИЕ

На карте Крепости в Пограничье отражены локации, которые могут посетить персонажи. Покажите её игрокам.

Чтобы начать, зачитайте вслух текст ниже:

Вы поднимаетесь по извилистой дороге через лесную и горную местность. Впереди, на вершине отвесного каменного плато, возвышается величественная крепость. Сверху вниз на вас смотрят вооружённые часовые, стоящие вдоль внешней стены и готовые как приветствовать новых героев, так и дать отпор возможным захватчикам.

У главных ворот стоят два вооружённых Стража, которые приветствуют вас и жестом приглашают подойти.

Игра начинается за пределами крепости. Когда персонажи впервые прибывают сюда, им необходимо подойти к внешним воротам (подробности описаны далее), которые служат обучающей локацией и содержат полезные сноски. При последующих посещениях крепости пропустите эту локацию, только если игроки сами не захотят в неё вернуться.

После посещения внешних ворот или возвращения в крепость, предложите игрокам выбрать локацию на карте, куда они хотят направиться. Таблица «Локации крепости» содержит краткое описание примечательных мест в порядке расположения. Каждая локация рассчитана на 30 – 60 минут игрового времени в зависимости от целей персонажей.

После того, как игроки выбрали пункт назначения, переходите в указанную локацию.

## ИЗУЧЕНИЕ КРЕПОСТИ

Персонажи могут посещать любые места внутри крепости, а также встречаться и взаимодействовать с местными жителями. В каждой локации находится один или несколько неигровых персонажей, обычно они являются важнейшими персонами этого места: например, владельцем заведения или представителем наивысшего ранга.

Карта крепости изображена не в масштабе, однако вы можете использовать её, чтобы отслеживать текущее местоположение персонажей. Если это ваш первый опыт игры за Мастера, попросите игроков держаться группой. Гораздо проще, когда персонажи посещают локации вместе.

## ОПИСАНИЕ ЛОКАЦИЙ

Описание каждой локации имеет следующие пункты:

**Особенности.** Здесь подробно описаны примечательные особенности локации.

**НИП.** В каждой локации находится один или несколько неигровых персонажей, каждый из которых описан в [Приложении Б](#).

**Услуги.** Здесь представлены доступные в локации услуги, такие как изделия на продажу или комнаты для аренды. Если персонаж оплачивает товар или услугу, попросите игрока уменьшить количество зм в листе персонажа на величину, равную стоимости оплаты.

**Задание.** Здесь описано уникальное задание локации. Большинство из них решаются внутри крепости, но некоторые требуют от персонажей отправиться за её пределы. Любое задание можно выполнить только один раз.

## СОЦИАЛЬНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Крепость предоставляет широкие возможности социального взаимодействия с её обитателями. Все НИП в крепости изначально Безразличны к персонажам.

## СРАЖЕНИЕ

В крепости запрещены сражения. Если вам нужна игровая статистика НИП, используйте рекомендованный для этого НИП блок статистики.

На ваше усмотрение, если персонажи будут провоцировать конфликты с мирными обитателями крепости, это может привлечь внимание многочисленных Стражов (используйте блок статистики **Страж**). Тех, кто отказывается соблюдать порядок, можно арестовать и взять под стражу на несколько дней, взыскать плату в размере 50 зм или выставить за пределы крепости, пока они не научатся вести себя прилично.

Необходимые для этого приключения блоки статистик представлены в [Приложении В](#).

## ОТДЫХ

В отличие от других регионов, Крепость в Пограничье — это безопасное место, где можно отдохнуть и пополнить запасы. Здесь персонажи могут свободно совершать Долгий отдых.

## ПОКИНУТЬ КРЕПОСТЬ

Персонажи могут в любой момент покинуть крепость. По мере нахождения сокровищ и повышения уровня группа может возвращаться сюда, чтобы отдохнуть, закупиться или продолжить выполнение заданий.

## РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Несмотря на то, что в Крепости в Пограничье могут быть начаты и выполнены задания, здесь персонажи не повышают уровень. За каждое задание полагается своя награда, обычно в виде золота или услуг.







Карта: Крепость в Пограничье  
Автор: Stacey Allan & William Doyle

## ЛОКАЦИИ КРЕПОСТИ

Локации	Описание
1 Внешние ворота	У этих ворот Стражи проверяют посетителей крепости и несут службу.
2 Амбар	Здесь содержат и ухаживают за скотом и лошадьми.
3 Частные покои	Эти скромные комнаты предназначены для постоянных жильцов.
4 Кузница	Здесь кузнец изготавливает изделия из металла.
5 Лавка провизии	Эта грязная лавка принадлежит полурослику и поставляет снаряжение.
6 Торговая лавка	В этом торговом пункте продаются доспехи и оружие.
7 Банк	В этом банке жители крепости хранят ценности.
8 Гостиница	В этой уютной гостинице путешественники могут снять комнаты.
9 Таверна	Посетители стекаются в эту шумную таверну, чтобы поесть и выпить.
10 Дом гильдии	В этой палате гильдии собираются торговцы и ремесленники.
11 Храм	В этом доме молитв жрецы дают наставления и исцеляют.
12 Внутренние ворота	Это укрепление — последняя линия обороны крепости.
13 Внутренний двор	В этом внутреннем дворе живут и тренируются Стражи крепости.
14 Форт	Из этой укрепленной цитадели смотритель замка, кастелян, управляет крепостью.



# 1: ВНЕШНИЕ ВОРОТА

- 1 Внешние ворота — первое препятствие на пути тех, кто хочет попасть в Крепость в Пограничье. Стоящие тут Стражи приветствуют чужаков, следят за потенциальными угрозами и пропускают внутрь как местных, так и миролюбивых посетителей.

Когда персонажи придут к внешним воротам, зачитайте вслух текст ниже:

- 2 Две каменные башни обрамляют арку, ведущую в крепость. Над ней возвышается крепкая на вид сторожка, соединяющая башни. Деревянный подъёмный мост позволяет перебраться через крутой ров, окружающий крепость. Сейчас мост поднят.

Перед мостом стоят два Стража. Когда вы приближаетесь, один из них кричит: «Приветствую! Вы несёте с собой мир или неприятности?»

- 3 Стражи — **Барто и Гала**. Персонажи должны ответить им и сообщить о своих намерениях. После подтверждения того, что персонажи являются искателями приключений с благими намерениями, Барто и Гала прикажут опустить мост и пригласят группу в крепость.

## 4 ОСОБЕННОСТИ ВНЕШНИХ ВОРОТ

У этого места следующие особенности:

**Подъёмный мост.** Первой линией обороны крепости является сухой ров шириной 10 футов и глубиной 10 футов. Единственный надёжный способ пересечь его — это подъёмный мост у ворот.

**Ворота.** В каменной арке позади подъёмного моста установлена железная решётка и большие дубовые двери.

**Башни.** Внутри каждой квадратной башни высотой 30 футов расположены лестницы, соединяющие первый этаж с крышей. Бойницы в стенах и зубцы на крышах помогают лучникам держать оборону крепости.

## 5 УСЛУГИ ВНЕШНИХ ВОРОТ

Здесь предоставляют следующие услуги:

**Опустить мост.** Обычно мост поднят днём и ночью. Чтобы опустить или поднять его, необходимо прокрутить рычаги в обеих башнях и ослабить или натянуть мостовые цепи. Решётка работает аналогичным образом.

**Ориентирование.** Стражи ворот, Барто и Гала, могут описать и указать путь в любую локацию крепости, а также дать рекомендации в зависимости от нужд путешественников. Например, если персонаж хочет приобрести оружие или доспехи, Стражи направят его в лавку торговца (область 6).

## 6 ЗАДАНИЕ: ДОСМОТР

Когда мост опустится, Барто и Гала представятся и призовут персонажей помочь крепости.

Зачитайте вслух текст ниже:

«Крепость нуждается в таких отважных искателях приключений, как вы», — говорит Гала. «Если хотите сделать себе имя и заслужить уважение зрителя, вам следует прогуляться по крепости и предложить помощь».

«Обычно местные платят за хорошо выполненную работу», — небрежно добавляет Барто.

- 1 **Краткое содержание.** В начале каждой локации описана её роль в крепости и НИП, которых можно там встретить. Не зачитывайте эту информацию вслух.

- 2 **Текстовые сноски.** Представленный в подобных полях текст необходимо зачитать для игроков вслух или перефразировать, когда их персонажи впервые попадают в определённое место или при особых обстоятельствах, указанных в тексте приключения.

- 3 **НИП.** Если имя персонажа выделено **жирным**, это визуально говорит: «Хей, Мастер, тебе стоит ознакомиться с карточкой неигрового персонажа». Информация об НИП представлена в [Приложении Б](#).

- 4 **Особенности.** Некоторые особенности локаций помогают в создании атмосферы или при описании местности, другие же содержат важную игровую информацию, например, о глубине рва (на случай, если в него упадёт существо).

- 5 **Услуги.** Каждая локация предоставляет уникальные услуги. В магазинах обычно предлагают товары на продажу, другие локации могут принести более абстрактную выгоду. Местные НИП кратко описывают свои услуги.

- Исследование и перемещение.** Исследование никак не ограничено: игроки не ходят по очереди, как это происходит в бою, а просто говорят, куда направляются их персонажи. Ни одна локация в крепости не имеет собственной карты. Как Мастер вы должны помочь игрокам представить окружение через описания.

- 6 **Задание.** В каждой локации крепости есть задание: героическая задача или случайная работа для группы. Персонажам не обязательно выполнять задание, чтобы воспользоваться местными услугами. Если не указано иного, персонажи могут отказаться от задания или приступить к его выполнению позже. Награды за каждое из них указаны в конце описания.





Знамя крепости  
Автор: Coupleofkooks

Прежде чем направиться в Пограничье, персонажи могут запросить больше информации в форте (область 14) и узнать, как можно посодействовать интересам зрителя и его советников.

## 7 НАГРАДА БАРТО

Охранникам приказано между сменами оказывать помощь жителям крепости, но Барто считает, что в это время нужно отдыхать, чтобы потом не терять бдительность во время дежурства. Он отводит персонажей в сторону и просит выполнить задания в крепости за небольшое вознаграждение.

Когда персонажи возвращаются к внешним воротам, выполнив хотя бы три задания, Барто благодарит их и даёт каждому по 5 зм.

7

**Сокровища.** Обычно в крепости наградой считаются золотые монеты (зм). Когда персонаж находит или получает золото, попросите игрока внести соответствующее количество зм в лист персонажа. Поощряйте игроков делить сокровища между персонажами равномерно.

**Социальное взаимодействие.** В крепости персонажи могут встретить множество разных личностей. Как Мастер, вы берёте на себя роли неигровых персонажей и можете отыгрывать их активно или описательно (подробнее ниже). Игроки также используют один или оба подхода, чтобы отыгрывать своих персонажей.

Независимо от того, какой подход выберете, используйте карточки неигровых персонажей, чтобы определить, как они реагируют на слова и действия героев.

**Активный отыгрыш.** При активном отыгрыше вы говорите голосом персонажа и можете задействовать язык тела, как играющий роль актёр. Вам всё ещё будет нужно описывать вещи, которые невозможно полноценно отыграть.

Пользуясь активным подходом отыгрыша Барто, неопытного и мечтательного охранника, можете притвориться, что зевнули посреди предложения, или отвлечься на бабочку. Возможно, он признается персонажам, что предпочёл бы заняться чем-нибудь другим.

**Описательный отыгрыш.** При описательном отыгрыше вы рисуете в воображении образ персонажа, говорите, что персонаж делает и как он это делает.

Пользуясь описательным подходом в отыгрыше Галы, сдержанной охранницы, мечтающей о продвижении по службе, можете описать её строгую позу или серьёзное выражение лица. Можно сказать игрокам, что она предостерегает персонажей не создавать проблем, когда они входят в Крепость.



Страж крепости  
Автор: Chris Rallis



## 2: АМБАР

В этом амбаре содержат домашний скот. Также сарай служит наёмникам и путешественникам, которым нужно место для присмотра за лошадьми, пока они посещают крепость. Размещённые в амбаре животные получают стойло или загон, еду и уход.

Когда персонажи приближаются к амбару, зачитайте вслух текст ниже:

В стойлах этого просторного амбара сопят, кудахчут, хрюкают и мычат животные, а в воздухе витает запах кожи и навоза. Веснушчатая девушка полурослик сбрасывает вилами сено из ближайшей повозки в пустое стойло, потом вытирает со лба пот и сердечно приветствует вас.

Полурослик — **Василёк**, работница амбара.

### ОСОБЕННОСТИ АМБАРА

У этого места следующие особенности:

**Стойла.** В амбаре есть вместительные стойла, куда поместится вплоть до шести Больших ездовых животных.

**Загоны для скота.** Коровы, куры, свиньи и другие животные содержатся в нескольких загонах для скота.

**Чердак.** На чердаке над вольером хранятся золотистые кучи сена.

**Корыто.** Животные в стойлах пьют воду из общего корыта.

### УСЛУГИ АМБАРА

Здесь предоставляют следующие услуги:

**Хлопоты.** Один раз в день персонажи могут помочь Васильку с её хлопотами, такими как сбор свежеснесённых яиц, кормление и уход за животными, а также доение коров и коз. В награду за помощь работница заплатит каждому по 1 зм.

**Ежедневные продукты.** За 1 зм Василёк продаст ведро молока или кусок свежего козьего масла (на выбор покупателя).

**Сон на сене.** Василёк сопереживает путешественникам, которые не могут позволить себе остановиться в гостинице (область 8), поэтому позволяет им бесплатно переночевать на чердаке.

### ЗАДАНИЕ: ВЫГОН КОЗ

После того, как Василёк представится и расскажет об устройстве амбара, она признается персонажам, что ей не помешала бы их помощь. Зачитайте вслух текст ниже:

«Вчера вечером я случайно оставила загон для коз открытым, а утром они все исчезли! Я уверена, что козлики всё ещё в крепости, но мне нужно присматривать за другими животными и проследить, чтобы никто больше не сбежал. Не могли бы вы разыскать пропавших коз и вернуть их в амбар?»

Василёк предлагает персонажам 1 зм за каждого возвращённого козла. Общее количество сбежавших животных равно количеству персонажей.

### Поиск коз

Козы разбрелись по крепости. Бросьте 1к12 в дая каждой потерянной козы, перебрасывая при дублировании, и сохраните результаты в секрете. Выпавшие значения обозначают номер локации на **карте Крепости в Пограничье**, где можно будет найти сбежавшее животное. Например, если выпало 6, оно будет где-то в районе лавки торговца (область 6). Чтобы найти козу, персонаж должен прийти в нужную локацию (заходить в помещения не обязательно).

Персонаж может сузить область поиска, совершив одну из следующих проверок:

**Мудрость (Выживание) Сл 10.** Персонаж находит в грязи следы копыт и следует по ним.

**Харизма (Убеждение) Сл 10.** Персонаж спрашивает прохожих, не видели ли они бродячую козу.

При успехе он определяет местонахождение одной козы, которое группа ещё не знала.

### ВОЗВРАЩЕНИЕ КОЗ

Когда персонажи прибывают на место, они обнаруживают пасущуюся на улице козу и могут вернуть её в амбар. За каждое возвращённое животное Василёк заплатит 1 зм в знак благодарности.



Храбрая коза из амбара  
Автор: Jane Katsubo



### 3: ЧАСТНЫЕ ПОКОИ

В этом многоквартирном доме снимают покои жители крепости и путешественники, останавливающиеся надолго. Наиболее известным постояльцем этого комплекса является его владелец: своенравный ювелир, который вкладывается в драгоценные камни и другие сокровища.

Когда персонажи приближаются к покоям, зачитайте вслух текст ниже:

На лицевой части этого двухэтажного здания над открытой дверью висит деревянная вывеска ювелира. Внутри, склонившись над столом, пожилой мужчина рассматривает изумруд через ювелирную лупу.

Ювелир **Ленк** со вздохом откладывает лупу и приглашает гостей войти.

#### ОСОБЕННОСТИ ПОКОЕВ

У этого места следующие особенности:

**Покои.** Каждые двухэтажные покои представляют собой часть одного большого многоквартирного дома. Они содержат одинаковые удобства: печь, небольшая гостиная, спальня и кладовая.

**Дождевая бочка.** В большой бочке рядом со зданием можно найти чистую воду для мытья посуды или стирки одежды.

#### УСЛУГИ ПОКОЕВ

Здесь предоставляют следующие услуги:

**Покупка драгоценностей.** Здесь Ленк может купить у персонажей драгоценные камни, которые они нашли во время путешествий, за их полную стоимость. Любые драгоценные камни в этом приключении стоят 100 зм, включая комиссию Ленка за оценку.

**Снять покои.** Персонажи могут арендовать покои за 100 зм в месяц.

#### ЗАДАНИЕ: СОРВАТЬ БАНК

После описания своих услуг Ленк сообщит персонажам, что сейчас прорабатывает новые пути заработка. Зачитайте вслух текст ниже:

«После донесений о бандитах на дорогах и ворах здесь, в крепости, я решил начать продавать сейфы, чтобы помочь местным и путешественникам сохранить ценности. У меня есть несколько образцов от здешних мастеров, что желают сотрудничать со мной в этом начинании, однако я не готов рисковать репутацией из-за некачественных изделий.

Мне нужно удостовериться, какие из сейфов подходят для продажи, и вы выглядите как те, кто может мне помочь. Не хотите ли испытать свои силы на кусках металла?»

Если персонажи соглашаются, Ленк выдаёт каждому из них закрытый стальной сейф и просит, чтобы они достали содержимое, не ограничивая себя в способах. Внутри лежит немного золота. Если героям удастся вскрыть сейф, они смогут забрать содержимое, но Ленк не раскрывает, что именно хранится внутри.



Вывеска ювелира

#### ВЗЛОМ СЕЙФА

Персонаж может попытаться открыть сейф любым из следующих образов:

**Сломать сейф.** Каждый сейф является крошечным предметом с КД 19, 5 хитами, иммунитетом к урону ядом и психической энергией и устойчивостью к урону холодом. Если опустить хиты сейфа до 0 одной атакой или заклинанием, он сломается, не повредив содержимое.

**Вскрыть замок (с помощью Воровских инструментов).** Персонаж может использовать воровские инструменты и взломать сейф, успешно совершив проверку Ловкости (Ловкость рук) Сл 15.

**Вскрыть крышку.** Персонаж может открыть сейф силой, успешно совершив проверку Силы (Атлетика) Сл 15.

На усмотрение Мастера могут быть и другие способы вскрыть сейфы.

#### НАГРАДА

Внутри каждого сейфа находится 5 зм. Если персонажи вскроют все сейфы, Ленк пожалеется на плохое качество изделий. Если же все сейфы выдержат попытки персонажей вскрыть их, ювелир подарит каждому по 1 зм в качестве утешения и скажет, что есть куда более благородные навыки, чем воровство.



