



ПРОБЛЕМА ОРИОНА ИЛИ СУДЬБА ЛЯГУШКИ



ОБ ЭТОМ ПРИКЛЮЧЕНИИ:

Это приключение от **Seven Dice**, для персонажей 1-3 уровня, которое можно проходить как ваншот, так и добавить, как дополнение, в любую вашу компанию. Если вы начинаете с первого уровня, повышайте уровень игроков до 3 в течении игры, либо понижайте сложность боя, уменьшая очки здоровья противникам. Советы о том как уменьшить сложность даны в тексте приключения.

Seven Dice предоставляет приключение в ознакомительных целях для некоммерческого использования. Если хотите поддержать наш проект, подпишитесь на наш телеграмм канал <https://t.me/diceseven>

Путешествия по лесам обычно скучны и ничем не примечательны. Но не в этот раз! Не знаю, какое именно дело завело вашу компанию в столь глухие места, но приключения нашли вас. Точнее вам встретилась лягушка, которая просто сидела на пне посреди лесной тропы. Ничего необычного? Так и было, пока она не начала разговаривать....

Информация для мастера:

Это приключение содержит несколько таблиц, чтобы история стала более разнообразной. Но главная таблица, на которую нужно ориентироваться, — это «**Истинные намерения Ориона**», которая расположена на 3-ей странице этого приключения. Вы можете бросить кубик, чтобы определить намерения лягушки, или идти сразу по 1 варианту (стандартная история).

На что важно обращать внимание далее:

В тексте будут выделены жирным шрифтом **1,2,3,4,5 или 6** - это отсылка именно на эту таблицу. Не перепутайте ;)

Сценарий, верстка, работа над оформлением:
Федоров Сергей

Ссылки по которым можно больше узнать о Seven Dice:

[БУСТИ](https://boosty.to/sevendice)

([HTTPS://BOOSTY.TO/SEVENDICE](https://boosty.to/sevendice))

ЮТУБ КАНАЛ:

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/@SEVENDICE7](https://www.youtube.com/@SEVENDICE7)

ИНСТАГРАМ

[HTTPS://WWW.INSTAGRAM.COM/SEVE.NDICE](https://www.instagram.com/seve.ndice)



ОГЛАВЛЕНИЕ:

АКТ 1. ВСТРЕЧА С ОРИОНОМ	3
РАЗНООБРАЗИМ ПУТЕШЕСТВИЕ!	4
АКТ 2. ПУТЬ СКВОЗЬ ТРЯСИНУ	6
КАРТА: ЛОГОВО КАРГИ	10
АКТ 3. ВСТРЕЧА С «МАТЕРЬЮ БОЛОТ»	11
ПРИЛОЖЕНИЕ: ПРЕДМЕТЫ И ОРУЖИЕ	15
ПРИЛОЖЕНИЕ: БЕСТИАРИЙ	16
ПРИЛОЖЕНИЕ: КАРТЫ	20

АКТ 1. ВСТРЕЧА С ОРИОНОМ

Эта сцена с главным действующим лицом истории — говорящей лягушкой по имени Орион. Справа вы можете увидеть таблицу «Истинные намерения Ориона». Если хотите идти по оригинальному квесту, выбирайте вариант 1. Если хотите довериться случайности, позвольте одному из игроков кинуть 1к6

Описание сцены:

Путешествие по старому лесному тракту проходило спокойно. С обеих сторон от тропы, уже изрядно заросшей мхом, плотными рядами растут дремучие ели и сосны, чьи верхушки почти не пропускают свет. Вы ощущаете запах влажного мха и хвои.

Внезапно, посреди тропы, прямо на пне, вы замечаете нечто необычное.

На пне сидит крупная, желто-зеленая лягушка. Она не двигается, а лишь очень внимательно оглядывает вашу группу изучающим, почти человеческим взглядом.

Спустя некоторое время лягушка открывает рот, и вы слышите:

«Стойте, прямоходящие! Я Герцог Орион из Дома «Серебряного Ручья». Моя благородная форма, увы, была давно утеряна, но я готов провести вам аудиенцию и позволить вам помочь мне»

Проверка Интеллекта (История Сл. 18), позволит игрокам вспомнить, что Дом «Серебряного Ручья» существовал сотни лет назад где-то неподалеку, но был разрушен.

(При условии, что в таблице истинных намерений Ориона выпало 1,2 или 3) При иных вариантах истории деталей об этом доме в памяти не всплывает.