## 4: КУЗНИЦА

Кузница — то место, где обитатели крепости приобретают или чинят изделия из металла.

Когда персонажи приближаются к кузнице, зачитайте вслух текст ниже:

Эту кузницу наполняют вонь горячего дыма и лязг металла. Освещённая оранжевым сиянием печи, за низким деревянным прилавком темноволосая dwarфийка колотит расплавленный слиток. С каждым ударом её молота разлетаются искры.

Трудолюбивый кузнец — **Калиста**.

### ОСОБЕННОСТИ КУЗНИЦЫ

У этого места следующие особенности:

**Кузня.** Большая кузня за прилавком занимает большую часть нижнего этажа. По бокам от неё расположены меха и бочки с водой.

**Повседневные предметы.** Верхний этаж поддерживает несколько крепких столбов. На них висят повседневные принадлежности и инструменты из металла: подковы, чугунные горшки и т.д.

**Частные комнаты.** Две двери в задней части кузницы ведут в кладовые, где хранятся слитки и запасные инструменты. За третьей дверью расположился умывальник и винтовая лестница, ведущая в покои Калисты.

### Услуги кузницы

Здесь предоставляют следующие услуги:

**Клеймо на коже.** За 1 зм Калиста может выжечь герб крепости на чём-угодно, сделанном из кожи, например, кожаном доспехе или книге заклинаний.

Кузнец изготавливает оружие, но не выставляет его на продажу, а напрямую поставяет вооружённым силам крепости.



Кузнечные молот и наковальня  
Автор: Alejandro Pacheco

## ЗАДАНИЕ: ИНСТРУМЕНТЫ РАЗРУШЕНИЯ

Если персонажи спросят, можно ли приобрести доспехи или оружие, Калиста объяснит, почему больше не хочет торговать с посетителями крепости. Зачитайте вслух текст ниже:

«Раньше я продавала броню и оружие таким же будущим героям, как вы. А потом слушала истории о том, как безрассудные искатели приключений стали жертвами бандитов или чудовищ, но поначалу не предавала этому значения.

Прошлой зимой силы смотрителя отразили нападение на крепость. После этого я узнала, что на многих орудиях стояло клеймо моей работы, и мне стало омерзительно. Продавая оружие чужакам, я невольно вооружала наших врагов. Поэтому поклялась, что больше никогда не буду ковать ни для кого, кроме солдат крепости. И держу слово».

Время от времени солдаты приносят Калисте сконфискованное оружие для утилизации.

### Плавка оружия

Недавно Калиста получила телегу потрёпанного и ржавого оружия, раздобытого защитниками крепости. Она попросит персонажей помочь ей расплавить хлам.

Весь процесс занимает 1 час. Чтобы помочь Калисте, персонаж должен совершить одну из следующих проверок:

**Сила (Атлетика) Сл 13.** Персонаж загружает оружие в печь и помогает с тяжёлой работой, необходимой для плавки.

**Ловкость (Ловкость рук) Сл 13.** Персонаж осторожно переливает расплавленный металл из тигеля в форму для отливки слитков, не пролив ничего мимо.

Если хотя бы один персонаж преуспевает в каждой проверке, группа справляется с заданием. При провале персонажи могут повторить проверку, однако после суммарно трёх неудач Калиста тяжело вздохнёт и отпустит героев, сказав, что с остальным справится сама.

При успешной помощи в переплавке оружия кузнец заплатит каждому по 5 зм.



## 5: ЛАВКА ПРОВИЗИИ

Эта захламлённая лавка поставляет припасы для путешественников, которые хотят отправиться в Дикие земли.

Когда персонажи приближаются к лавке провизии, зачитайте вслух текст ниже:

Лучи солнца, виднеющиеся в облаках пыли, проникают в этот магазин через маленькие окна под потолком. Полки заставлены бочками, бутылками, коробками и другими товарами.

Лавкой управляет приветливый полурослик по имени **Рукус**.

### ОСОБЕННОСТИ ЛАВКИ ПРОВИЗИИ

У этого места следующие особенности:

**Наполнен товарами.** Повседневные товары заполняют внутреннее пространство магазина. Полки, ящики, сундуки и шкафы переполнены одеждой, одеялами, инструментами, безделушками, игрушками и прочим хламом.

**Частные комнаты.** Вход сбоку ведёт в несколько низких комнат, где живёт Рукус.

**Склад.** Дверь склада в задней части магазина огорожена верёвкой, на ней наспех нацарапана надпись: «ОСТОРОЖНО! ОГНЕННОЕ ПРИВЕДЕНИЕ. НЕ ПОДХОДИТЕ!» Внутри склада полки забиты товарами от пола до потолка.

### УСЛУГИ ЛАВКИ ПРОВИЗИИ

В раздаточном материале для лавки провизии указаны доступные товары и цены. Покажите его игрокам, когда они посещают эту локацию. Рукус может с гордостью указать на некоторые иллюстрации и прокомментировать, как хорошо они выполнены.

#### ПРЕДМЕТЫ НА ПРОДАЖУ

Предметы	Цена
Кислота	25 зм
Противоядие	50 зм
Металлические шарики	1 зм
Зелье лечения	50 зм
Комплект целителя	5 зм
Фонарь	5 зм
Верёвка	1 зм

#### МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ НА ПРОДАЖУ

Инструменты	Цена
Барабан	6 зм
Флейта	2 зм
Лютня	35 зм
Виола	30 зм

### ЗАДАНИЕ: ОГНЕННОЕ ПРИВЕДЕНИЕ

Если персонажи не поднимают тему таблички на двери склада, Рукус вскоре делает это сам и просит персонажей о помощи. Зачитайте вслух текст ниже:

«В последние несколько дней я чувствовал запах дыма со склада. Вчера я решил заглянуть внутрь и увидел фигуру в плаще, тлеющую, как уголёк, — это точно было огненное приведение! Я плеснул в него кружку эля, думал потушить огонь, но с тех пор не решался войти. Кто-нибудь посмелее меня должен упокоить призрака. Может быть, вы сможете это сделать?»



Кладовая  
Автор: Axel Defois

### «ПРИВЕДЕНИЕ»

Единственное, что действительно угрожает владельцу лавки — его собственная бездумная неорганизованность. Недавно Рукус переложил часть инвентаря на полки кладовой. Среди прочего там было и большое увеличительное стекло. В солнечные дни свет из окна фокусировался через линзу на старый пыльный плащ, из-за чего тот начал тлеть. Опасность пожара велика.

Решение Рукуса не заглядывать на склад усугубляет ситуацию. Если проблему не решить как можно скорее, избежать пожара не получится.

### РАССЛЕДОВАНИЕ СЦЕНЫ

Персонажи могут выяснить правду, исследовав заваленную кладовую, где и обнаружат подпалённый плащ с пятнами высохшего эля.

**Сбор улики.** На складе персонажи могут найти улики, успешно совершив одну из следующих проверок:

**Интеллект (Природа) Сл 13.** Каждый полдень солнечный свет из окна падает на плащ.

**Мудрость (Восприятие) Сл 12.** Высоко на полке возле окна из открытого ящика торчит увеличительное стекло.

### ДЕЛО РАСКРЫТО

После изучения кладовой персонажи могут сделать собственные выводы. Те из них, кто изучил улики и преуспел в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 13 правильно определяют источник дыма и осознают угрозу для магазина Рукуса. Если ранее обнаружить одну или обе улики, проверка совершается с Преимуществом.

Если персонажи объясняют Рукусу ситуацию, то он с облегчением услышит, что в его лавке нет приведений, после чего устранил опасность пожара. В благодарность полурослик заплатит персонажам по 10 зм и предложит потратить их здесь же.



## 6: ТОРГОВАЯ ЛАВКА

Только смелые торговцы доставляют товары в Пограничье.

Когда персонажи приближаются к лавке торговца, зачитайте вслух текст ниже:

В лавке этого торговца над стойками с оружием и доспехами натянуты навесы. Внутри высокая женщина человек полирует доспехи промасленной тряпкой.

Женщину зовут **Олейра** и она владелица семейной лавки, которой управляет вместе с двумя сыновьями подростками, Дерло и Ульмаром, мечтающими стать бравыми рыцарями, а не владельцами лавки.

### ОСОБЕННОСТИ ТОРГОВОЙ ЛАВКИ

У этого места следующие особенности:

**Внутренняя витрина.** В магазине представлены такие предметы роскоши, как соль, перец, ткани и мебель, которые Олейра продаёт только жителям крепости. Все товары чистые и аккуратно разложены.

**Наружная витрина.** Когда лавка открыта, Олейра выставляет доспехи и оружие под навес.

**Склад.** За магазином находится небольшой склад, где Олейра принимает, сортирует и хранит товары.

### УСЛУГИ ТОРГОВОЙ ЛАВКИ

В раздаточном материале для торговой лавки указаны доступные товары и цены. Покажите его игрокам, когда они посещают эту локацию.

#### КРЕПКИЕ ДОСПЕХИ И ЩИТЫ

Доспехи	Цена
Кираса	400 зм
Наборный доспех	200 зм
Щит	10 зм
Проклёпанная кожа	45 зм

#### ПОЛЕЗНОЕ ОРУЖИЕ

Доспехи	Цена
Молот	10 зм
Рапира	25 зм
Длинный меч	15 зм
Копьё	1 зм

### ЗАДАНИЕ: ОПАСНЫЙ ПАССАЖИР

Пока персонажи осматривают витрины, Олейра предложит каждому 1 зм за помощь в разгрузке повозки, пока её сыновья наблюдают за тренировкой солдат где-то в крепости. Доставка задерживается, поэтому торговка просит персонажей встретить повозку по пути.

Однако Олейра не знает, что в грузе спрятался опасный пассажир. Во время поездки в повозку забралась мерзкая слизь и сожрала водителя. Обычно слизи прячутся в тёмных местах, таких как пещеры или подземелья, но они могут выползти куда угодно, движимые неутолимой голодом.

#### СЛИЗЬ-СЮРПРИЗ

Если персонажи соглашаются, Стражи у внешних ворот кивают героям, когда те покидают крепость и двинутся вниз по тропе. Когда они приближаются к повозке, зачитайте вслух текст ниже:

Вы находите повозку, стоящую посреди тропы, но не видите рядом водителя. Некоторые ящики внутри блестят от влаги.

Внутри повозки скрывается **Сгусток серой слизи**, готовый застать персонажей врасплох. Когда они приближаются, слизь выползает из припасов с отвратительным хлюпающим звуком и нападает на персонажей. Бросайте инициативу!

**Подготовка к битве.** Перед началом битвы ознакомьтесь с правилами сражения и блоком статистики сгустка серой слизи.

#### НАГРАДА

После победы над слизью доставка товара не составляет трудностей. Когда персонажи возвращаются к Олейре, она шокирована рассказом о слизи, ведь они и её сыновья могли серьёзно пострадать.

В знак признательности торговка повышает изначальную ставку и выплачивает каждому персонажу в общей сложности 5 зм за их героизм.



Комплект доспехов на продажу  
Автор: Helder Almeida



## 7: БАНК

Жители крепости хранят свои самые ценные вещи и сбережения в этом банке.

Когда персонажи приближаются к банку, зачитайте вслух текст ниже:

В этом одноэтажном банке есть окошко кассира с откидной стойкой. За стеклом сидит женщина полурослик в очках и шёлковом плаще. Снаружи на страже стоит скучающий охранник человек.

### ОСОБЕННОСТИ БАНКА

У этого места следующие особенности:

**Стойка обслуживания.** Прочные петли соединяют деревянную откидную стойку с окном банка. На ночь Квинк поднимает стойку и закрывает окно, а затем запирает их железной решёткой.

**Хранилище.** Запертая укреплённая дверь соединяет кабинет кассира с личными покоями Квинк и хранилищем. Внутри находится несколько сейфов, в которых содержатся сбережения на сумму 250 зм.

### УСЛУГИ БАНКА

Здесь предоставляют следующие услуги:

**Взять кредит.** Персонаж может занять в банке до 10 зм с процентной ставкой 1 зм в день. Минимального платежа нет, однако, если долго не оплачивать кредит, по крепости разойдётся слух о финансовой несостоятельности персонажа.

**Внесение и снятие денег.** Персонаж может положить в банк золото или другие ценности, а также забрать либо часть, либо все сбережения бесплатно в рабочее время.

### ЗАДАНИЕ: ОГРАБЛЕНИЕ БАНКА

У стойки обслуживания Квинк спрашивает, не ищут ли персонажи работу. Если они ответят положительно, она наклонится к ним через стойку и начнёт говорить шёпотом. Зачитайте вслух текст ниже:

«Иветт — никудышная стражница. Недавно во время её дежурства произошло ограбление, а вор скрылся. Я опасюсь, что преступник может предпринять ещё одну попытку, и прошу вас предотвратить ограбление без шума. Я могу заплатить вам 20 зм за работу. Ну так что?»

Если персонажи согласны, Квинк продолжает:

«Я хочу, чтобы сегодня вечером вы наблюдали за банком. Если увидите, как грабитель забирается внутрь, немедленно вмешайтесь и убедите его уйти. Помните, что я плачу вам за благоразумие. Если попытаетесь задать вору трёпку, тогда скандала будет не избежать. Мне нужно, чтобы это дело решилось без насилия.»



Солидный банковский депозит  
Автор: Coupleofkooks

### ВОР В НОЧИ

Ночью к двери банка приближается вор в маске и пытается вскрыть замок. Грабитель безразличен к персонажам и насторожится, если они приблизятся, но не сбежит сразу.

Действием Влияние персонаж может отговорить вора от преступления и совершить одну из следующих проверок:

**Харизма (Обман) Сл 15.** Персонаж обманывает вора, например, что скоро прибудет стража.

**Харизма (Убеждение) Сл 15.** Персонаж убеждает вора заняться другим ремеслом.

**Харизма (Запугивание) Сл 15.** Персонаж угрожает вору, и тот отказывается от ограбления.

При успехе вор задерживается достаточно надолго, чтобы персонажи опознали в нём Иветт, стражницу банка! При провале она сбегает раньше, чем герои успевают её рассмотреть.

### НАГРАДА

Квинк, как и обещала, платит героям 20 зм за предотвращение ограбления. Если они также раскроют личность вора, банкир будет в изумлении, но добавит 10 зм сверху за исключительную работу. Вскоре после этого прибудут два Стража и арестуют Иветт, после чего она больше не появится в этой локации.





Колокольчик гостиницы  
Автор: Alejandro Pacheco

## 8: Гостиница

Эта гостиница предназначена для уставших путешественников, наёмников и искателей приключений. Она предлагает широкий выбор номеров в зависимости от бюджета посетителя.

Когда персонажи приближаются к гостинице, зачитайте вслух текст ниже:

В уютной гостинице витает запах мыла и лаванды. Входная дверь ведёт в вестибюль, где за лакированной деревянной стойкой с блестящим звонком стоит тучный дварф.

«Добро пожаловать, — говорит дварф низким голосом. — Вы хотите забронировать номер на ночь?»

Дварф — **Хельдрик**, владелец гостиницы.

### Особенности гостиницы

У этого места следующие особенности:

**Общая комната.** Общее спальное помещение представляет собой большую комнату с несколькими жёсткими кроватями и потрескивающим камином. Также посетители могут расстелить свои спальные матрасы на полу и провести ночь пусть в неудобной, но безопасности.

**Отдельные комнаты.** Посетители при деньгах могут остановиться в одной из шести отдельных комнат, каждая из которых комфортно обустроена и имеет четыре кровати. Хельдрик гордится тем, что в этих комнат нет насекомых.

**Товары.** Хельдрик предлагает в аренду и продаёт различные постельные принадлежности, такие как шерстяные одеяла, тканевые мешки для сна и подушки, набитые гусиным пухом.

### Услуги гостиницы

Здесь предоставляют следующие услуги:

**Снять койку.** Койка в общей комнате обойдётся в 1 зм за ночь. Бросьте 1к4 для каждого персонажа, который снимет койку. Если выпало 1, персонаж находит на своей подушке мёртвого жука.

**Снять комнату.** Отдельная комната обойдётся в 5 зм за ночь. Бросьте 1к4 для каждого персонажа, который снимет комнату. Если выпало 4, персонаж находит под матрасом 1 зм.

### Задание: Будильник

После представления Хельдрик говорит персонажам, что у них лёгкий шаг и отличные манеры. Ему бы пригодились их помощь. Зачитайте вслух текст ниже:

«Трое гостей, спящих сегодня в общей комнате, попросили разбудить их перед рассветом. Но утром у меня есть неотложные дела, поэтому я не смогу выполнить их просьбу. Не могли бы вы разбудить жаворонков вместо меня, не разбудив остальных гостей?»

В награду я могу предложить бесплатную ночь в одной из отдельных комнат. Есть даже с окном! Как вам такое предложение?»

Если персонажи соглашаются, Хельдрик благодарит их и описывает трёх гостей, которые попросили разбудить их пораньше, а затем возвращается к своим делам.

### Пробуждение жаворонков

Когда персонажи прибывают, чтобы выполнить поручение, они замечают, что в общей комнате спит двенадцать человек. Жаворонки рассредоточены по комнате и дремлют в окружении других гостей.

Чтобы найти и разбудить жаворонков и при этом не потревожить остальных гостей, персонаж должен преуспеть в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 12. При провале он всё равно будит гостя, однако вместе с ним просыпается и ворчливый спящий сосед. Персонажи должны совершить эту проверку трижды — по одной на каждого жаворонка.

### Заселение с Хельдриком

За пробуждение жаворонков Хельдрик наградит группу 5 зм, рекомендуя потратить эти деньги на снятие отдельной комнаты. Если персонажи справились с заданием, не разбудив никого лишнего, владелец гостиницы увеличит награду на 10 зм за хорошую работу. В противном же случае он будет бормотать о том, что получил жалобу на шум от недовольного гостя.



## 9: ТАВЕРНА

Эта таверна под названием «Пьяный Дракон» обслуживает как местных жителей, так и гостей крепости, а по вечерам тут проходят игры с алкоголем.

Когда персонажи приближаются к таверне, зачитайте вслух текст ниже:

Из дверей шумной таверны доносится аромат варёной баранины, свежего хлеба и крепкого эля. Внутри питейный зал полнится отставными солдатами, болтливыми наёмниками и уставшими путешественниками. Возвышающаяся в одном из углов сцена пустует.

Человек мужчина в фартуке приветствует вас из-за барной стойки. «Добро пожаловать в «Пьяного Дракона». Что могу вам предложить?» — спрашивает он мягким голосом.

Мужчина за барной стойкой — **Умбруск**. Бармен примет заказы персонажей и затем предложит сыграть в «Пивного чемпиона» (см. задание локации).

### ОСОБЕННОСТИ ТАВЕРНЫ

У этого места следующие особенности:

**Питейный зал.** В питейном зале таверны есть липкая барная стойка, десять круглых столов и сорок стульев разной степени износа.