Орион продолжает, немного отворачиваясь от вас, словно делая вам огромное одолжение:

*«Злобная Карга лишила меня моей истинной формы! Но я уверен: такие герои, как вы, легко ее одолеют. Естественно, ваша помощь, какой бы скромной она ни была, не останется без компенсации. Когда моя благородная форма будет восстановлена, я позабочусь о вашем будущем. Я гарантирую вам **500 золотых монет!** Для вас это целое состояние, я полагаю. И в качестве особого знака моего расположения, я прямо сейчас пожертвую вам одну из фамильных реликвий: **Перстень Серебряного Ручья.** Это то, что поможет вам пережить будущие передраги, которые, несомненно, случатся, ведь болота Карги не самое безопасное место!*

Исполните мой приказ, и награда ваша. У меня нет времени для торгов, так что это окончательное предложение. А я сопровожу вас по болотам и прослежу за выполнением задания!»

(Свойства Перстня ищите в приложении на странице 15)

Истинные намерения Ориона

Истинная цель	Скрытые детали:
1 Снятие проклятия	Орион — действительно заколдованный аристократ. Ему нужна кукла, в которой заключён его истинный облик. Карга превратила его в лягушку ради развлечения. Он несколько сотен лет бесцельно жил в болотах.
2 Желание истинной смерти	Орион — действительно заколдованный аристократ. Он пришел к Карге, чтобы получить вечную жизнь и править дольше, чем отец. Карга извратила желание, и теперь Орион действительно живет вечно, но в теле лягушки. Смерть Карги снимает проклятие.
3 Спасение новой семьи	Орион — действительно заколдованный аристократ. Но вечная жизнь в теле лягушки оказалась не так уж и плоха. Кроме него были заколдованы и другие люди. Со временем они привыкли к новому облику. Орион даже завёл семью, но им грозит опасность. Карга решила избавиться от шумных соседей и поймала остальных лягушек, чтобы использовать их в жутких ритуалах.
4 Сбор ингредиентов	Орион — не аристократ, а жадный алхимик, который хотел власти. В результате эксперимента он превратился в лягушку. Лишь ингредиенты Карги могут его спасти. Но Карга отказывается помогать, ведь она знает, на что способен Орион. Его жажда власти однажды уничтожила Дом Серебряного Ручья. Карга предпочитает не рисковать своим болотом и не пускает Ориона в свои владения.
5 Новые жертвы для карги	Орион — фамильяр Карги. Не в первый раз он приводит новых жертв таким образом. Карга обучила его хитростям, и он отлично копирует поведение аристократа, которого однажды и привел в лапы Матери Болот.
6 Смена Болотной власти	Орион — лягушка, которая обрела сознание благодаря случайному магическому вмешательству. Он выдумал историю про герцога, чтобы обманом сместить власть на болотах. В этой ситуации Орион союзничает с Троллем, и они вместе хотят избавиться от Карги. Карга в этом варианте — нейтральный персонаж: она следит за болотами, не позволяя им исчезнуть и не давая другим жителям вредить кому бы то ни было. Можно будет помочь Карге и победить Тролля и Ориона, тогда всё останется как и прежде.



Если выбраны варианты 1,2 или 3, Карга действительно является главным злодеем в истории. Победа над ней позволит выполнить цель Ориона и получить награду. **Вариант 5 похож**, но в этой ситуации Орион будет намеренно вредить персонажам и стараться их ослабить, чтобы к встрече с Каргой у них не было сил на сопротивление.

В варианте 4 и 6 Карга - нейтральный или положительный персонаж. Если в 4 варианте помочь Ориону получить ингредиенты, победив Каргу. Он обретет свою силу и внешность. Но Орион не хочет, чтобы кто-то об этом знал, поэтому попытается уничтожить героев, чтобы они никому не рассказали. **В 6 варианте** - Карга хранительница болот. Если поверить Ориону и вступить в сговор с Троллем и сместить Каргу, они отблагодарят героев и отпустят, но болота станут опасным местом, в котором жители будут под гнетом новой власти.

Можно будет помочь Карге и победить Тролля и Ориона, тогда все останется как и прежде.

РАЗНООБРАЗИМ ПУТЕШЕСТВИЕ!

Назначение этой таблицы: Чтобы игроки поняли, что болота - это не просто лягушки и топи, а опасное и непредсказуемое место. Используйте эту таблицу для создания случайных сцен, пока игроки проходят второй Акт.

1. Топь-Ловушка

Герои идут по внешне твёрдому участку тропы, который внезапно превращается в вязкую трясину.

Триггер: Персонаж, идущий впереди, должен пройти проверку Мудрости (Выживание Сл. 14). При провале он увязает в трясине.

Эффект: Увязшее существо считается **схваченным**. Оно должно использовать своё действие, чтобы попытаться освободиться, пройдя проверку Силы (Атлетика Сл. 15). Если другие игроки хотят помочь - сложность не меняется, но при провале тот кто помогает, тоже увязнет в трясине.

Последствия: Каждый раунд, в котором существо остаётся в трясине, оно должно совершить Спасбросок Телосложения Сл. 10. В случае провала оно получает 1к4 урона ядом от болотных газов и токсинов.

2. Блуждающие Огоньки

Поздним вечером или в густом тумане герои замечают мерцающие, слабые огоньки в стороне от тропы. Они кажутся неестественно яркими и манящими.

Триггер: Существо, решившее пойти за огоньками, должно пройти проверку Мудрости (Проницательность Сл. 15).

Эффект: При провале проверки, огоньки ведут героя в опасную часть болота. Все кто потерялся таким образом, должны пройти Спасбросок Мудрости Сл. 13. В случае провала игрок получает **один уровень истощения**, так как он тратит несколько часов, блуждая в тумане. В случае успеха выход на знакомые тропы.

Опционально: При провале можно добавить боевую сцену с Блуждающим огоньком. Статблоки монстров в конце приключения.

3. Галлюциногенные Грибы

Герои натываются на небольшой участок, где растут необычные ярко-фиолетовые грибы со светящимися шляпками.

Триггер: Существо, решившее съесть или дотронуться до грибов, должно пройти проверку Интеллекта (Природа Сл. 12), чтобы определить их опасность.

Эффект (1к4):

1-2: Грибы вызывают сильные галлюцинации. Цель должна пройти Спасбросок Телосложения Сл. 13. Провал: цель получает Помеху на все проверки Мудрости и Харизмы в течение следующего 1к4 часа.

Случайные События в Болоте (1к6)

1к6	Событие	Краткое описание
1	Топь-Ловушка	Герои увязают в трясине.
2	Блуждающие Огоньки	Странный свет заманивает героев с тропы.
3	Галлюциногенные Грибы	Герои натываются на грибы, которые дают неожиданный эффект.
4	Неожиданная Находка	Обнаружение старого, почти затонувшего сундука с полезными припасами.
5	Болотная Лихорадка	Герои сталкиваются с заражённым зверем.
6	Странная встреча	Герои слышат странное бормотание в камышах.

3: Успех. Грибы оказываются безобидными. Вкус ужасный.

4: Критический Успех. Грибы являются мощными стимуляторами. Цель восстанавливает 1к6 хитов и получает Преимущество на следующую проверку Интеллекта или Мудрости.

4. Неожиданная Находка

Герои замечают в мутной воде очертания чего-то твердого и квадратного.

Герой, решивший достать находку, должен пройти проверку Силы (Атлетика Сл. 14), чтобы поднять тяжелый, затянутый тинной сундук. Сундук оказывается древним, но частично сохранившимся сундуком, возможно из Дома «Серебряного Ручья»

Награда:

- 3к6 серебряных монет и гнилая одежда.
- 3 зелья лечения, покрытых болотной слизью.
- Случайный свиток заклинания
- Гнилая карта болот дает преимущество на испытания Мудрости (Выживание), на болотах.



5. Болотная Лихорадка

Герои сталкиваются с заражённым, ослабевшим зверем (например, кабаном или барсуком) или тучей ядовитых насекомых. Это событие можно начать как боевую сцену, но как только по зверю наносится любой урон, он взрывается, выплескивая вокруг зараженную кровь, которая попадает на всех, кто находится в радиусе 30 футов от него.

Триггер: После столкновения, каждое существо, на которое попала кровь, должно пройти Спасбросок Телосложения Сл. 12

Эффект: В случае провала существо заражается болотной лихорадкой. Резко поднимается температура, появляется озноб. Зараженное существо получает **Помеху на все проверки и спасброски Силы** и Телосложения.

Последствия: Лихорадка может быть снята заклинанием «Малое восстановление», либо после завершения продолжительного отдыха с успешным Спасброском Телосложения Сл. 12. Болезнь проходит сама собой лишь через 7 игровых дней.