**Кухня.** Вместе с наёмными поварами на кухне Умбруска работают посетители, которые не смогли расплатиться по счетам. Все они работают в тесной, грязной кухне, расположенной за распахнутой дверью рядом с баром.

**Сцена.** Нет формальных критериев отбора тех, кто может воспользоваться сценой. Посетители питейного зала громко выражают энтузиазм — или презрение — любому, кто достаточно смел, чтобы выступить.

### УСЛУГИ ТАВЕРНЫ

Здесь предоставляют следующие услуги:

**Еда и напитки.** В раздаточном материале для таверны «Пьяный Дракон» указаны доступные товары и цены. Покажите его игрокам, когда они посещают эту локацию.

#### НАПИТКИ

Напитки	Цена
Крепкие	
Эль	1 зм
Медовуха	1 зм
Вино	1 зм
Безалкогольные	
Чёрный чай	1 зм
Сидр	1 зм

#### ЕДА

Еда	Цена
Бездонный суп	1 зм
Сыр и фрукты	1 зм
Жареная птица	1 зм
Жареное мясо	2 зм
Хорошее рагу	1 зм
Очень хорошее рагу	2 зм

#### ДЕСЕРТЫ

Десерты	Цена
Яблочные оладьи	1 зм
Хлебный пудинг	1 зм
Кусок торта	1 зм



Кружка трактира  
Автор: Coupleofkooks

**Угостить всех.** За 20 зм персонаж может оплатить выпивку всем в пивной. В течение следующих 24 часов он получает Преимущество на проверки Харизмы (Убеждение) на территории крепости.

**Собрать слухи.** Один раз в день персонаж может совершить проверку Харизмы (Убеждение) Сл 10, чтобы выведать слухи у бармена или болтливого посетителя. При успехе бросьте 1к4 и по таблице ниже определите, какой слух он узнает. Достоверность этих слухов указана в скобках, не зачитывайте эту информацию игрокам.

#### СЛУХИ ТАВЕРНЫ

1к4	Цена
1	«БРИ-ЙАРК!» — это фраза гоблинов, означающая: «Мы сдаёмся!» (Ложь)
2	В последнее время у банкира крепости, Квинка, возникли проблемы со взломами. (Правда)
3	За хорошую плату Стражи внешних ворот пустят в крепость кого угодно. (Ложь)
4	Калиста, кузнец крепости, не продаёт оружие (Частично правда. Она куёт оружие только для солдат крепости)

### ЗАДАНИЕ: ПИВНОЙ ЧЕМПИОН

Фирменная игра таверны — ежевечернее соревнование под названием «Пивной чемпион».

#### СЫГРАТЬ В ИГРУ

Чтобы сыграть в «Пивного чемпиона», участники, известные как «выпивалы», выстраиваются в очередь перед баром, каждый платит по 5 зм и получает три пинты крепкого эля или безалкогольного сидра (на выбор участника). Цель игры — за три раунда выпить всё как можно быстрее.

В каждом раунде все участвующие персонажи должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, чтобы выпить пинту за один присест. При провале он пьёт слишком медленно и выбывает из игры вместе с несколькими другими выпивалами, при успехе же переходит в следующий раунд. Персонаж, преуспевший во всех трёх спасбросках, побеждает в игре.

Если несколько персонажей преуспевают во всех трёх спасбросках, сравните результаты их последнего броска, перебросив при ничьей. Первое место занимает тот, у кого наибольший результат спасброска; второе место занимает тот, у кого второй по величине результат; все остальные занимают третье место.

#### ПОБЕДА В ИГРЕ

Победитель получает 25 зм. За второе и третье место награда 15 зм и 10 зм соответственно.





## 10: Дом гильдии

Этот дом гильдии предлагает членство для торговцев и ремесленников, открывая доступ к таким Преимуществам, как мастерские, библиотека или вооружённое сопровождение.

Когда персонажи приближаются к дому гильдии, зачитайте вслух текст ниже:

Потолки этого внушительного здания пересекают хорошо промасленные дубовые балки. Тихое бормотание и звуки работы эхом разносятся по мастерским. В скромную библиотеку ведёт лестница.

Из соседней комнаты появляется человек женщина в инвалидном кресле и вежливо приветствует вас.

Вас приветствует **Торин**, глава гильдии.

### ОСОБЕННОСТИ ДОМА ГИЛЬДИИ

У этого места следующие особенности:

**Администрация.** Торин руководит гильдией, сидя за отполированным, но захламлённым дубовым столом в кабинете с личным лифтом.

**Библиотека.** В гильдии хранится наибольшая коллекция книг и свитков в крепости.

**Мастерские.** Члены гильдии занимаются своим ремеслом на участках площадью 10 кв. футов, огороженных друг от друга занавесами.

### Услуги дома гильдии

Здесь предоставляют следующие услуги:

**Подгонка снаряжения.** Персонаж может попросить ремесленника персонализировать снаряжение, например, нанести на щит узор по своему выбору или украсить переплёт Книги заклинаний. Стандартная стоимость — 5 зм за единицу снаряжения.

**Исследование.** В библиотеке содержатся книги об истории, магии и существах, обитающих в Пограничье. За 1 зм персонаж может провести 1 час за исследованиями, после чего получит Преимущество на следующую проверку Интеллекта, совершённую частью действия Исследование, которое связано с темой изученной книги. Персонаж может получить это Преимущество один раз в день.

### ЗАДАНИЕ: ВОЦАРЕНИЕ ХАОСА

После того, как Торин узнает в персонажах искателей приключений, она попытается нанять их. Зачитайте вслух текст ниже:

«Недавно я получила партию буйных свитков. Их нужно хранить в специальных футлярах. Если возьмётесь за эту работу, я заплачу вам двадцать золотых монет. Но будьте осторожны: у свитков есть своя воля».

Если персонажи соглашаются, Торин проведёт их в кладовую, где хранит груды пустых футляров и зачарованный сундук со свитками. Она велит героям открыть сундук, когда те будут готовы, после чего желает им удачи и поспешно удаляется.

### ЗАЧАРОВАННЫЕ СВИТКИ

Когда персонажи открывают сундук, свитки вырываются из него вихрем кружащегося пергамента и блестящих чернил. Бросайте инициативу.

В каждом раунде со значением инициативы 10 (проигрывает при равенстве) свитки превращаются в оружие и наносят глубокие бумажные порезы. Каждый персонаж должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10, иначе получит 1к4 рубящего урона. Если свитки опускают хиты персонажа до 0, он становится Бессознательным, но остаётся стабилизированным.

Всего свитков по два на каждого члена группы. Действием персонаж может попробовать запереть свиток в футляре, совершив одну из следующих проверок:

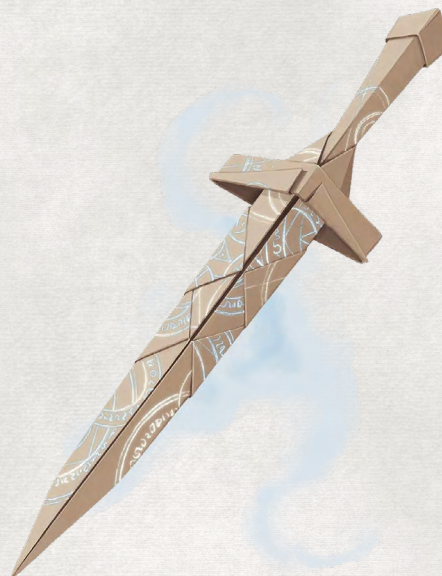
**Ловкость (Ловкость рук) Сл 12.** Персонаж ловко перехватывает свиток в полёте и запирает в футляре.

**Интеллект (Тайная магия) Сл 12.** Персонаж усмиряет свиток магическим жестом, после чего может поднять его и спокойно убрать.

**Харизма (Запугивание) Сл 12.** Персонаж пугает свиток так, что тот сбегает в футляр.

### ДЕЛО ЗАКРЫТО

Если персонажи заперли все свитки, Торин заплатит 20 зм, как и обещала. Если свитки выведут из строя всех героев, глава гильдии сначала выполнит задание, а затем поможет группе. Персонажи придут в себя в её кабинете с 1 хитом каждый, после чего Торин извинится за то, что подвергла их такой опасности, и заплатит 10 зм за старания.



Опасные магические свитки  
Автор: Coupleofkooks



## 11: ХРАМ

Храм служит утолением духовных потребностей крепости. Викарий, человек мужчина по имени **Фаззир**, отвечает за проведение ежедневных служб храма, таких как церемонии, лечение раненых солдат и наставление в вопросах этики и морали.

Когда персонажи приближаются к храму, зачитайте вслух текст ниже:

Устройство этого высокого здания излучает возвышенность и величие. Ряды скамеек обращены к алтарю в конце просторного молитвенного зала. Над алтарём расположено огромное витражное окно с изображением восхода солнца.

До недавнего времени настоятелем храма была человек женщина по имени Ивлис, пока она не отправилась в долгосрочное паломничество.

**Секрет Мастера.** Ивлис в тайне возглавляет Культ Хаоса, стремящийся к разрушениям и беспорядку. Её предполагаемое религиозное путешествие — всего лишь прикрытие для оккультных дел. Чтобы узнать подробности, ознакомьтесь с разделом Пещеры Хаоса.

### ОСОБЕННОСТИ ХРАМА

У этого места следующие особенности:

**Урна для пожертвований.** Возле входа в храм расположена небольшой ящик, где прихожане могут оставить пожертвования. В любое время в урне находится 1к8 зм и она не заперта. Если персонаж обокрал ящик, он должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе получит Помеху на любые Тесты к20 на следующие 24 часа.

**Святыни.** Храм способен вместить десятки верующих. Каждое утро Фаззир читает проповеди с алтаря. Его простые наставления основаны на различных религиозных учениях.

**Подземные помещения.** Фаззир живёт в скромной комнате в подвале храма. Также там есть ещё два небольших помещения, которые настоятель использует как лазарет или гостевые комнаты, в зависимости от обстоятельств.

### УСЛУГИ ХРАМА

В раздаточном материале Священные услуги указаны доступные товары и цены. Покажите его игрокам, когда они посещают эту локацию. Предоставляемые Фаззиром услуги по исцелению и воскрешению подробнее описаны в блоке статистики **викария**.

#### СВЯЩЕННЫЕ УСЛУГИ

Услуги	Цена
Святая вода	25 зм
Лечение	50 зм
Воскрешение	2 000 зм

Пусть те, живут в ком честь и доброта  
Не знают боли бед.

Пусть не заденет вас ни сталь, ни тьма;  
Да защитит всех свет.



Святой символ  
Автор: Robson Michel

### ЗАДАНИЕ: СВЯЩЕННЫЕ ОБЯЗАННОСТИ

В отсутствие Ивлис Фаззир с трудом справляется с потоком новых обязанностей, потому просит персонажей помочь ему с двумя жреческими задачами.

#### СПОНТАННОЕ БЛАГОСЛОВЕНИЕ

Супружеская пара попросила Фаззира благословить их на безопасное романтическое путешествие. Настоятелю нужны два помощника для проведения церемонии.

Чтобы сделать это, персонажи должны действием Изучение совершить проверку Интеллекта (Религия) Сл 10. При успехе пара с благодарностью покидает храм. При провале же они решают отложить путешествие, опасаясь возможных неприятностей.

#### ОККУЛЬТНЫЙ СИМВОЛ

Прошлой ночью вандал осквернил храм странным символом, который не знаком Фаззиру. Он просит группу стереть рисунок.

На стене храма небрежно намалёван кроваво-красный колокол. Если персонаж решит изучить его и преуспевает в проверке Интеллекта (Тайная магия) Сл 13, то узнает в рисунке метку Культа Хаоса и знамение будущих потрясений. Если рассказать об этом Фаззиру, он будет глубоко встревожен открытием. Сам рисунок смывается легко, но оставляет след в мыслях священника.

#### НАГРАДА

После выполнения заданий Фаззир даёт каждому по 3 зм независимо от результатов и благодарит за помощь.

#### СКИДКА ЗА ДОБРОСОВЕСТНОСТЬ

Маловероятно, что персонажи смогут накопить достаточно золота, чтобы воскресить члена группы. На усмотрение Мастера, Фаззир может не взимать плату за Священные услуги для тех, в ком видит героический потенциал.





## 12: Внутренние ворота

Эти внутренние ворота, у которых дежурят Стражи, разделяют гражданскую зону крепости и внутренний двор (область 13).

Когда персонажи приближаются к внутренним воротам, зачитайте вслух текст ниже:

Эти ворота представляют собой широкую каменную арку, обрамлённую приземистым зданием, построенным вдоль внутренней стены крепости. Вдоль плоской крыши тянутся зубчатые стены, на вершине которых дежурят два Стража.

Стражи спрашивают, с какой целью прибыли персонажи, а затем проводят их к капитану стражи **Андрелле**.

### ОСОБЕННОСТИ ВНУТРЕННИХ ВОРОТ

У этого места следующие особенности:

**Гарнизон.** Включая капитана Андреллу, у внутренних ворот несут службу двадцать четыре солдата.

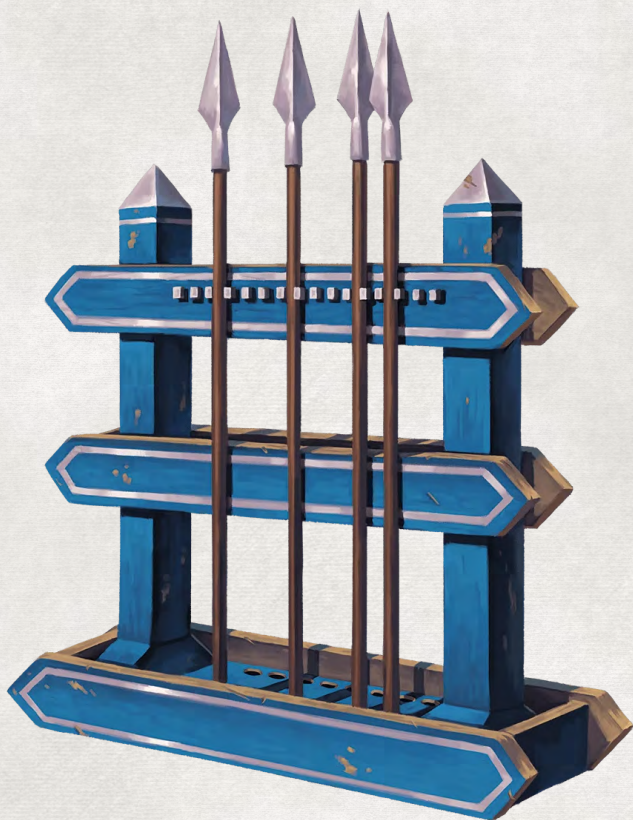
**Ворота.** Ворота оборудованы массивной дубовой двустворчатой дверью. Во время вторжения солдаты могут заблокировать её с другой стороны тяжёлой деревянной балкой.

**Отверстия для убийств.** Стражи на вершине ворот могут вонзать копыя в захватчиков через отверстия в потолке арки.

### Услуги внутренних ворот

Здесь предоставляют следующие услуги:

**Запрос униформы.** Присягнувшие защищать Крепость персонажи могут бесплатно попросить у Андреллы униформу. Выдайте каждому такому персонажу по одному плащу Пограничья.



Стойка со стандартными копиями  
Автор: Alejandro Pacheco

## Задание: Проверка укреплений

У Андреллы есть необычная просьба. Когда она узнаёт, что персонажи — искатели приключений, капитан отпускает Стражов и говорит группе следующее:

«Я хочу понаблюдать за тем, как мои солдаты поведут себя при вторжении. Как искатели приключений вы могли бы симитировать подобную угрозу.

Я бы хотела, чтобы после захода солнца вы прокрались мимо местных часовых и украли знамя с другой стороны ворот. В процессе вам запрещено причинить вред дежурным солдатам, но если кого-нибудь из вас задержат — я объясню ситуацию. Готовы на такой вызов?»

В награду за работу Андрелла предложит персонажам 25 зм.

### Проникновение через ворота

Ночью у ворот стоят в дозоре восемь солдат: шесть на крыше и двое перед открытыми дверями. При необходимости используйте блок статистики **Страж** для отыгрыша солдат.

Действием персонаж может попытаться обойти стражу и совершить одну из следующих проверок:

**Ловкость (Скрытность) Сл 15.** Персонаж незаметно пробирается мимо солдат.

**Сила (Атлетика) Сл 15.** Персонаж взбирается на стену крепости между патрулями.

**Харизма (Обман) Сл 15.** Персонаж обманывает солдат маскировкой или убедительной ложью.

При успехе персонаж проходит незамеченным. При провале двое солдат замечают героя и берут под стражу, но остальные могут продолжить задание.

### Разбор полётов с Андреллой

Если хотя бы один персонаж сможет добраться до вымпела, позже Андрелла встретится с ним и заплатит обещанные 25 зм. Если ни один член группы так и не был обнаружен, она дополнительно заплатит 15 зм и отчитает солдат, которых провели персонажи.

Если всех персонажей задерживают до того, как те успели схватить вымпел, Андрелла посещает группу в скудно обставленной камере и благодарит за проверку солдат, после чего объясняет ситуацию подчинённым и с удовлетворением платит 25 зм при освобождении.



## 13: Внутренний двор

Защищённый внутренний двор — это то место, где живут и тренируются Стражи крепости.

Когда персонажи прибывают во внутренний двор, зачитайте вслух текст ниже:

На этом дворе, где находится большая конюшня и столбы с подвесными кольцами, расставлены мишени и тренировочные манекены. Кавалеристы тренируются верхом на лошадях, пока Стражи наблюдают за окрестностью с окружающих двор стен и башен.

К вам приближается огромный человек в тяжёлых доспехах. «Хватит бездельничать!» — ворчит он.

Этот человек — требовательный и сварливый сержант стражи по имени **Шанник**.

### ОСОБЕННОСТИ ВНУТРЕННЕГО ДВОРА

У этого места следующие особенности:

**Конюшня для кавалерии.** Во внутреннем дворе находится конюшня с тридцатью лошадьми. Эти обученные военному делу скакуны служат верховыми животными для кавалерии крепости.

**Сторожевые башни.** Четыре башни возвышаются над внутренним двором, по одной в каждом углу. Самая маленькая, на юго-востоке, вмещает до восьми Стражов. В юго-западной и северо-восточной башнях находится по дюжине охранников, а также склады продовольствия и других припасов. Главная башня на северо-западе высотой 60 футов.

**Дозор.** Восемь солдат круглосуточно охраняют внутренний двор, по два на каждой башне. При необходимости используйте блок статистики **Страж** для отыгрыша солдат.

### УСЛУГИ ВНУТРЕННЕГО ДВОРА

Здесь предоставляют следующие услуги:

**Обновление оружия.** Крепость заказала слишком много арбалетов, которыми неподготовленные рекруты не могут эффективно пользоваться. Шанник хочет обменять оружие на что-то более простое. В обмен на 25 зм и короткий лук он может предложить персонажу ручной арбалет.