Персонажи могут попробовать излечить болезнь иным способом. Если они соберут три различные целебные травы и сварят их, болезнь проходит. Травы можно найти в болотах или в засушенном виде в Башне Карги.



6. Странная встреча

Идя по тропе, вы слышите тихое, мелодичное бормотание в камышах. Выйдя на небольшую, чуть более сухую поляну, вы видите полупрозрачную, мерцающую фигуру, сотканную из тумана и водяных брызг. Это болотный дух, выглядящий как миниатюрное существо, состоящее из водной дымки и светлячков. Он кажется любопытным и немного одиноким.

Триггер: Герои замечают духа. Он не боится, но держится на некотором расстоянии.

Эффект: Дух не может говорить обычным языком, но может передавать мысли или образы. Он может попросить героев спеть ему песню, рассказать историю, чтобы вспомнить о настоящей жизни, которой он лишился давным-давно.

Последствия: Если герои будут добры и не попытаются напасть на духа, то взамен он поделится ценной информацией, передавая ее в виде ментальных образов или ощущений.

Подарки духа:

- **Информация о травах:** Дух может показать образы редких болотных трав, которые могут исцелить от Болотной Лихорадки или нейтрализовать яд (давая Преимущество на Спасброски от яда на 1 час). Для сбора этих трав требуется успешная проверка Интеллекта (Природа Сл. 12) или Мудрости (Выживание Сл. 12) в течение часа.
- **Тайник:** Дух может показать путь к небольшому тайнику с чистой водой (1к4 порции), который поможет снять один уровень **Истощения**.



Акт 2. Путь сквозь трясины

Путь через болота к логову Карги - само по себе испытание. Здесь персонажи могут встретиться как с природными опасностями, так и с обитателями болот, которые могут быть настроены не очень дружелюбно. Количество сцен вы можете определить самостоятельно, но не рекомендуется заставлять игроков проходить все, чтобы приключение не стало слишком затянуто. Исключением является цель Ориона под номером 4, тут он старается сознательно провести по самым опасным местам, чтобы причинить максимальный урон. Используйте **таблицу «Случайные события в болоте»**, между сценами, чтобы путешествие было разнообразнее.

Подробное описание сцен

1. Встреча с Троллем.

Вы выходите к месту, где тропа сужается между двумя холмами. Проход перекрыт нагромождением гниющих веток и грязных камней, а за этим «шлакбаумом» стоит существо, от которого пахнет сырým мхом и мертвой рыбой. Это Троль — высокий, тощий, с зеленовато-серой кожей и длинными, острыми когтями. Он не выглядит умным, но он точно голоден и сердит.

«Стоять! Это дорога моя! Плати, или я... я съем!» — вопит Троль, тыча грязным пальцем в вашу сторону.

Проход без боя: Троль требует «всё блестящее» (подразумевает 50 зм с каждого или магический предмет с каждого персонажа). Он не принимает отказ.

Варианты 1-5 (Троль — Противник): Троль сражается, пока его не убьют. Он не сдаётся. Орион будет кричать: «Убейте это мерзкое существо! Оно — угроза цивилизации!»

Награда: 45 зм; кубик с длиной ребра 2 сантиметра, все стороны раскрашены в разные цвета; «**Эмблема стража**» (описание приложения на странице 15).

Вариант 6 (Троль — возможный Союзник): Троль сражается, но как только теряет половину хитов, он с рыком отступает на несколько шагов, хватаясь за рану.

Грох (имя тролля): *«Достаточно! Лягушка не врала. Вы сильны! Мы союзники, против Старой!»*

Орион торжествует: *«Я же говорил, я выбрал лучших! Продолжаем путь. Грох, встретимся у дома ведьмы, нападай, как только я подам сигнал.»*

Орион объясняет, что Троль тоже не рад Карги и они давно заключили союз. Грох не доверяет чужакам, именно поэтому они договорились с Орионом о «проверке».

Путь сквозь трясины 1к6

1к6	Событие	Общее описание
1	Встреча с Троллем	Троль преграждает путь, требуя невозможной оплаты за проход. Во всех вариантах истории кроме 6 , Троль - противник, впрочем никто не мешает героям с ним договориться.
2	Жаболоудский дозор	1к6+1 жаболоудов патрулируют болота. В вариантах истории 1,2,5 жаболоуды угнетаемые слуги Карги, атакуют незамедлительно, но при проигрыше просят пощады. В вариантах 4 и 6 - они сознательно в союзе с Каргой защищают болота от Ориона, отгоняя его в меру своих возможностей. В этой ситуации они будут агрессивно настроены сразу как увидят Ориона, для игроков должно казаться, что эта агрессия направлена против них. В варианте 3 - если сумеет поговорить с жаболоудами, они могут даже помочь в сражении с каргой, чтобы помочь семье лягушек.
3	Загадочный ручей	Ловушка. Ручей выглядит кристально чистым. К этому моменту, напомните игрокам о том, что их припасы воды подходят к концу. В вариантах 1,2,3,4,6 Орион предупреждает героев, что с водой что-то не так. При варианте 5 - Орион наоборот будет «искренне удивляться», что тут течет такой чистейший ручей, утверждая, что видит его впервые.
4	Пруд гигантской жабы	На пути стоит огромный, глубокий пруд. В котором обитает Гигантская Жаба. Бой неизбежен, если она заметит приключенцев или они случайно потревожат воду в озере.
5	Непроглядный туман	На группу опускается неестественно плотный туман, который не рассеивается. Невозможно пройти дальше или отдохнуть. Спустя некоторое время в тумане начинается шепот...
6	Древо падшей знати	В стороне от тропы, по которой вы двигаетесь, возвышается высохшее, огромное Дерево на холме. Если его осмотреть можно заметить большое дупло. В вариантах 1,2,3 Орион смутно припоминает это дерево и просит подойти поближе. В вариантах 4,5 и 6 он пытается отговорить героев изучать Дерево.



2. Жаболюдский дозор.

Вы слышите странные квакающие звуки и шлепанье по грязи. Впереди, среди густых камышей, вы замечаете Жаболюдов — существ, похожих на прямоходящих жаб. Они одеты в рваные кожаные доспехи. Кажется, они патрулируют местность. В руках у них деревянные копья с ржавыми наконечниками. Они вас пока не видят.

Взаимодействие: Если Жаболюды замечают Ориона или чужаков на болотах, они могут отреагировать немедленно, в зависимости от их отношения к Карге.

Варианты 1,2,5 (Жаболюды - угнетенные слуги Карги): Атакуют сразу, но после поражения (если остался 1-2 живых) они бросают оружие и просят пощады, рыдая и говоря, что Карга держит в заложниках их икринки.

Мастер может раскрыть героям «секрет»: Жаболюды знают, что Карга хранит что-то важное под своим камином. (Если Орион закодированный аристократ, там хранится кукла, в которой заключено его тело). Если нет, можете добавить туда любой необычный магический предмет.

Варианты 4, 6 (Жаболюды — Союзники Карги): Атакуют с криком: «Вон, лжец! Убирайся, или Хранительница болот тебя раздавит!» Они сразу фокусируют огонь на Орионе, игнорируя других. Это явный намек, что Карга не так уж плоха, а Орион лжет о своих истинных целях. Приклученцев Жаболюды воспринимают как союзников Лягушки и не верят ни единому вашему слову, пытаясь убить или хотя бы прогнать с болот.

Вариант 3 (Жаболюды — Нейтральные): Если персонажи успешно проходят Проверку Харизмы (Убеждение Сл. 15) и объясняет, что спасает семью лягушек, Жаболюды сочувствуют и могут стать временными союзниками. Они могут поделиться припасами (2 зелья лечения, 1 противоядие). Но не готовы рисковать собственной жизнью в этой борьбе. Но, если выпала Критическая 20 (Критический Успех), они выделяют двух бойцов для боя с Каргой.

3. Загадочный Ручей

Ваш путь неожиданно пересекает ручей. Вода в нём кажется кристально чистой. Однако, она абсолютно ничем не пахнет и не течёт. Учитывая, что ваши припасы воды подходят к концу, это кажется чудом.

Опасность ручья.

Тот, кто пьёт воду или хотя бы дотрагивается до нее, должен пройти Спасбросок Телосложения Сл. 15. При провале отрицательный эффект возникает через 20 минут после того как существо провзаимодействовало с водой. До этого момента кажется, что с водой все в порядке.

Успех: Ничего не происходит, но герои чувствуют легкую тошноту.

Провал: Существо становится жертвой проклятия ручья. Бросьте 1к4 по Таблице Проклятий Ручья. Эффект длится до следующего продолжительного отдыха, если не указано иное.