### ЗАДАНИЕ: ХЛОПОТЫ ШАННИКА

Шанник предлагает персонажам выполнить несколько поручений в пределах двора. Они могут отказаться, однако сержант будет настойчиво просить заново каждый раз, когда герои посещают внутренний двор.

#### СОРВАТЬ РЫВОК

Шанник хочет обучить двух неопытных новичков кавалерийскому делу. Он заставляет их ездить вокруг двора в течение 10 минут и пронзать копиями висящие кольца.

Во время упражнения Шанник просит персонажей прервать тренировку и отвлечь либо коня, либо наездника так, чтобы никто не пострадал. Персонаж может сделать это, совершив одну из следующих проверок:

**Мудрость (Уход за животными) Сл 13.** Персонаж сбивает лошадь с курса.

**Харизма (Запугивание) Сл 13.** Персонаж пытается напугать лошадь или наездника.

### УСТАНОВКА КАТАПУЛЬТЫ

Шанник хочет установить на Главную башню катапульта, чтобы защищаться от захватчиков. Чтобы сделать это, персонажи должны преуспеть в одной из следующих проверок:

**Сила (Атлетика) Сл 15.** Персонаж перетаскивает припасы со склада юго-западной башни через весь двор на вершину Главной башни.

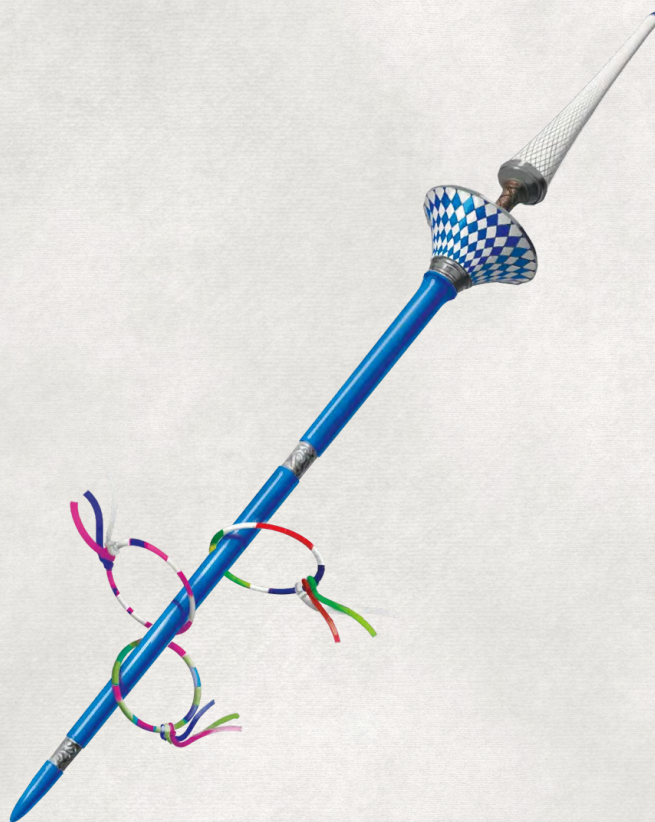
**Интеллект (Расследование) Сл 13.** Персонаж правильно собирает катапульта по чертежам.

**Мудрость (Восприятие) Сл 13.** Персонаж калибрует катапульта, совершая тестовый залп в цели за пределами стен крепости.

Это задание занимает 1 час. Если хотя бы один персонаж преуспеет в каждой из проверок, группа выполнит поручение. Неудачные проверки можно попытаться пройти заново, однако после трёх провалов Шанник откажется от помощи персонажей, ворча об их некомпетентности.

### НАГРАДА

В награду за выполнение поручения Шанник заплатит персонажу 5 зм. Каждый персонаж может выполнить любое задание сержанта только один раз. После этого он будет приветствовать героев уважительным кивком каждый раз, когда те посещают эту область.



Кавалерийское копьё, украшенное тренировочными кольцами  
Автор: Luca Banccone



## 14: ФОРТ

Смотритель управляет крепостью из этого форта: каменного прочного укрепления, способного выдержать осаду. Над главным зданием высотой в 30 футов возвышается несколько башен. В форте содержатся запасы на случай чрезвычайных ситуаций, муниципальные палаты и вооружённые силы крепости. Милитаристские знамёна и мягкая мебель украшают величественный интерьер.

Когда персонажи прибывают в форт, зачитайте вслух текст ниже:

Две круглые башни с остроконечными крышами обрамляют эту многоярусную крепость. Вдоль каменных парапетов маршируют лучники, высматривая признаки опасности. У железных дверей форта стоят два Стража. Они приветствуют прохожих строгими кивками.

### ОСОБЕННОСТИ ФОРТА

У этого места следующие особенности:

**Оружейная.** Здесь хранятся копья и доспехи кавалерии крепости численностью в тридцать солдат, однако это снаряжение недоступно для персонажей.

**Казармы.** Скучно обставленные помещения по всему форту вмещают одновременно вплоть до тридцати шести солдат.

**Большой зал.** Просторный зал в крепости используется для проведения церемоний, обращений и другие приёмы.

**Частные покои.** Две роскошно украшенные комнаты предназначены для гостей крепости, ещё одна принадлежит смотрителю.

**Башни.** Две остроконечные башни возвышаются над фортом.

**Крипта.** Под фортом расположены подвалы с обширными запасами продовольствия, цистерна и подземелье с четырьмя прочными камерами для заключённых. Если Иветт была арестована у банка (см. область 7), то она будет заперта в одной из камер.

### УСЛУГИ ФОРТА

Здесь предоставляют следующие услуги:

**Защита.** При возникновении опасности смотритель может собрать до тридцати шести обученных солдат для защиты крепости. Форт также служит убежищем во время вторжений.

**Резиденция правления.** В течение дня смотритель и два его помощника ведут дела в главном здании, где они проводят аудиенции с горожанами и гостями крепости.

### ЗАДАНИЕ: ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПОРУЧЕНИЯ

Каждое должностное лицо в форте предлагает персонажам исследовать различные места приключений.

#### ПИСАРЬ ДВЕРН

Писарь смотрителя, мужчина дварф по имени **Дверн**, сидит за аккуратным столом в строго оформленном офисе и заносит изменения в хранилище крепости в толстую бухгалтерскую книгу.

Когда персонажи посещают Дверна, зачитайте вслух текст ниже:

«Я заказал карту Диких земель за пределами крепости. Однако на карте катастрофически не хватает деталей и мало кто готов отправиться туда, чтобы как следует всё изучить. Но вы, насколько я вижу, не из робкого десятка.

Если поможете мне закончить мою карту и исследуйте окрестности, я щедро вознагражу вас».

Если персонажи изучили три или больше региона Диких земель (см. «[Дикие земли](#)») и доложили о своих находках Дверну, писарь щедро вознаградит их большим сверкающим драгоценным камнем (стоимостью 100 зм), который герои могут продать ювелиру (см. область 3).

#### СОВЕТНИК ЭЛАНДРА

Доверенный советник смотрителя, женщина эльф по имени **Эландра**, работает в одной из башен. Её покои украшены коврами и гобеленами.

Когда персонажи посещают Эландру, зачитайте вслух текст ниже:

«Пока смотритель Винварл защищает крепость от внешних угроз, мой долг — обеспечить мир внутри стен и обеспечить удовлетворение горожан.

Я бы хотела, чтобы вы посетили несколько предприятий в крепости и помогли их владельцам с просьбами, которые у них могут быть. Недавно я приобрела магический предмет. Если поможете мне, то он будет вашим».

Если персонажи выполняют три или более просьбы жителей крепости и докладывают об этом Эландре, она вознаградит их одним магическим предметом. Совершите бросок по таблице Магические предметы в [Приложении А](#) (перебросьте при дублировании).

#### СМОТРИТЕЛЬ ВИНВАРЛ

Дворянин смотритель крепости, человек мужчина по имени **Винварл**, ежедневно проводит заседания в Большом зале. Будучи проницательным стратегом Винварл пристально следит за Пещерами Хаоса, где ходят слухи о зловещем культе (см. «[Пещеры Хаоса](#)»).

Когда персонажи посещают Винварла, зачитайте вслух текст ниже:

Прекрасно, что вы прибыли! До меня начали доходить слухи зловещем, самопровозглашённом Культе хаоса, который по донесениям действует в сети пещер на северо-востоке. Уверен, источник силы культа находится в одной из пещер.

Эти земли нуждаются в героях. Ради блага Пограничья и людей под моей опекой, я смиренно прошу вас расследовать эти слухи и, если необходимо, подавить зло прежде, чем оно достигнет крепости.

Винварл утверждает, что задание само по себе является наградой, но так же добавляет, что Пещеры Хаоса изобилуют сокровищами, чтобы привлечь персонажей, которых интересует только заработок.

Смотритель Винварл также призывает персонажей посетить советника и писаря, у которых могут быть свои просьбы и поручения.







Смотритель Винварл и жители крепости празднуют подвиги персонажей  
Автор: Katerina Ladon

### ВОЗВРАЩЕНИЕ ГЕРОЕВ

Если персонажи вернутся в эту локацию на 3-м уровне, завершив задания всех трёх чиновников крепости (подробности см. ранее), их встретят как героев. Вечером этого дня смотритель Винварл устроит праздник в честь персонажей и пригласит горожан принять участие в торжестве. По вашему усмотрению, любой НИП внутри крепости может посетить мероприятие, чтобы пообщаться с персонажами и выразить им признательность.


Во время кульминации веселья смотритель публично благодарит персонажей и вручает им поздравительную грамоту. Выдайте игрокам раздаточный материал «Письмо смотрителя», который сможет вдохновить на дальнейшие приключения, связанные с Крепостью в Пограничье.

### КОНЕЦ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Празднование смотрителя Винварла знаменует окончание приключения, но есть ещё много чего, что можно исследовать. Персонажи могут продолжить свои приключения в любой области, пока не испытают всё, что может предложить Пограничье. Вы также можете использовать их для создания собственных историй.

Если вы хотите продвинуть этих персонажей дальше 3-го уровня и создать для них новые приключения, вам понадобятся основные правила: Книга игрока, Руководство мастера и Бестиарий.





# ДИКИЕ ЗЕМЛИ

ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Автор: Ignatius Budi



# ДИКИЕ ЗЕМЛИ

Дикая природа Пограничья кишит опасными животными и свирепыми чудовищами.

**Секрет Мастера.** Описанная ниже информация предназначена только для Мастера. Не зачитывайте игрокам содержимое, только если текст не вынесен в специальную сноску (как указано ниже).

## ВСТУПЛЕНИЕ

На карте «Дикие земли» отражены все регионы, которые могут посетить персонажи. Версия карты для игроков не содержит меток и названий регионов, только основные географические особенности. Покажите её игрокам. На этой карте не указаны Крепость в Пограничье и Пещеры Хаоса, чтобы игроки не перепутали их с регионами Диких земель.

Чтобы начать, зачитайте вслух текст ниже:

Ваша группа искателей приключений добирается до Диких земель, необузданная местность которых скрывает множество тайн. Куда вы собираетесь пойти?

В таблице «Регионы Диких земель» перечислены регионы в порядке посещения при изучении раздела. Полное изучение любого региона рассчитано на 60 – 90 минут игрового времени.

Сложность прохождения регионов практически не отличается за исключением «Тропы», которая является обучающей с полезными сносками. Если это ваш первый опыт игры за Мастера, предложите игрокам начать с неё. Если нет, то попросите их выбрать один из регионов на карте.

Когда персонажи выбрали регион, переходите в соответствующий раздел.

### РЕГИОНЫ ДИКИХ ЗЕМЕЛЬ

Регион	Описание
1: Тропа	Этой грунтовой дорогой пользуются как дружелюбные путешественники, так и недоброжелательные бандиты.
2: Леса	Эти величественные леса скрывают коварных фей и оккультные тайны.
3: Болота	В этих болотах скрываются местные людоящеры и наёмный шпион.
4: Роща лиственниц	Этот обширный хвойный массив кишит гигантскими пауками.

## ИЗУЧЕНИЕ ДИКИХ ЗЕМЕЛЬ

Столкновения в Диких землях происходят на больших участках местности, не нанесённых на карту. В тексте будет указано, когда использовать карты и чудовищ; в противном случае вы можете решать конфликты словами и воображением.

## ОПИСАНИЕ РЕГИОНОВ

Описание каждого региона имеет следующие пункты:

**Особенности.** Здесь представлены важные особенности региона, такие как освещённость. В тексте подразумевается, что персонажи изучают Дикие земли в дневное время, а на ночь возвращаются в крепость или разбивают лагерь.

**Вступление.** Здесь представлены инструкции для Мастера и описание региона со сносками, которые необходимо зачитать вслух.

**Столкновения.** Здесь описаны возможные столкновения региона. В их описании указано, какие вызовы должны преодолеть герои.

## СРАЖЕНИЕ

Во время некоторых столкновений персонажи встретятся с противниками, которые способны им навредить, например, дикие животные или жадные бандиты.

Необходимые для приключения блоки статистик представлены в [Приложении В](#).

## ОТДЫХ

Опасности Диких земель вынуждают путешественников быть настороже. Во время исследования региона персонажи могут совершить только Короткий отдых. Для совершения Долгого отдыха им придётся посетить крепость (см. [«Крепость в Пограничье»](#)) или разбить лагерь.

## ПОКИНУТЬ ДИКИЕ ЗЕМЛИ

Персонажи могут покинуть Дикие земли в любой момент, если не находятся в состоянии боя. Если позже они вернутся в регион, он останется таким же, каким персонажи его оставили.

## РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

В этом приключении персонажи могут посредством исследования различных регионов повысить свой уровень. После того, как герои завершат хотя бы одно столкновение в каждом из четырёх регионов, они повысят уровень. Это повышение можно получить только один раз, и оно не может поднять уровень персонажей выше 3-го.





Автор: Stacey Allan & William Doyle

Карта: Дикие земли  
Автор: Stacey Allan & William Doyle





# РЕГИОН 1: ТРОПА

Эта грунтовая тропа соединяет Крепость в Пограничье с Пещерами хаоса и окрестностями.

## 1 ОСОБЕННОСТИ ТРОПЫ

Этот регион имеет следующие особенности:

**Освещение.** Тропа освещена Ярким светом.

**Местность.** Тропа шириной в 10 футов хорошо и ровно уложена. Однако пространство за пределами тропы считается Труднопроходимой местностью.

## ВСТУПЛЕНИЕ

Чтобы начать, зачитайте вслух текст ниже:

2 Вы идёте по ухоженной тропе к востоку от Крепости в Пограничье. Края тропы шириной в 10 футов обозначают узловатые корни деревьев и большие камни.

Персонажи продолжают путь по тропе, в процессе которого им предстоит столкнуться с одним или несколькими препятствиями (подробно описаны далее). Продолжительность их путешествия в ваших руках.

## СТОЛКНОВЕНИЯ ТРОПЫ

Всякий раз, когда персонажи путешествуют по этому региону, совершите один бросок по таблице ниже и определите, какое их ожидает испытание. Если это ваш первый опыт игры за Мастера, то проведите столкновения в указанном порядке.

## 3 СТОЛКНОВЕНИЯ ТРОПЫ

1к4	Столкновение
1	Разграбленный фургон
2	Болтливая путешественница
3	Охотничья тропа
4	Засада бандитов

## РАЗГРАБЛЕННЫЙ ФУРГОН

Посреди тропы стоит фургон. Рядом не видно ни возничего, ни лошадей.

Бандиты разграбили фургон, украли лошадей и отпугнули возничего. Под руководством местного негодяя по имени Прала они часто устраивают нападения на путешествующих по тропе (как описано в столкновении «Засада бандитов» далее).

Чтобы изучить фургон и узнать больше о произошедшем, персонаж может совершить одну из следующих проверок:

4 **Интеллект (Расследование) Сл 13.** Персонаж делает вывод, что фургон попал в засаду бандитов.

**Мудрость (Выживание) Сл 13.** Персонаж замечает отпечаток ботинка Прада. На каблуке выгравирована буква П.

**Мудрость (Восприятие) Сл 13.** Персонаж обнаруживает сокровища, которые пропустили бандиты (см. ниже).

5 **Сокровища.** В фургоне находятся припасы для крепости: корм для животных, тюки сена и мешки свежемолотой муки. В одном из мешков спрятан кошелёк с 12 зм.

1 **Особенности.** Этот пункт содержит описание уникальных особенностей региона. Используйте его для улучшения описаний и в ситуациях, где применимы правила освещённости и проходимости местности. В глоссарии правил даны определения терминов, выделенных **жирным**, например, **яркий свет**.

2 **Текстовые поля.** Представленный в подобных полях текст необходимо зачитать для игроков вслух или перефразировать, когда их персонажи впервые попадают в определённое место или при особых обстоятельствах, указанных в тексте приключения. Текстовые поля присутствуют в описании региона и всех внутренних столкновений. Чтобы начать их, сначала зачитайте вслух текстовое поле региона, а затем поле столкновения.

3 **Таблицы случайностей.** Вы можете использовать такие таблицы, чтобы случайным образом определить развитие приключения группы. Для этого бросьте 1к4 и проведите столкновение в соответствии с выпавшим значением. В качестве альтернативы вы можете не совершать бросок, а самостоятельно выбрать столкновение из таблицы.

**Театр воображения.** Для некоторых столкновений, таких как «Засада бандитов», используются подготовленные карты. Другие же, такие как «Разграбленный фургон», рассчитаны на ваше воображение!

4 **Проверки характеристик.** Когда действие имеет непредсказуемый исход, игра использует бросок к20 для определения того, будет ли оно успешным или провальным. Это называется Тест к20. Проверка характеристики — один из видов Теста к20. Для его совершения вам необходимо:

1. **Описать сцену.** Зачитайте текстовые поля, чтобы создать в воображении картину происходящего.

2. **Спросите игроков «Что вы делаете?».** Если игроки не уверены в том, что им делать, предложите им способы узнать больше информации, например, поискать следы.

3. **Опишите результат.** Сложность броска (Сл) для каждой описанной выше проверки характеристики равна 13. Если сумма значения броска к20 и модификатора характеристики равна или больше 13, проверка считается успешной. При сумме 12 и меньше проверка считается проваленной. В этом столкновении провал ничем не грозит персонажам, и они могут попробовать пройти проверку снова.

**Пример.** Жрец обыскивает фургон и совершает проверку Мудрости (Восприятие). Игрок бросает к20 и добавляет модификатор Внимательности (+5) своего персонажа, в итоге получая 17. Проверка пройдена успешно, жрец находит сокровище.

5 **Сокровища.** Блоки о сокровищах описывают добычу в области, например, золотые монеты (зм). Когда игрок находит золото, скажите ему внести полученное количество зм в лист персонажа для отслеживания. Поощряйте игроков делить сокровища между персонажами равномерно, насколько это возможно.



## БОЛТЛИВАЯ ПУТЕШЕСТВЕННИЦА

Навстречу вам по тропе идёт молодая женщина с большим рюкзаком и приветливой улыбкой.

«Доброго дня! — говорит она. — Меня зовут Маллин. А вы, наверное, искатели приключений? Я спрашиваю, потому что сама пришла сюда в поисках приключений, но увы — безрезультатно. После нескольких дней в палатке мне и рассказать нечего. А вам?»

**6 Маллин** — Дружелюбная путница, собирающая рассказы об отважных искателях приключений. Она остановится и попросит персонажей рассказать истории их подвигов.

Персонаж может потратить минуту, чтобы рассказать Маллин увлекательную историю, совершив одну из следующих проверок:

**Харизма (Обман) Сл 13.** Персонаж рассказывает ужасающую историю, которая на самом деле с ним не происходила.

**Харизма (Выступление) Сл 13.** Персонаж в красках пересказывает легендарную историю через песню, театральную зарисовку или интерпретативный танец.

Если хотя бы один из героев преуспеет в проверке, Маллин поблагодарит группу и подарит мешочек, который нашла на тропе. В противном случае она постарается вдохновить персонажей продолжать искать приключения и потом поделиться чем-нибудь более интересным. Независимо от результата путница предпочтёт путешествовать в одиночку и не станет сопровождать персонажей в пути, даже если её попросят.

**Сокровища.** В мешочке Маллин лежит 10 зм.

## ОХОТНИЧЬЯ ТРОПА

На тропе, рядом с густыми зарослями, вы замечаете величественного лося. Испуганный вашим приближением, он бросается в колючие заросли. «Чёрт!» — кричит хриплый голос откуда-то из кустов ежевики

Персонажи могут безопасно пройти через заросли к источнику шума, преуспев в одной из следующих проверок:

**Мудрости (Выживание) Сл 12.** Персонаж следует по узкой охотничьей тропе, которую использовал лось.

**Интеллект (Природа) Сл 12.** Персонаж знает, как обойти колючки ежевики.

При провале персонажи пробираются через заросли, получая 1к4 колющего урона от шипов.

**7 Скрытая долина.** По другую сторону от охотничьей тропы лежит скрытая долина, на которой мирно пасутся десятки оленей. В кустах прячется **Хельдрик**, Дружелюбный владелец гостиницы и любитель охоты (он также появляется в секции «Крепость в Пограничье»).

Хельдрик просит персонажей сохранить его охотничье место в секрете. Если они соглашаются, дварф даст персонажам 5 зм и предложит потратить их в его гостинице, когда они в следующий раз посетят крепость.



Карта 1.1 Тропа

Автор: Stacey Allan & William Doyle

**6 Отношение.** У каждого существа есть изначальное отношение к персонажам: Дружелюбное, Враждебное или Безразличное. Независимо от этого, любое существо будет защищать себя в бою.

**7 Социальное взаимодействие.** Во время приключения персонажи могут встретить множество разных личностей. Как Мастер, вы берёте на себя роли неигровых персонажей и можете отыгрывать их активно или описательно (подробнее ниже). Игроки также используют один или оба подхода, чтобы отыгрывать своих персонажей.

**Активный отыгрыш.** При активном отыгрыше вы говорите голосом персонажа и можете задействовать язык тела, как актёр, играющий роль. Вам всё ещё будет нужно описывать вещи, которые невозможно полноценно отыграть.

Пользуясь активным подходом отыгрыша Хельдрика в столкновении «Охотничья тропа», вы можете притвориться, что прячетесь за воображаемой листвой и говорите полусёпотом.

**Описательный отыгрыш.** При описательном отыгрыше вы рисуете в воображении образ персонажа, говорите, что и как делает персонаж.

В столкновении «Засада бандитов» пользуясь описательным подходом отыгрыша Прала, заносчивого капитана бандитов, можете описать его самодовольную улыбку и уверенную походку. Можете сказать игрокам, что он протягивает руку персонажам, с нетерпением ожидая их золота.



## ЗАСАДА БАНДИТОВ

Из кустов неторопливо выходит прекрасный мужчина в зелёно-золотой тунике и красивых сапогах. «Приветствую, — небрежно говорит он, преграждая вам путь. — Я Прал. Должно быть, вы обо мне слышали. Хотя кого я обманываю? Наверняка слышали!»

Прал достаёт меч. «Ваши деньги и снаряжение, будьте добры. Это ограбление».

**Прал** возглавляет местную группу **Бандитов**, трое из которых спрятались в кустах поблизости. Прал и бандиты Враждебны к персонажам.

Если герои не отдадут своё золото или не решают ситуацию словами, Прал даёт сигнал бандитам выйти из укрытия (см. «Сражение с бандитами»).

**Корректировка сложности.** Чтобы понизить или повысить сложность, можете сократить или увеличить количество **бандитов**.

**8 Избежать сражения.** Действием Влияние персонаж может попытаться разрядить ситуацию и совершить одну следующих проверок с Помехой:

**Харизма (Обман) Сл 13.** Персонаж лжёт Пралу, чтобы обеспечить безопасный проход, возможно, притворяясь таким же бандитом.

**Харизма (Убеждение) Сл 13.** Персонаж убеждает Прала в том, что в насилие нет нужды.

**Харизма (Запугивание) Сл 13.** Персонаж заставляет Прала пересмотреть решение о засаде.

При успехе Прал позволяет персонажам пройти невредимыми. При провале он подаёт бандитам сигнал выйти (см. блок ниже).

### СРАЖЕНИЕ С БАНДИТАМИ

Если начинается битва, зачитайте вслух текст ниже:

Прал неодобрительно цокает языком и щёлкает пальцами, после чего из кустов выскакивает ещё больше вооружённых бандитов. Вас мгновенно окружили — бросайте инициативу!

**9** Прал и его бандиты — разбойники, но не убийцы. Персонаж, которому они опускают хиты до 0, получает состояние Бессознательный и остаётся стабилизирован. Если все герои были побеждены бандой Прала, то спустя 1 час они придут в сознание на обочине с 1 хитом, и каждый из них потеряет 10 зм (если у персонажа было меньше 10 зм, он остаётся без золота). По вашему усмотрению, когда персонажи в следующий раз будут изучать этот регион, Прал может вновь появиться и попытаться ограбить их.

**10 Сокровища.** В кустах неподалёку спрятана награбленная бандой Прала добыча. Если персонажи победят их, они найдут кошелек с 20 зм и один магический предмет.

8

**Преимущества / Помехи.** Некоторые Тесты к20 в особых ситуациях могут получить Преимущество или Помеху, что отражает позитивные или негативные обстоятельства соответственно.

В столкновении «Засада бандитов» Прал является Враждебным существом, поэтому любые проверки с целью повлиять на него и избежать боя совершаются с Помехой.

**Бросьте два к20.** При наличии Преимущества или Помехи добавьте ещё одну кость к броску к20. Используйте наибольший из двух результатов при Преимуществе и наименьший при Помехе.

**Пример.** Плут пытается разрешить конфликт с Пралом, притворившись бандитом. Для этого необходимо совершить проверку Харизмы (Обман) с Помехой.

Игрок бросает два к20 и добавляет к обоим модификатор Обмана персонажа (+4), получая в итоге: 16 и 9. При Помехе используем наименьший результат, который меньше 13, значит проверка провалена: Прал и бандиты вступают в бой! Если бы эта проверка совершалась с Преимуществом, то она была бы успешной.

9

**Сражение.** Вот как можно обыграть столкновение с Пралом и его бандитами:

**1. Опишите сцену.** Зачитайте вслух текст в поле. Затем скажите: «Бросайте инициативу!», чтобы обозначить начало боя. Прал действует в свой ход. Бандиты действуют в один и тот же ход, бросьте за них инициативу один раз.

**2. Ждите реакцию игроков.** Во время боя персонажи и бандиты действуют каждый в свой ход.

Для проведения столкновения ознакомьтесь с правилами сражения в «Книге Игрока 2024».

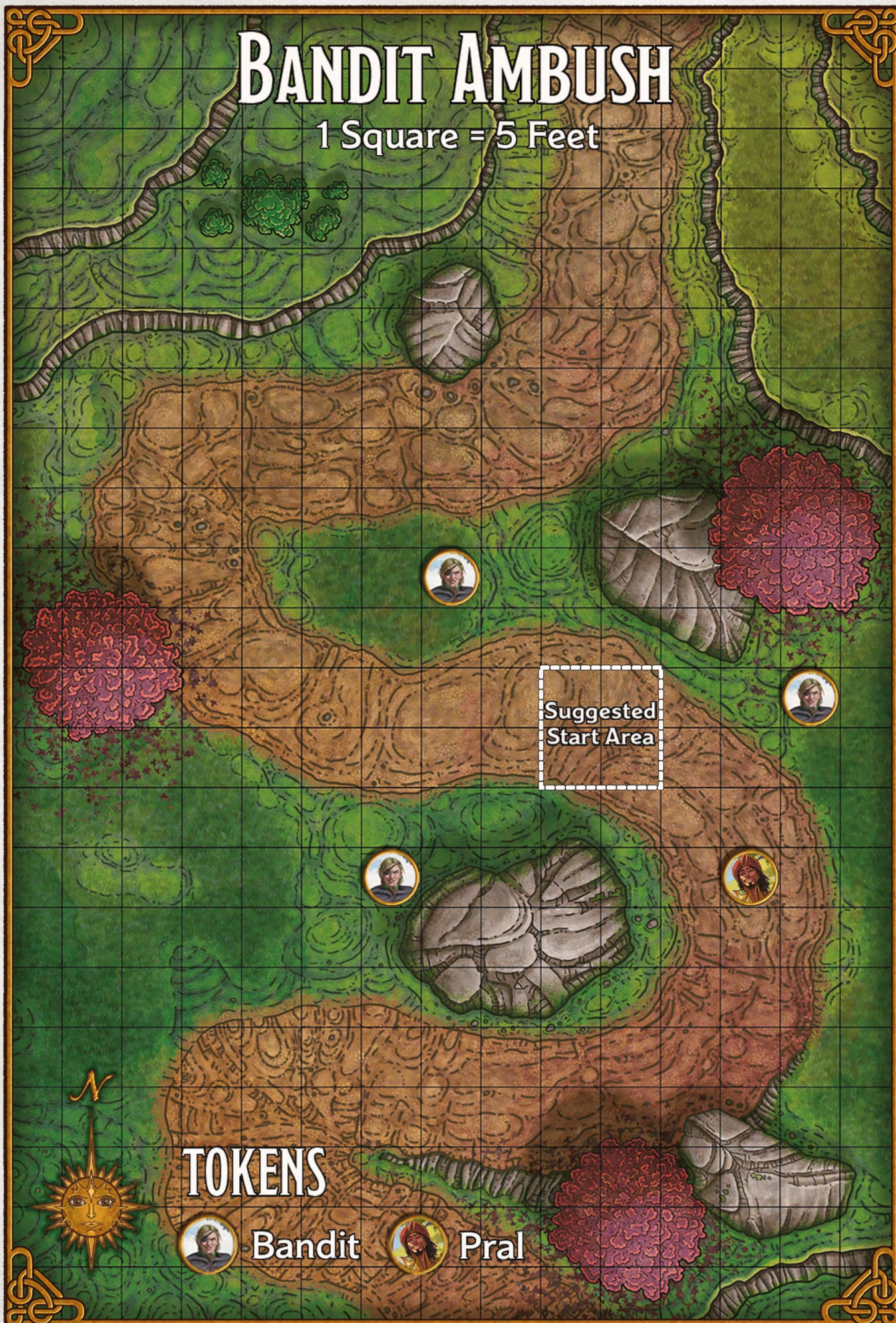
10

**Магические предметы.** Некоторые сокровища содержат магические предметы: объекты, пропитанные магической силой. Когда персонажи находят магический предмет, совершите один бросок по таблице «Магические предметы» из **Приложения А** (перебросьте при дублировании).



Прал  
Автор: Hazem Ameen





Карта 1.2 Тропа (Засада бандитов)  
Автор: Stacey Allan & William Doyle



## РЕГИОН 2: ЛЕСА

К северу от крепости раскинулся обширный лес, служащий домом для крепких дубов, мясистых грибов и источников первобытной магии. Куда бы вы ни пошли в лесах, повсюду будут ждать тайны и приключения.

### ОСОБЕННОСТИ ЛЕСОВ

Этот регион имеет следующие особенности:

**Освещение.** Крона деревьев приглушает солнечный свет, создавая Тусклый свет.

### ВСТУПЛЕНИЕ

Чтобы начать, зачитайте вслух текст ниже:

Солнечные блики пробиваются сквозь кроны этого векового леса. Поваленные деревья, кустарники и грибы усеивают лесную подстилку.

### СТОЛКНОВЕНИЯ ЛЕСОВ

Всякий раз, когда персонажи изучают этот регион, совершите один бросок по таблице ниже и определите, какое их ожидает испытание.

#### СТОЛКНОВЕНИЯ ЛЕСОВ

1к4	Столкновение
1	Хижина отшельницы
2	Оккультный ритуал
3	Священный источник
4	Спарринг со спрайтами

### ХИЖИНА ОТШЕЛЬНИЦЫ

После нескольких часов блужданий вы натываетесь на скромную хижину, сделанную из прочной коры и мха. Из трубы поднимается сладкий дым. Деревянная дверь хижины закрыта.

Здесь живёт отшельница по имени **Ксанте**. Изгнанная из крепости месяцы назад, она Враждебна к персонажам и считает, что они пришли докучать ей.

Персонаж, решивший убедить Ксанте в том, что у них нет злых намерений, должен совершить проверку Харизмы (Убеждение) Сл 12. При успехе отношение отшельницы изменяется на Безразличное, а сама она пригласит героев в хижину, где поделится с ними своей историей и слухами из карточки НИП (см. [Приложение Б](#)).

### ОККУЛЬТНЫЙ РИТУАЛ

Вы натываетесь на жуткую статую в лесной поляне. Каменный идол покрыт странными рунами. Четыре фигуры в оккультных мантиях окружили статую и зловеще читают заклинания.

Четыре **Культиста** проводят ритуал вокруг старой статуи. Они принадлежат Культуре Хаоса — организации, что наслаждается смертями и разрушениями. Культисты не сразу замечают персонажей, но они Враждебны к всем, кто не облачён в одежды культа.



Карта 2.1 Леса (Оккультный ритуал)  
Автор: Stacey Allan & William Doyle

Культисты продолжают таинство до тех пор, пока ритуал не будет завершён или остановлен. Если их потревожить, они нападут.

**Корректировка сложности.** Чтобы понизить сложность, можете сократить количество **Культистов**. Чтобы повысить сложность, можете добавить одного или нескольких **Зомби**.

**Обмануть культистов.** Культисты Безразличны к любым персонажам, кто облачён в мантию культа, раздобыть которую они могли в Пещерах хаоса (см. [«Пещеры Хаоса»](#)). Если персонажи приближаются в мантиях, культисты торжественно поприветствуют их и предложат присоединиться к ритуалу, однако при отказе сразу нападут.

**Завершение ритуала.** Если персонажи присоединятся к ритуалу или позволят культистам завершить его, руны на статуе начнут светиться зловещим красным светом. Спустя 10 минут статуя с громким треском расколется надвое. Через мгновение по лесу эхом пронесётся злобный, бесплотный смех. Затем культисты разойдутся.

**Сокровища.** Персонажи могут снять плащи с побеждённых культистов. Каждый плащ — это **Мантия культа** (см. [Приложение А](#)).



## Священный источник

Глубоко, в самом сердце леса, за листвой открывается вид тихой рощи, где журчит природный источник. Солнечные лучи отражаются от кристально чистой поверхности водоёма серебряным свечением.

Этот священный источник наполнен первозданной магией.

**Лечебные воды.** Персонаж может действием испить из источника и восстановить 5 хитов. Восстановив хиты от источника, персонаж должен завершить Долгий отдых, прежде чем сможет сделать это снова.

**Уничтожение Колокола Хаоса.** Если группа забрала Колокол Хаоса из Святилища Злого Хаоса (см. «Пещеры Хаоса»), персонаж может погрузить злое артефакт в священный источник. Если сделать это ночью, когда источник освещён лунным светом, колокол обратится в пепел.

## СПАРРИНГ СО СПРАЙТАМИ

Глубже в лесах четверо миниатюрных крылатых воинов порхают между огромными грибами и замшелыми брёвнами, пуская похожие на иглы стрелы из крошечных луков. Один из них подзывает вас.

«Приветствуем, путешественники-великаны! Мы тренируемся перед боем, — говорит он. — Не хотите потренироваться с нами?»

Четыре **Спрайта застрельщика** активно сражаются на поляне. Они Безразличны к персонажам, но не прочь испытать на них свои силы.

**Тренировка со спрайтами.** Если персонажи согласятся провести тренировочный бой с воинственными феями, начнётся столкновение в форме смертельного поединка. Спрайты грациозно кланяются и готовят оружие. Бросайте инициативу.

Феи сражаются храбро, но сдержанно. Персонаж, которому они опускают хиты до 0, получает состояние Бессознательный и остаётся стабилизирован. Такого же отношения спрайты ожидают от персонажей.

Если все феи были побеждены, они быстро приходят в сознание и хвалят персонажей за их тактические умения. Если же побеждены были все персонажи, спрайты ожидают, пока они не придут в себя (спустя 1 час с 1 хитом), чтобы поблагодарить их за помощь в тренировках.

**Сокровища.** В обмен на помощь спрайты награждают группу одним магическим предметом.



Карта 2.2 Леса (Спарринг со спрайтами)  
Автор: Stacey Allan & William Doyle



Спрайт застрельщик  
Автор: Sam Keiser



## Регион 3: Болота

Эти заболоченные земли являются домом для опасных диких животных, коварных врагов и хлюпающей под ногами грязи.

### Особенности болот

Этот регион имеет следующие особенности:

**Освещение.** Болота освещены Ярким светом.

**Камыши.** Вся болотистая местность покрыта зарослями высоких камышей, которые считаются Слабо заслонённой и Труднопроходимой местностью.

**Стоячая вода.** Болота покрыты неглубокими, мутными лужами. Вода является Труднопроходимой местностью.

### Вступление

Чтобы начать, зачитайте вслух текст ниже:

В этих застойных болотах вокруг корявых деревьев и зарослей камышей жужжат комары. Кваканье лягушек, стрекот цикад и визг птиц создают непрекращающийся шум.

### Столкновения болот

Всякий раз, когда персонажи изучают этот регион, совершите один бросок по таблице ниже и определите, какое их ожидает испытание.

#### Столкновения болот

1к4	Столкновение
1	Стая кровопийц
2	Болото людоящеров
3	Лагерь шпиона
4	Мечевидные папоротники

### Стая кровопийц

Ваше путешествие прерывается у узкого, покрытого кровью русла ручья. Недалеко от берега в грязи лежит мёртвая гигантская речная крыса. Туша сморщилась, будто из неё выкачали все жизненные соки.

Внезапно из камышей появляется стая ужасных существ, каждое из которых имеет зазубренные кожистые крылья и длинный, острый хоботок. Бросайте инициативу!

Три **Кровопийцы** налетают на персонажей. С этими кровожадными существами невозможно договориться: Враждебные кровопийцы сражаются до смерти.

**Корректировка сложности.** Чтобы понизить сложность, можете сократить количество **Кровопийц**. Чтобы повысить сложность, можете добавить одного или нескольких **Гноллов-воителей**, привлечённых запахом крови.

### Болото людоящеров

Глубже в болотах над зловонной водой и камышами возвышаются комки грязи, в которых вы замечаете золотые отблески.

Живущие на болотах людоящеры используют эти комки для хранения своих сокровищ. За ними присматривают два **Людоящера-смотрителя**, скрывающиеся за камышами. Людоящеры находятся в состоянии Невидимый и Враждебны к персонажам.



Карта 3.1 Болота (Стая кровопийц)  
Автор: Stacey Allan & William Doyle

Спустя 1 минуту людоящеры выходят из укрытия и коротко приказывают персонажам покинуть это место. В случае отказа они нападают.

**Обнаружение людоящеров.** Действием Поиск персонаж может осмотреть комки грязи на предмет опасности и обнаружить скрытых людоящеров, преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15.

**Сражение с людоящерами.** Если персонаж приближается к куче или касается сокровища (см. ниже), людоящеры выскакивают из укрытия и нападают. Те из героев, кто провалил проверку по обнаружению врагов до нападения совершают бросок инициативы с Помехой. Людоящеры сражаются яростно и защищают свои владения.

**Сокровища.** В комках грязи спрятаны 20 зм и один драгоценный камень (стоимостью 100 зм).

### Лагерь шпиона

В этой части болота воздух кажется неподвижным. Впереди, за изогнутыми зарослями камышей, скрывается уединённый лагерь с ещё тлеющим кострищем. Тростник колыхается и шелестит на влажном ветру.

Лагерь принадлежит известному наёмному шпиону **Джако**, который скрывается в окружающей листве. Он безразличен к персонажам.



**Обнаружение Джако.** Действием Поиск персонаж может осмотреть лагерь в поисках зацепок о местонахождении его обитателей и совершить одну из следующих проверок:

**Мудрость (Восприятие) Сл 15.** Персонаж замечает в камышах блик клинка Джако.

**Мудрость (Выживание) Сл 15.** Персонаж замечает едва заметные следы, ведущие к шпиону.

При успехе из высоких камышей поднимается Джако, хвалит персонажей за то, что они нашли его убежище и затем предлагает группе свои услуги.

**Наём Джако.** Обычно благодетели не являются клиентами Джако, однако за 25 зм он готов присоединиться в одной любой битве на территории Диких земель. Если в группе есть плут или персонаж с предысторией Преступник, шпион предложит скидку в 5 зм. Подозрительный полурослик презентует свои услуги как «всё включено» и «без лишних вопросов», одновременно демонстрируя жест обезглавливания.

Если персонаж нанимает Джако, во время любого броска инициативы на территории Диких земель спрашивайте игрока, хочет ли он, чтобы шпион помог к битве. Если да, то Джако присоединяется к группе в этой потасовке. После боя шпион возвращается в свой лагерь, если только персонажи не наймут его снова.

### Мечевидные папоротники

Пробираясь через грязь, вы попадаете в овраг, заросший острыми как бритва папоротниками. Чтобы продолжить путешествие, вам предстоит преодолеть эту коварную местность.

Если персонаж изучает папоротник, он может совершить проверку Интеллекта (Природа) Сл 12 и при успехе распознать в растении мечевидный папоротник — похожее на лезвие растение, типичное для джунглей и болот.

Чтобы проложить путь через папоротники, каждый персонаж должен преуспеть в одной из следующих проверок:

**Сила (Атлетика) Сл 15.** Персонаж прокладывает путь через папоротники оружием или палкой.

**Мудрость (Выживание) Сл 15.** Персонаж находит безопасные звериные тропки, ведущие через папоротники.

При провале персонаж пробирается через овраг и получает 1к6 рубящего урона.



Карта 3.2 Болота (Болото людоящеров)  
Автор: Stacey Allan & William Doyle



Джако  
Автор: Nikki Dawes



## РЕГИОН 4: РОЩА ЛИСТВЕННИЦ

Этот холмистый регион покрыт редкими короткими хвойными деревьями. В этой части Диких земель куда чаще встречаются лесные пожары и гигантские животные.

### ОСОБЕННОСТИ РОЩИ ЛИСТВЕННИЦ

Этот регион имеет следующие особенности:

**Освещение.** Регион освещён Ярким светом.

### ВСТУПЛЕНИЕ

Чтобы начать, зачитайте вслух текст ниже:

На мягкой торфяной почве этого плоскогорья растут хвойные деревья. Среди покрывающих землю опавших сосновых шишек и иголок спуют белки.

### СТОЛКНОВЕНИЯ РОЩИ ЛИСТВЕННИЦ

Всякий раз, когда персонажи изучают этот регион, совершите один бросок по таблице ниже и определите, какое их ожидает испытание.

#### СТОЛКНОВЕНИЯ РОЩИ ЛИСТВЕННИЦ

1к4	Столкновение
1	Внезапный пожар
2	Гнездо гигантских пауков
3	Патруль Хобгоблинов
4	Кедровые орешки

### ВНЕЗАПНЫЙ ПОЖАР

Ваша экспедиция останавливается на дне крутого ущелья — тупик. Когда вы пытаетесь найти выход, воздух начинает наполняться дымом и по сухому каньону распространяется внезапный лесной пожар

Пожар бушует в сторону группы, поглощая всё на своём пути.

Чтобы избежать огня, каждый персонаж должен преуспеть в одной из следующих проверок:

**Сила (Атлетика) Сл 15.** Персонаж взбирается по ущелью до безопасного места.

**Ловкость (Акробатика) Сл 15.** Персонаж избегает пламени, перепрыгивая с ветви на ветвь.

**Мудрость (Выживание) Сл 15.** Персонаж пробирается через заросли деревьев с огнеупорным соком.

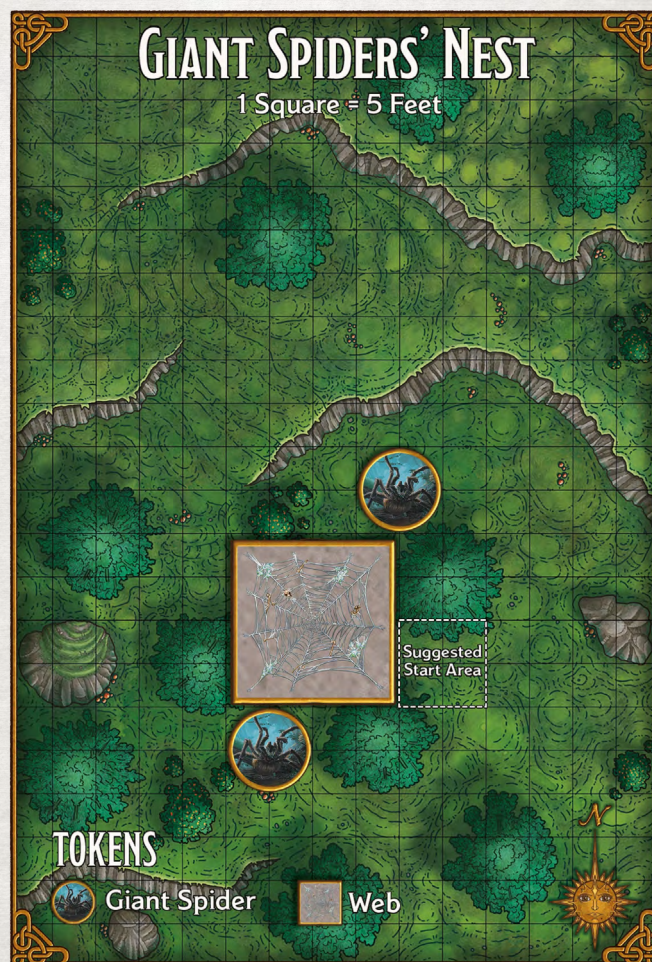
При провале персонаж по пути к безопасному месту получает 2кб урона огнём.

### ГНЕЗДО ГИГАНТСКИХ ПАУКОВ

Вы попадаете в лабиринт из скрытой между высоких деревьев густой паутины. Два больших арахнида надвигаются на вас, обнажив клыки.

Два **Гигантских паука** нападают, видя в персонажах следующую добычу.

Некоторые персонажи начинают это столкновение, застряв в липкой паутине (см. пункт «Гигантская паутина»). Бросьте кость для каждого персонажа. При выпадении чётного числа персонаж начинает ход в паутине.



Карта 4.1 Роща лиственниц (Гнездо гигантских пауков)

Автор: Stacey Allan & William Doyle

**Гигантская паутина.** Чтобы поймать добычу, гигантские пауки сплели между деревьев 20-футовый куб липкой, толстой паутины. Паутина является Труднопроходимой местностью, а пространство внутри Слабо заслонённое.

Когда существо впервые за ход входит в область паутины или начинает в ней свой ход, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, иначе станет Опутанным, пока не освободится или паутина не будет уничтожена.

Действием в свой ход Опутанное существо может совершить проверку Силы (Атлетика), оканчивая состояние при успехе.

Паутина легко воспламеняется и полна сухой пыльцы и старых останков животных. Получая урон огнём, весь 20-футовый куб воспламеняется, а каждое Опутанное его паутиной существо получает 2к4 урона огнём. Затем паутина сгорает и разрушается к концу этого хода.

**Сокровища.** После боя в паутине герои находят один магический предмет.

### ПАТРУЛЬ ХОБГОВЛИНОВ

Впереди вас трое гуманоидных воинов в потрёпанных доспехах пробираются через лес и громко спорят. Пока что они не обнаружили вас.

Трое **Хобгоблинов-воителей** отбились от группы после горького поражения. Они Враждебны к персонажам и нападут, как только увидят их.





**Корректировка сложности.** Чтобы понизить или повысить сложность, можете сократить или увеличить количество **Хобгоблинов-воителей**.

**Подслушать Хобгоблинов.** Чтобы прислушаться к спорам Хобгоблинов, персонаж должен приблизиться к патрулю на дистанцию не менее 30 фт. и совершить проверку Ловкости (Скрытность) Сл 15. При успехе он слышит обсуждение Хобгоблинов, стоит ли им заключить союз с багбирами из Пещер Хаоса или нанять обитающего там огра-наёмника (см. «**Пещеры Хаоса**»). При провале патруль обнаружит героя и начинается битва.

**Сокровища.** У каждого хобгоблина есть кожаный мешочек с 4 зм.

## КЕДРОВЫЕ ОРЕШКИ

В этой области растут два типа деревьев: один с рыжеватой корой и рубиново-красными шишками, а другой — с серой корой и зелёными шишками. Вокруг бегают белки и полёвки, собирая орешки из опавших шишек. После долгого путешествия ваши животы урчат от голода.

Кедровые орешки с обоих деревьев вкусные, однако те, что из рубиново-красных шишек, отравлены.

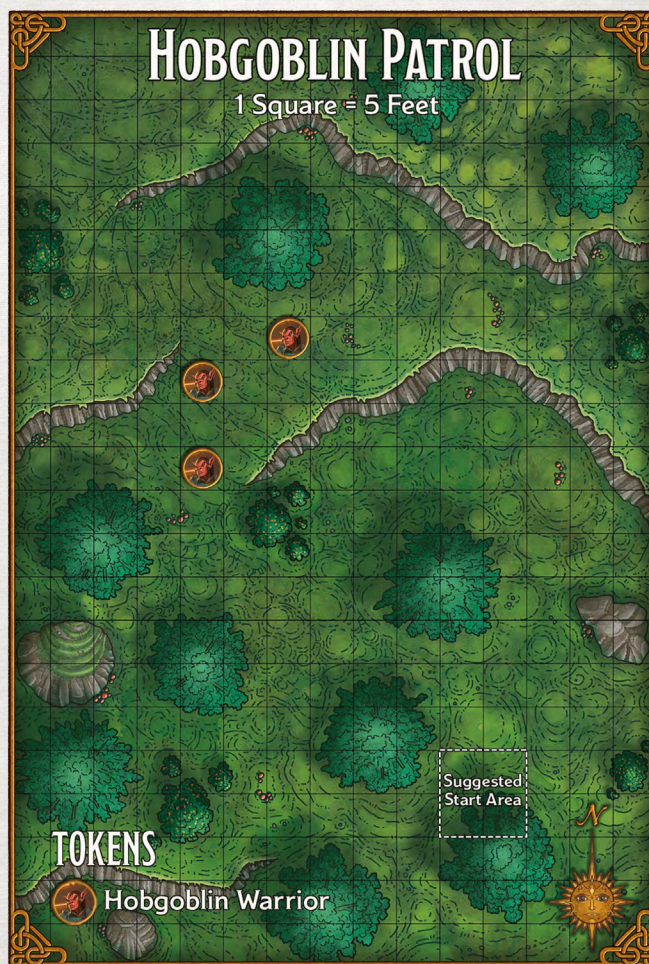
Персонажи могут попробовать определить съедобные орешки и совершить одну из следующих проверок:

**Интеллект (Природа) Сл 13.** Персонаж определяет, какие орешки съедобные.

**Мудрость (Выживание) Сл 13.** Персонаж замечает, что местные животные едят орешки только из зелёных шишек.

При провале герой случайно собирает ядовитые орешки.

**Ядовитые кедровые орешки.** Существо, съевшее орешки из рубиново-красной шишки, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе получит состояние Отравленный до окончания Длгого отдыха.



Карта 4.1 Роща лиственниц (Патруль Хобгоблинов)  
Автор: Stacey Allan & William Doyle



Гигантский паук  
Автор: Luca Bancone



# Столкновения Диких Земель

В таблицах ниже представлены случайные столкновения, с которыми могут столкнуться герои во время изучения Диких земель. Таблицы разделены по регионам.

Чтобы отыграть случайное столкновение в регионе, совершите бросок 1к8 или выберите событие из таблицы самостоятельно. При необходимости используйте карты регионов для проведения сражений.

## СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ БОЛОТ

1к8	Столкновение
1	Три <b>Гнолла-воителя</b> исследуют болота в поисках сокровищ. Они Враждебны к персонажам и при встрече требуют от них один элемент снаряжения или магический предмет, в противном случае вступая в бой.
2	Два <b>Гоблина-воителя</b> собирают комки грязи людоящеров, чтобы подарить своему главарю на день рождения. Гоблины Безразличны к персонажам и просят их оценить подарок.
3	Из ближайшего болота вылетают два пахнущих тухлыми яйцами <b>Паровых мефита</b> . Они Безразличны к персонажам и пытаются развлечь их громкими выбросами вонючего пара.
4	Два <b>Куо-тоа мародёра</b> пытаются похитить персонажей и принести их в жертву древнему болотному божеству.
5	Дружелюбный <b>Людоящер смотритель</b> предлагает провести группу через болота. Если персонажи соглашаются, хранитель приведёт их к шпиону Джакко (см. столкновение «Лагерь шпиона»).



Походная сумка  
Автор: Luca Vancione

6	Впереди, утопая лицом в грязи, лежит труп облачённого в красную мантию кульриста. На самом деле это Враждебный <b>Зомби</b> , который поднимается и нападет на любое существо в пределах 5 фт.
7	Два <b>Сгустка серой слизи</b> спрятались под мостом и ожидают персонажей, чтобы напасть.
8	Внезапный ливень вызывает резкое наводнение. Каждый персонаж должен преуспеть в спасброске Силы Сл 15, чтобы выплыть на сушу, иначе получит 2к8 дробящего урона от переполненного мусором потока.

## СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ РОЩИ ЛИСТВЕННИЦ

1к8	Столкновение
1	Персонажи встречают <b>Маллин</b> (см. Приложение Б) во время дневной прогулки. Она расскажет, что кедровые орешки в этом регионе очень вкусные (см. столкновение «Кедровые орешки»).
2	<b>Кровопийца</b> впился в <b>огра Зомби</b> . Оба существа Враждебны к персонажам.
3	Персонажи находят брошенный фургон. Один из сундуков внутри из Враждебный <b>Мимик</b> .
4	Турист <b>Обыватель</b> с большой сумкой нуждается в первой помощи. Действием Помощь персонаж может оказать её и совершить проверку Мудрости (Медицина) Сл 15. При успехе турист заплатит герою 1 зм за помощь. При провале поругается на группу и попросит их уйти.
5	Враждебный <b>огр</b> роется в остатках лагеря в поисках перекуса.
6	Жуткое дерево помечает место оккультного кладбища. Четыре <b>Скелета</b> восстают из неосвящённой земли и нападают на персонажей.
7	<b>Прал</b> и три <b>Бандита</b> весело поют на поляне. Если Прал был побеждён ранее (см. столкновение «Засада бандитов»), лидером бандитов будет Драл, его брат-близнец. Если у персонажей есть музыкальные инструменты, бандиты становятся Дружелюбными и приглашают присоединиться к исполнению. В противном случае они Враждебны и попытаются ограбить группу.
8	Вирмлиг красного дракона летит в сторону Пещер Хаоса. Он игнорирует персонажей и находится слишком высоко для какого-либо взаимодействия.

## СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ ТРОПЫ

1к8	Столкновение
1	Три Враждебных <b>Хобгоблина-воителя</b> нападают на персонажей возле дороги.
2	<b>Василёк</b> (см. Приложение Б), Дружелюбная хозяйка амбара в Крепости, приглашает персонажей на пикник у дороги.
3	Четыре <b>Бандита</b> , переодетых в форму солдат, преграждают дорогу и требуют за проход 10 зм. Если персонажи откажутся или распознают маскировку, бандиты нападут.
4	Запахавшийся <b>Страж</b> преследует убегающего <b>Бандита</b> . Дружелюбный солдат против помощи в поимке Враждебного преступника.



- 5 Проповедующий **Культист** пытается вовлечь персонажей в Культ Хаоса. Культист безразличен к персонажам, однако будет защищаться в случае опасности. Если герои соглашаются, культист даёт каждому маленький стальной колокольчик и проводит короткую церемонию посвящения. В противном случае он проклинает персонажей и отправляется дальше.
- 6 Дружелюбный **Рыцарь**, направляющийся в Крепость в Пограничье, вызывает персонажей на беззаботную и бессмертную дуэль.
- 7 **Шанник** (см. Приложение Б) возглавляет тренировочную кавалерийскую атаку. Персонажи случайно оказываются на их пути и должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе получают 2к8 дробящего урона.
- 8 Путешествующий **Викарий** предлагает исцелить раны персонажей, если они в этом нуждаются.

## СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ ЛЕСОВ

1к8	Столкновение
1	<b>Гоблин-воитель</b> застрял в большой паутине и молит о помощи. Если освободить его, он станет Дружелюбным и поможет персонажам победить двух Враждебных <b>Гигантских пауков</b> , которые вскоре появляются.
2	Персонажи натываются на полосу деревьев, поражённых странной болезнью. Персонаж может изучить деревья и совершить проверку Интеллекта (Тайная магия) Сл 15. При успехе он распознаёт эффект тёмной магии, вызванный оккультными ритуалами.
3	Четыре Дружелюбных <b>Обывателя</b> , живущих в лагере, приглашают героев провести вечер с ними. Персонажи могут совершить Долгий отдых в их лагере.
4	Два <b>Багбира-воителя</b> пытаются спилить могучий дуб ржавой пилой. Враждебные лесорубы нападут на любого, кто помешает их работе.
5	Враждебный и голодный <b>Совомед</b> ищет добычу. Он нападёт на персонажей, как только увидит.
6	Торговка <b>Олейра</b> (см. Приложение Б) собирает грибы. Она может направить персонажей к хижине Ксанте (см. столкновение «Хижина отшельницы»).
7	На живописной поляне появляется величественный олень. Если персонажи проявят доброжелательность к животному, он проведёт их к священному источнику (см. столкновение «Священный источник»). В противном случае он сбегает.
8	Персонажи попадают в грозу. Каждый из них должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе получит 2к8 урона молнией.



Цапля в болотах  
Автор: Diana Cearley



# ПРИЛОЖЕНИЕ А: СНАРЯЖЕНИЕ И МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

В этом приложении представлены снаряжение и магические предметы, используемые в этом приключении.

## СНАРЯЖЕНИЕ

### МАНТИЯ КУЛЬТА [CULTIST'S ROBE]

#### Снаряжение

Пока вы носите эту мантию культа, вы получаете Преимущество на любые проверки, связанные с попыткой выдать себя за последователя Культа Хаоса.

### ПЛАЩ ПОГРАНИЧЬЯ [BORDERLANDS TABARD]

#### Снаряжение

Пока вы носите этот плащ, изначальное отношение всех неигровых персонажей из Крепости в Пограничье к вам становится Дружелюбным.

## МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Таблица ниже содержит магические предметы, которые персонажи могут найти во время приключения. Каждый из них можно получить только один раз, кроме тех, что выделены звездочкой (\*).

### МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

1к20	Предмет
1	<a href="#">Эльфийские сапоги [Boots of Elvenkind]</a>
2	<a href="#">Развевающийся плащ [Cloak of Billowing]</a>
3	<a href="#">Эльфийский плащ [Cloak of Elvenkind]</a>
4	<a href="#">Механистический амулет [Clockwork Amulet]</a>
5	<a href="#">Самочинящаяся одежда [Clothes of Mending]</a>
6	<a href="#">Шлем ужаса [Dread Helm]</a>
7	<a href="#">Очки орлиного зрения [Eyes of the Eagle]</a>
8	<a href="#">Булава +1 [Mace +1]</a>
9	<a href="#">Латы +1 [Plate Armor +1]</a>
10	<a href="#">Складной шест [Pole of Collapsing]</a>
11	<a href="#">Зелье огненного дыхания [Potion of Fire Breath]</a>
12-13	<a href="#">Большое зелье лечения [Potion of Healing (Greater)] *</a>
14	<a href="#">Зелье невидимости [Potion of Invisibility]</a>
15-16	<a href="#">Зелье сопротивления (Некротический) [Potion of Resistance (Necrotic)] *</a>
17	<a href="#">Короткий лук +1 [Shortbow +1]</a>
18	<a href="#">Короткий меч +1 [Shortsword +1]</a>
19	<a href="#">Туфли паука [Slippers of Spider Climbing]</a>
20	<a href="#">Свиток заклинания (Огненный шар) [Spell Scroll (Fireball)]</a>



## Приложение Б: НИП

В этом приложении представлены НИП, с которыми персонажи могут встретиться во время приключения.

### БАРТО

Человек Страж ворот

**Блок статистики:** Страж

Этот доверчивый новобранец проводит больше времени витая в облаках, чем в патруле.

**Легко отвлекается.** Барто легко отвлекается от обязанностей, потому что предпочел бы заняться чем-нибудь другим.

**Сонный.** Барто любит дежурить в ночную смену.

#### СЛУХИ

«Если не можете позволить себе переночевать в гостинице, Василёк разрешит вам переночевать в амбаре. Тамoshнее сено очень удобное». (Правда)

«Минотавров не существует. Это всего лишь сказка, которой пугают маленьких детей, чтобы те не забредали в пещеры». (Ложь)



Автор: Jane Katsubo

### ГАЛА

Человек Страж ворот

**Блок статистики:** Страж

Несмотря на то, что она запомнила все законы крепости, ей ещё многому предстоит научиться.

**По букве закона.** Гала придерживается законов замка и часто произносит их вслух, когда ей нужно принять решение.

**Наивная.** Гала верит, что жизнь справедлива, что люди чаще всего говорят правду и что добро всегда побеждает зло.

#### СЛУХИ

«Я слышала, что капитан стражи, Андрелла, планирует в ближайшее время уволиться». (Ложь)

«На гербе замка изображена кавалерия, состоящая из тридцати всадников. Я надеюсь однажды стать одной из них». (Правда)



Автор: Jane Katsubo

### ВАСИЛЁК

Полурослик работница амбара

**Блок статистики:** Обыватель

Эта отважная девушка-конюх не боится испачкать руки.

**Любитель животных.** Все животные в амбаре — лучшие друзья Василька.

**Идиоматик.** Василёк любит использовать идиомы с образами животных, такие как «взять быка за рога», «трудиться как пчела» или «придержи коней».

#### СЛУХИ

«Вы знали, что у животных могут быть разные особые железы? Гигантские огненные жуки похожи на большие светящиеся пещерные фонарики! Разве природа не удивительна?» (Правда)

«Будьте осторожны, если направитесь в Дикие земли. Гигантские пауки облюбили лиственницы». (Правда)



Автор: Jane Katsubo





## ЛЕНК

Человек ювелир

**Блок статистики:** Дворянин

Этот пожилой ювелир может опознать и оценить любые драгоценные камни.

**Придирчивый.** Ленк обладает даром замечать недостатки как в вещах, так и в людях.

**Пессимист.** Ленк всегда смотрит на любую ситуацию с худшей стороны.

### СЛУХИ

«Банк не обеспечит безопасность ваших денег. Я слышал, что недавно туда вломился вор и украл всё до последней монеты». (Частично правда; у грабителя не получилось)

«Камень прячет многое. Когда в следующий раз попадёте в древнее подземелье или старую пещеру, внимательно осматривайте стены. В них можно найти скрытые двери». (Правда)



Автор: Alexander Mokhov

## КАЛИСТА

Дварф кузнец

**Блок статистики:** Обыватель

Молчаливая и трудолюбивая кузнец предпочитает, чтобы за неё говорил её молот.

**Неприветливая.** Калиста резка с теми, кого не знает, особенно с искателями приключений.

**Суровая.** Калиста никогда не улыбается.

### СЛУХИ

«Время от времени искатели приключений возвращаются из Пещер Хаоса с магическим оружием, но чаще всего они вообще не возвращаются». (Правда)

«Держите снаряжение подальше от слизи. Её прикосновение разъедает даже самый прочный металл». (Правда)



Автор: Jane Katsubo

## РУКУС

Полурослик владелец лавки

**Блок статистики:** Обыватель

Владелец лавки провизии хоть и не велик ростом, но является выдающейся личностью.

**Громкий.** Рукус компенсирует небольшой рост способностью перекричать более высоких посетителей.

**Всё на своих местах.** Несмотря на бардак в лавке Рукус всегда точно знает, что и где лежит.

### СЛУХИ

«Я слышал, гоблины закатывают дикие вечеринки». (О да!)

«Ювелир Ленк выкупает драгоценные камни за справедливую цену. Он живёт в личных покоях». (Правда)



Автор: Dario Jelusic



## ОЛЕЙРА

Человек владелец лавки

**Блок статистики:** Обыватель

Эта торговка и мать двоих детей продаёт разнообразными товарами: от обычных вещей до любопытных безделушек.

**Привередливая.** Олейра терпеть не может пыльные товары. Каждая вещь должна быть безупречно чистой.

**Родитель.** Олейра иногда обращается со своими клиентами, как с сыновьями.

### СЛУХИ

«Отшельница Ксанте была изгнана из крепости за практику тёмной магии. Я слышала, что она была членом культа. Подумайте о детях!» (Ложь)

«Двое Стражов у ворот, Барто и Гала, ещё совсем зелёные. Даже не знаю, кому из них доверяю меньше в вопросе нашей защиты». (Правда)



Автор: Aurore Folny

## КВИНК

Полурослик банкир

**Блок статистики:** Дворянин

Квинк — скупой ростовщик.

**Бережливая.** Квинк никогда не уступает в вопросах, связанных с деньгами.

**Болтливая.** Разговоры с Квинк длятся вдвое дольше, чем следовало бы.

### СЛУХИ

«Хорошие припасы — это выгодное вложение. Рукус из лавки провизии может снабдить вас качественным снаряжением». (Правда)

«Я слышала, что драконы очень похожи на банкиров: все мы дорожим каждой монетой. Если когда-нибудь вам доведётся столкнуться с драконом, не трогайте его накопления, если не хотите вызвать его гнев». (Правда)



Автор: Jane Katsubo

## ИВЕТТ

Человек страж банка

**Блок статистики:** Страж

Эта продажная стражница использует своё положение в корыстных целях.

**Озлобленная.** Иветт считает, что весь мир ей обязан.

**Мошенница.** Иветт всегда ищет новые способы быстро разбогатеть.

### СЛУХИ

«В храме есть ящик для пожертвований, в котором всегда есть пара золотых. Я слышала, что Фаззир его даже не запирает». (Правда)

«Если столкнётесь лицом к лицу с совомедом — притворитесь мёртвым. Вы сразу ему наскучите и он отстанет от вас». (Ложь)



Автор: Jane Katsubo



## Хельдрик

Дварф владелец гостиницы

**Блок статистики:** Дворянин

Будучи жизнерадостным и гостеприимным Хельдрик быстро находит общий язык с посетителями гостиницы.

**Эпикуреец.** Хорошая еда и напиток — ключ к сердцу Хельдрика.

**Набивает цену.** Хельдрик презентует базовые удобства гостиницы, например, чистое постельное бельё и двери с замками как предметы роскоши.

### СЛУХИ

«Еда в таверне — лучшая во всём Пограничье!» (Сомнительно)  
«Моя гостиница — единственное место, где могут переночевать гости крепости». (Ложь)



Автор: Dario Jelusic

## УМБРУСК

Человек бармен

**Блок статистики:** Обыватель

В крепостной таверне Умбруск предлагает выпивку, еду и сплетни.

**Ушки на макушке.** Умбруск подслушивает разговоры посетителей таверны.

**Хорошая память.** Умбруск никогда не забывает имена и лица.

### СЛУХИ

«Путешественница по имени Маллин бродит где-то недалеко от крепости. Если встретите её, передавайте от меня привет! Она моя племянница». (Правда)  
«Каждый раз, когда я заказываю торт, его тут же воруют гоблины или дорожные бандиты — называйте как хотите. Видимо всем нравятся десерты». (Правда)



Автор: Olivier Bernard

## ТОРИН

Человек глава гильдии

**Блок статистики:** Дворянин

Глава гильдии помогает коллегам-ремесленникам получать выгодные предложения за их товары и услуги.

**Осуждающая.** Торин смотрит свысока на ремесленников, не желающих присоединиться к гильдии.

**Остроумная.** Торин говорит умные вещи и всегда оставляет за собой последнее слово.

### СЛУХИ

«Смотритель Винварл — безусловный авторитет в крепости». (Правда)  
«В Пограничье процветают самые разные профессии: музыканты, наёмники, искатели сокровищ, шпионы. Даже у чудовищ может быть ремесло. Хотите совет? Заплатите им столько, сколько они просят». (Правда)



Автор: Helder Almeida



## ФАЗЗИР

Человек священник

**Блок статистики:** Викарий

Этот духовный лидер дарит наставления и исцеление любому, кто приходит в храм.

**Альтруист.** Фаззир ставит нужды других выше своих.

**Доверчивый.** Фаззир всегда видит в людях только лучшее.

### СЛУХИ

«Бывшая настоятельница храма, Ивлис, оставила после себя богатую коллекцию книг на самые разные темы, в том числе и связанные с оккультными ритуалами». (Правда)

«Любой, кто пройдет за внутренние ворота, обязательно встретит Шанника, сержанта стражи. Думаю, он слишком строг к новичкам». (Правда)



Автор: Hazem Ameen

## АНДРЕЛЛА

Человек капитан стражи

**Блок статистики:** Капитан стражи

Она сильный, строгий и справедливый капитан.

**Идеальная осанка.** Андрелла строга к своей осанке также, как и к законам.

**Ролевая модель.** Многие юные жители крепости восхищаются Андреллой и наслаждаются её добро-сердечным наставничеством.

### СЛУХИ

«На дорогах к путникам может приставать подлый бандит Прал. Судя по всему, он весьма красив. Уверена, он будет смотреться даже лучше за решёткой». (Правда)

«Смотритель сообщил мне, что в Пещеры Хаоса стекается множество монстров. Интересно, почему?» (Правда)



Автор: Zuzanna Wuzyk

## ШАННИК

Человек сержант стражи

**Блок статистики:** Капитан стражи

Заместитель капитана Андреллы не терпит негодяев.

**Резкий.** Когда Шанник может заменить ответ ворчанием, он это делает.

**Недальновидный.** В планах и действиях Шанник не учитывает долгосрочных последствий.

### СЛУХИ

«Искатель приключений хорош настолько, насколько хороша его экипировка. Моя подруга Олейра, из торговой лавки, может продать вам доспехи и оружие». (Правда)

«Настоящий солдат может исцелить сном любую травму. После битвы я обычно арендую кровать в гостинице. Там мне всегда лучше спится». (Правда)



Автор: Zuzanna Wuzyk



## ДВЕРН

*Дварф писарь*

**Блок статистики:** Дворянин

Этот грубоватый писарь предпочитает людям общество книг.

**Книжный червь.** Дверн прочитал больше книг, чем кто-либо ещё в крепости.

**Сварливый.** Дверн раздражителен в отношении молодых людей, которыми, по его мнению, является большинство людей.

### СЛУХИ

*«Библиотека дома гильдии может похвастаться скромной, но впечатляющей коллекцией книг об истории и магии». (Правда)*

*«Где-то в лесу к северу от крепости есть древняя статуя. Когда-то там проводили странные ритуалы. Поговаривают, что и сейчас проводят». (Правда)*



Автор: Svetlin Velinov

## ЭЛАНДРА

*Эльф советник*

**Блок статистики:** Дворянин

Эландра помогает советами смотрителю и жителям крепости.

**Осмотрительная.** Когда нужно сделать выбор, Эландра обычно предпочитает варианты с наименьшими рисками.

**Педантичная.** Ничто и никогда не бывает достаточно хорошо для Эландры.

### СЛУХИ

*«Каждый вечер в таверне устраивают шумную короткую игру с выпивкой и призами. Это не для меня». (Правда)*

*«Калиста, владелица кузни, не продаёт оружие искателям приключений. Если вам интересно почему, лучше спросить у неё». (Правда)*



Автор: Katerina Ladon

## ВИНВАРЛ

*Человек смотритель крепости*

**Блок статистики:** Рыцарь

Дворянин командир возглавляет своих солдат всякий раз, когда крепости угрожает опасность.

**Идеалист.** Идеалы Винварла строятся на возвышенном представлении о праведности.

**Невнимательный.** Несмотря на превосходные стратегические способности в бою Винварл едва ли знаком с внутренним устройством собственной крепости.

### СЛУХИ

*«Каждый вечер в таверне устраивают шумную короткую игру с выпивкой и призами. Это не для меня». (Правда)*

*«Калиста, владелица кузни, не продаёт оружие искателям приключений. Если вам интересно почему, лучше спросить у неё». (Правда)*



Автор: Katerina Ladon



## МАЛЛИН

*Человек путешественник*

**Блок статистики:** Обыватель

Сердце этой юной путницы переполнено жадой странствий.

**Легко пришло, легко ушло.** Маллин не привязывается к вещам или знакомым.

**Любознательная.** Маллин с радостью задаёт незнакомцам множество вопросов.

### СЛУХИ

*«Если не ищите неприятностей, то не заходите в болота. Людоящеры не любят гостей». (Правда)*

*«Мой дядя Умбруск управляет таверной в крепости и часто слышит всякие сплетни и слухи». (Правда)*



Автор: Aurore Folny

## КСАНТЕ

*Эльф отшельница*

**Блок статистики:** Обыватель

Одна из старейших и мудрейших жителей крепости была изгнана за преступления, которых не совершала.

**Плохая репутация.** Ксанте несправедливо обвинили в использовании оккультной магии.

**Недоверчивая.** Ксанте не доверяет незнакомцам.

### СЛУХИ

*«По болотам рыщет шпион по имени Джако. Будьте осторожны, если встретите его. За деньги он сделает что угодно, даже заберёт жизнь». (Правда)*

*«Верховный священник храма поклоняется демонам». (Частично правда; Ксанте говорит об Ивлис, бывшей священнице)*



Автор: Alexander Mokhov



## Приложение В: Чудовища

В этом приложении представлен список блоков статистики, которые необходимо подготовить для проведения приключения. Найти их, а также пояснения к терминологии и правила управления существами можно в книге «Бестиарий 2024». Кроме того, в приложении представлены блоки статистик уникальных существ, с которыми можно встретиться в этом приключении.

Капитан стражи [Guard Captain]	Босс гоблинов [Goblin Boss]	Дворянин [Noble]
Страж [Guard]	Нартус [Narthus]	Нотик [Nothic]
Винкс [Vinx]	Бандит [Bandit]	Огр [Ogre]
Ползающий падальщик [Carrion Crawler]	Живой летающий меч [Animated Flying Sword]	Спрайт застрельщик [Sprite Skirmisher]
Обыватель [Commoner]	Хобгоблин-воитель [Hobgoblin Warrior]	Минотавр Бафомета [Minotaur of Baphomet]
Вирмлинг медного дракона [Copper Dragon Wyrmling]	Вирмлинг красно- го дракона [Red Dragon Wyrmling]	Пожирающее жизнь умертвие [Wight Lifedrinker]
Культист [Cultist]	Джакко [Jacko]	Ивлис [Ivlis]
Викарий [Curate]	Рыцарь [Knight]	Скелет [Skeleton]
Студенистый куб [Gelatinous Cube]	Кобольд-воитель [Kobold Warrior]	Огр Зомби [Ogre Zombie]
Кровопийца [Stirge]	Куо-тоа мародёр [Kuo-Toa Marauder]	Паровой мифит [Steam Mephit]
Гигантский огненный жук [Giant Fire Beetle]	Людоящер смотритель [Lizardfolk Warden]	Гигантская много- ножка [Giant Centipede]
Гигантский паук [Giant Spider]	Гнолл-воитель [Gnoll Warrior]	Багбир-воитель [Bugbear Warrior]
Мимик [Mimic]	Совомед [Owlbear]	Прал [Pral]
Гоблин-воитель [Goblin Warrior]	Сгусток серой слизи [Gray Ooze Glob]	Зомби [Zombie]

### Викарий [Curate]

Средний Гуманоид, законопослушный добрый

**КЗ 12** **Инициатива: +2 (12)**

**Хиты 97 (15к8 + 30)**

**Скорость 30 фт.**

	Мод.	Спас.		Мод.	Спас.		Мод.	Спас.
<b>Сил</b> 8	-1	-1	<b>Лов</b> 14	+2	+2	<b>Тел</b> 14	+2	+2
<b>Инт</b> 14	+2	+5	<b>Мдр</b> 18	+4	+7	<b>Хар</b> 14	+2	+5

**Навыки** Убеждение +5, Религия +5

**Иммунитет к состоянию** Очарованный, Испуганный

**Чувства** пассивное Восприятие 14

**Языки** общий, небесный

**ПО 6 (Опыт 2300; БМ +3)**

#### Особенности

**Сопротивление магии.** Викарий совершает с Преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

**Воскрешение мёртвого (1/день).** Викарий прикасается к существу, которое умерло не более 7 дней назад, и проводит ритуал длительностью 8 часов. Это существо возвращается к жизни с 1 хитом. Викарий не может воскресить существо, умершее от старости.

#### Действия

**Мультиатака.** Викарий совершает 2 атаки *Небесным излучением*.

**Небесное излучение.** *Рукопашная или дальнбойная атака:* +7, досягаемость 5 фт. или дистанция 60 фт. *Попадание:* 18 (4к8) урона излучением.

**Касание целителя (2/день).** Викарий касается другого существа. Это существо восстанавливает 13 (2к8 + 4) хитов.

### Сгусток серой слизи

#### [Gray Ooze Glob]

Маленькая Слизь, без мировоззрения

**КЗ 9** **Инициатива: -2 (8)**

**Хиты 19 (3к6 + 9)**

**Скорость 10 фт., лазая 10 фт.**

	Мод.	Спас.		Мод.	Спас.		Мод.	Спас.
<b>Сил</b> 12	+1	+1	<b>Лов</b> 6	-2	-2	<b>Тел</b> 16	+3	+3
<b>Инт</b> 1	-5	-5	<b>Мдр</b> 6	-2	-2	<b>Хар</b> 2	-4	-4

**Навыки** Скрытность +2

**Сопротивление урону** кислота, огонь, холод

**Иммунитет к состоянию** Слеплённый, Очарованный, Оглушённый, Истощённый, Испуганный, Схваченный, Сбитый с ног, Опутанный

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

**Языки** —

**ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)**

#### Особенности

**Аморфный.** Слизь может перемещаться через пространство шириной всего 1 дюйм без траты дополнительного перемещения.

**Ёдкая форма.** Существо, которое попадает по слизи рукопашной атакой, получает 2 урона кислотой.

#### Действия

**Ложноножка.** *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (2к8 + 1) урона кислотой.

### Куо-Тоа мародёр

#### [Kuo-toa Marauder]

Средняя Аберрация, нейтральная злая

**КЗ 12** **Инициатива: +0 (10)**

**Хиты 22 (4к8 + 4)**

**Скорость 30 фт., плавая 30фт.**

	Мод.	Спас.		Мод.	Спас.		Мод.	Спас.
<b>Сил</b> 12	+1	+1	<b>Лов</b> 6	-2	-2	<b>Тел</b> 16	+3	+3
<b>Инт</b> 1	-5	-5	<b>Мдр</b> 6	-2	-2	<b>Хар</b> 2	-4	-4

**Навыки** Внимательность +4

**Чувства** Тёмное зрение 120 фт., истинное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 14

**Языки** общий, подземный

**ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)**

#### Особенности

**Амфибия.** Куо-тоа может дышать на воздухе и в воде.

**Чувствительность к солнечному свету.** Находясь на солнечном свету, куо-тоа совершает с Помехой проверки характеристик и броски атаки.

#### Действия

**Резак солёной воды.** *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) рубящего урона.

#### Бонусные действия

**Скользкий.** Куо-тоа совершает действие Отход.





## Людоящель смотритель [Lizardfolk Warden]

Средний Элементаль, нейтральный

**КЗ** 15 **Инициатива:** +1 (11)

**Хиты** 32 (5к8 + 10)

**Скорость** 30 фт., плавающая 30 фт.

		Мод.	Спас.			Мод.	Спас.			Мод.	Спас.
<b>Сил</b>	15	+2	+2	<b>Лов</b>	12	+1	+1	<b>Тел</b>	14	+2	+2
<b>Инт</b>	10	+0	+0	<b>Мдр</b>	12	+1	+1	<b>Хар</b>	8	-1	-1

**Навыки** Скрытность +5, Выживание +5

**Снаряжение** щит

**Чувства** пассивное Восприятие 11

**Языки** общий, драконий

**ПО** 1 (Опыт 200; БМ +2)

### Особенности

**Задержка дыхания.** Людоящер может задержать дыхание на 15 минут.

### Действия

**Мультиатака.** Людоящер совершает 1 атаку *Укусом* и одну атаку *Костяной пикой*.

**Укус.** *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона плюс 3 (1к6) урона ядом.

**Костяная пика.** *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) колющего урона.

**Ядовитый плевок.** *Дальнобойная атака:* +4, дистанция 60 фт. *Попадание:* 12 (3к6 + 2) урона ядом.

## Ивлис [Ivlis]

Средний Гуманоид (Человек), хаотичный злой

**КЗ** 13

**Инициатива:** +2 (12)

**Хиты** 49 (10к8 + 10)

**Скорость** 30 фт.

		Мод.	Спас.			Мод.	Спас.			Мод.	Спас.
<b>Сил</b>	12	+1	+1	<b>Лов</b>	6	-2	-2	<b>Тел</b>	16	+3	+3
<b>Инт</b>	1	-5	-5	<b>Мдр</b>	6	-2	-2	<b>Хар</b>	2	-4	-4

**Навыки** Обман +4, Убеждение +4

**Снаряжение** кожаный доспех

**Чувства** пассивное Восприятие 12

**Языки** общий

**ПО** 2 (Опыт 450; БМ +2)

### Действия

**Мультиатака.** Ивлис совершает 3 атаки *Хаотичным взрывом*. Она может заменить одну атаку на использование *Зловещего приказа*, если доступен.

**Хаотичный взрыв.** *Рукопашная или дальнобойная атака:* +4, досягаемость 5 фт. или дистанция 60 фт. *Попадание:* 7 (2к6) урона. Бросьте 1к4, чтобы определить тип урона: 1) кислотой; 2) холодом; 3) огнём; 4) молнией.

**Зловещий приказ (Перезарядка 5–6).** *Спасбросок Мудрости:* Сл 15, одно видимое существо в пределах 60 фт. *Провал:* цель получает состояние Очарованный до конца следующего хода. Пока цель Очарована, она Недееспособна.

## Джакко [Jacko]

Маленький Гуманоид (Полурослик), хаотичный нейтральный

**КЗ** 13 **Инициатива:** +3 (13)

**Хиты** 22 (5к8)

**Скорость** 30 фт.

		Мод.	Спас.			Мод.	Спас.			Мод.	Спас.
<b>Сил</b>	10	+0	+0	<b>Лов</b>	16	+3	+3	<b>Тел</b>	10	+0	+0
<b>Инт</b>	12	+1	+1	<b>Мдр</b>	14	+2	+2	<b>Хар</b>	16	+3	+3

**Навыки** Внимательность +6, Скрытность +5

**Снаряжение** 6 кинжалов, набор для маскировки

**Чувства** пассивное Восприятие 16

**Языки** общий, полуросликов

**ПО** 1 (Опыт 200; БМ +2)

### Особенности

**Быстрая маскировка.** Джакко может потратить 1 минуту и замаскироваться под другого гуманоида примерно того же роста и телосложения. Пока он замаскирован, существо может действием *Изучение* совершить проверку Интеллекта (Анализ) Сл 13, распознавая маскировку при успехе.

### Действия

**Мультиатака.** Джакко совершает 2 атаки *Отравленным кинжалом*.

**Отравленный кинжал.** *Рукопашная или дальнобойная атака:* +5, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона плюс 3 (1к6) урона ядом.

### Бонусные действия

**Хитрое действие.** Джакко совершает действие *Рывок*, *Отход* или *Засада*.

## Нартус [Narthus]

Средний Гуманоид (Человек), хаотичный злой

**КЗ** 13

**Инициатива:** +0 (10)

**Хиты** 22 (4к8 + 4)

**Скорость** 30 фт.

		Мод.	Спас.			Мод.	Спас.			Мод.	Спас.
<b>Сил</b>	14	+2	+2	<b>Лов</b>	11	+0	+0	<b>Тел</b>	12	+1	+1
<b>Инт</b>	10	+0	+0	<b>Мдр</b>	14	+2	+2	<b>Хар</b>	10	+0	+0

**Навыки** Медицина +4, Религия +2

**Снаряжение** кольчужная рубашка, булава

**Чувства** пассивное Восприятие 12

**Языки** общий

**ПО** 1 (Опыт 200; БМ +2)

### Действия

**Мультиатака.** Нартус совершает 2 атаки *Гнусной булавой* или *Зловещим снарядом* в любой комбинации.

**Гнусная булава.** *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) дробящего урона плюс 3 (1к6) урона некротической энергией.

**Зловещий снаряд.** *Дальнобойная атака:* +4, дистанция 120 фт. *Попадание:* 8 (1к12 + 2) урона некротической энергией и следующий бросок атаки против цели до начала следующего хода Нартуса совершается с Преимуществом.





## Прал [Pral]

Средний Гуманоид (Человек), законопослушный злой

**КЗ** 14 **Инициатива:** +3 (13)

**Хиты** 52 (8к8 + 16)

**Скорость** 30 фт.

	Мод.	Спас.		Мод.	Спас.		Мод.	Спас.
<b>Сил</b>	15	+2 +2	<b>Лов</b>	16	+3 +5	<b>Тел</b>	14	+2 +2
<b>Инт</b>	14	+2 +2	<b>Мдр</b>	11	+0 +0	<b>Хар</b>	14	+2 +2

**Навыки** Атлетика +4, Обман +4

**Снаряжение** кожаный доспех, лёгкий арбалет, рапира

**Чувства** пассивное Восприятие 10

**Языки** общий

**ПО** 1 (Опыт 200; БМ +2)

### Действия

**Рапира.** Рукопашная атака: +5, досягаемость 5 фт. Попадание: 7 (1к8 + 3) колющего урона.

**Лёгкий арбалет.** Дальнобойная атака: +5, дистанция 80/320 фт. Попадание: 7 (1к8 + 3) колющего урона.

### Реакции

**Парирование.** Триггер: по Пралу попадает рукопашная атака, пока он держит в руках оружие. Ответ: Прал добавляет +2 к КЗ против этой атаки, что может привести к промаху.

## Винкс [Vinx]

Средний Гуманоид (Дwarf), хаотичный добрый

**КЗ** 13 **Инициатива:** +2 (12)

**Хиты** 11 (2к8 + 2)

**Скорость** 30 фт.

	Мод.	Спас.		Мод.	Спас.		Мод.	Спас.
<b>Сил</b>	11	+0 +0	<b>Лов</b>	14	+2 +2	<b>Тел</b>	12	+1 +1
<b>Инт</b>	11	+0 +0	<b>Мдр</b>	13	+1 +1	<b>Хар</b>	11	+0 +0

**Навыки** Внимательность +5, Скрытность +6, Выживание +5

**Снаряжение** кожаный доспех, короткий меч, праща

**Чувства** пассивное Восприятие 15

**Языки** общий, дварфийский

**ПО** 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

### Действия

**Мультиатака.** Винкс совершает 2 атаки *Коротким мечом* или *Пращей* в любой комбинации.

**Короткий меч.** Рукопашная атака: +4, досягаемость 5 фт. Попадание: 5 (1к6 + 2) колющего урона.

**Праща.** Дальнобойная атака: +4, досягаемость 30/120 фт. Попадание: 4 (1к4 + 2) дробящего урона.

## Спрайт застрельщик [Sprite Skirmisher]

Крошечная Фея, нейтральная добрая

**КЗ** 15 **Инициатива:** +4 (14)

**Хиты** 10 (4к4)

**Скорость** 10 фт., летая 40 фт.

	Мод.	Спас.		Мод.	Спас.		Мод.	Спас.
<b>Сил</b>	3	-4 -4	<b>Лов</b>	18	+4 +4	<b>Тел</b>	10	+0 +0
<b>Инт</b>	14	+2 +2	<b>Мдр</b>	13	+1 +1	<b>Хар</b>	11	+0 +0

**Навыки** Внимательность +3, Скрытность +8

**Чувства** пассивное Восприятие 13

**Языки** общий, эльфийский, сильван

**ПО** 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

### Действия

**Меч-игла.** Рукопашная атака: +6, досягаемость 5 фт. Попадание: 6 (1к4 + 4) колющего урона.

**Очаровывающий лук.** Дальнобойная атака: +6, дистанция 40/160 фт. Попадание: 1 колющего урона и цель Очарована до начала следующего хода спрайта.

**Знание сердца.** Спасбросок Харизмы: Сл 10, одно видимое существо в пределах 5 фт. (небожитель, исчадие или нежить автоматически проваливает). Провал: спрайт знает эмоции цели.

**Невидимость.** Спрайт получает состояние Невидимый на 1 минуту. Эффект немедленно оканчивается, как только спрайт совершает бросок атаки, наносит урон или становится Недееспособным.

## Пожирающее жизнь умертвие [Wight Lifedrinker]

Средняя Нежить, нейтральный злой

**КЗ** 14 **Инициатива:** +4 (14)

**Хиты** 82 (11к8 + 33)

**Скорость** 30 фт.

	Мод.	Спас.		Мод.	Спас.		Мод.	Спас.
<b>Сил</b>	15	+2 +2	<b>Лов</b>	14	+2 +2	<b>Тел</b>	16	+3 +3
<b>Инт</b>	10	+0 +0	<b>Мдр</b>	13	+1 +1	<b>Хар</b>	15	+2 +2

**Навыки** Внимательность +3, Скрытность +4

**Сопротивление к урону** некротический

**Иммунитеты** урон ядом, Истощённый, Отравленный

**Снаряжение** проклёпанный кожаный доспех

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

**Языки** общий плюс ещё один язык

**ПО** 3 (Опыт 700; БМ +3)

### Особенности

**Чувствительность к солнечному свету.** Находясь на солнечном свете, призрак совершает с Помехой проверки характеристик и броски атаки.

### Действия

**Мультиатака.** Умертвие совершает 2 атаки *Некротическим мечом* или *Некротическим луком* в любой комбинации. Он может заменять одну из атак на *Вытягиванием жизни*.

**Некротический меч.** Рукопашная атака: +4, досягаемость 5 фт. Попадание: 6 (1к8 + 2) рубящего урона плюс 4 (1к8) урона некротической энергией.

**Некротический лук.** Дальнобойная атака: +4, дистанция 150/600 фт. Попадание: 6 (1к8 + 2) колющего урона плюс 4 (1к8) урона некротической энергией.

**Вытягивание жизни (Перезарядка 5-6).** Спасбросок Телосложения: Сл 13, одно существо в пределах 5 фт. Провал: 6 (1к8 + 2) урона некротической энергией и максимум хитов цели уменьшается на величину полученного урона.





## ПРИЛОЖЕНИЕ Г: РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ

В этом приложении представлен весь раздаточный материал, необходимый для приключения.

### ПИСЬМО СМОТРИТЕЛЯ

Благородные искатели приключений,

Выражаю вам свою глубочайшую благодарность. Ваши доблестные усилия опередили силы хаоса и сделали Пограничье безопаснее. Там, где когда-то царила неуверенность, теперь есть надежда.

Вашими доблестными подвигами вы доказали, что являетесь не просто наёмниками или вольными исследователями, а героями высочайшего уровня. Вы оказали невероятную услугу жителям этой крепости, обеспечив им мирное процветание.

В знак моей признательности я забронировал для вас комнату в форте. Вы и ваши спутники можете входить и выходить из крепости, когда пожелаете. Отныне считайте её местом, откуда вы сможете отправиться в будущие приключения, несомненно, ради блага этих земель и людей, для которых они являются домом.

С благодарностью,

*Винвард*

Смотритель Крепости





# ПЬЯНЫЙ ДРАКОН

## МЕНЮ

### НАПИТКИ

#### Крепкие

Эль	1 зм
Медовуха	1 зм
Вино	1 зм

#### Безалкогольные

Чёрный чай	1 зм
Сидр	1 зм

### ЕДА

Бездонный суп	1 зм
Сыр и фрукты	1 зм
Жареная птица	1 зм
Жаренное мясо	2 зм
Хорошее рагу	1 зм
Очень хорошее рагу	2 зм

### ДЕСЕРТЫ

Яблочные оладьи	1 зм
Хлебный пуддинг	1 зм
<del>Кусок торта</del>	<del>1 зм</del>



# ПРОВИЗИЯ

## НА ПРОДАЖУ



Кислота  
25 зм



Противоядие  
50 зм



Металлические шарики  
1 зм



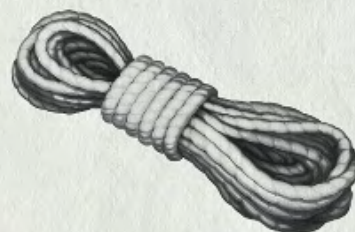
Зелье лечения  
50 зм



Комплект целителя  
5 зм



Фонарь  
5 зм



Верёвка  
1 зм

## МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ



Барабан  
6 зм



Флейта  
2 зм



Лютня  
35 зм



Виола  
30 зм



# СВЯЩЕННЫЕ УСЛУГИ

Пожертвования приветствуются

Святая вода.....	25 зт
Печение.....	50 зт
Воскрешение.....	2000 зт

Пусть тех, живут в ком честь и доброта  
Не знают боли бед  
Пусть не заденет вас ни сталь, ни тьма;  
Да защитит всех свет





# ТОРГОВЕЦ

## КРЕПКИЕ ДОСПЕХИ И ЩИТЫ



КИРАСА  
400 зм



НАБОРНЫЙ ДОСПЕХ  
200 зм



ЩИТ  
10 зм



ПРОКЛЁПАННЫЙ  
КОЖАНЫЙ ДОСПЕХ  
45 зм

## ПОЛЕЗНОЕ ОРУЖИЕ



МОЛОТ 10 зм



РАПИРА 25 зм



ДЛИННЫЙ МЕЧ 15 зм



КОПЬЁ 1 зм