Проклятье ручья

1к4 Проклятье	Эффект
1 Козлиная трансформация (1к4+1 часа)	Существо временно превращается в маленького, пугливого козленка (или любое другое небольшое безобидное животное). Не может совершать атаки, говорить или накладывать заклинания. Скорость 30 футов.
2 Потеря фокуса	Разум существа затуманен иллюзиями и странным шепотом. Все Проверки совершаются с Помехой.
3 Проклятие уязвимости	Тело существа становится скользким и менее защищенным. Класс Доспеха (КД) существа временно уменьшается на 2.
4 Проклятье неуклюжести	Существо не может сосредоточиться на бое. Все Броски Атаки совершаются с Помехой.

Поведение Ориона возле ручья

Варианты 1, 2, 3, 4, 6 Орион говорит героям: «Очень странно! Может, это проклятие? Я давненько не видал чистой воды...» Если герои не слишком доверяют своему спутнику, им будет казаться, что он просто мешает им собрать припасы.

Вариант 5 Орион притворяется искренне удивленным: «О! Какое благословение! Пейте! Я никогда не видел такого чистого ручья в этих болотах. Не упустите свой шанс!»



4. Пруд Гигантской Жабы.

Впереди простирается темный, глубокий пруд. Вода в нем мутная, полна тины и водорослей. Вы видите крупные, скользкие кочки на поверхности, которые, кажется, слегка шевелятся. В тишине слышно лишь глубокое бульканье со дна пруда.

Триггер Боя: Гигантская Лягушка прячется. Она автоматически атакует, если герои проходят слишком близко к берегу (6 футов), если проверка Мудрости (Внимательность Сл. 16) провалена, она застает героев **врасплох**. Если персонажи 1 уровня, добавьте еще одну гигантскую лягушку после одного раунда боя. Если игроки 2 и 3 уровня, увеличьте хиты гигантской жабы в 2-3 раза или добавьте еще 2 гигантских лягушки в бой.

Влияние на сюжет:

Варианты 1,2,4 - в желудке гигантской лягушки находится ржавый медальон с гербом Дома Серебряного Ручья, что подтверждает историю Ориона.

Вариант 3 - В желудке находится целый, но испуганный маленький лягушонок — один из детей Ориона. Он рассказывает, что Карга бросила его в пруд ради развлечения, а остальные лягушата и семья Ориона находятся в клетке.

Вариант 5 и 6 - ничего особенно важного для сюжета. Добавьте 2 любые безделушки.

Во всех вариантах внутри Жабы можно найти полуистлевший, но запечатанный свиток заклинания [«Безмолвный образ» 1 уровня](#).

5. Непроглядный туман.

Мгновенно, без всякого предупреждения, налетает неестественно плотный туман. Видимость падает до 5 футов. Вы не можете сделать Продолжительный или Короткий Отдых (Духи не дают покоя). Любая попытка пройти дальше натывается на невидимый, но плотный барьер. Спустя некоторое время вы начинаете слышать шепот.

Задача: Чтобы туман ушел, героям нужно выполнить требование духов. Проверка Мудрость (Внимательность Сл. 14) позволяет разобрать шепот.

Варианты решения:

Варианты 1, 2, 3, 5 (Карга — Злодей/ Угнетатель):- Шепот злобный и скорбный. «Отомсти... Забери... Покой...» Это жертвы Карги. **Задача:** Героям нужно найти в тумане личный предмет жертвы (например, детская кукла, разбитое зеркальце), бросок на Интеллект (Анализ Сл. 15), и сжечь его (или похоронить) с почестями, чтобы упокоить дух.

Вариант 4,6 - Шепот потерянный, грустный «Где я....Путь...Домой...». Это случайные жертвы болот, которые не могут вернуться. Необходимо вывести их к лесу, откуда герои пришли. Для этого придется кинуть один раз кубик по **таблице «Путь сквозь трясину»**, чтобы выйти к границе болот и вывести души самостоятельно, получив награду. Либо обмануть или убедить души, пообещав вернуться после победы над Каргой. Проверка Харизмы (Убеждение или Обман Сл. 14).

После упокоения или ухода духов из леса, они обучают одного из группы заговору [Пляшущие огоньки](#) и возможность использовать его без трат материальных компонентов.



6. Дерево Падшей Знати.

Среди плоской болотистой местности возвышается небольшой, сухой холм. На нем одиноко стоит массивное, высохшее, древнее дерево. Его ветви выглядят как когти, а в стволе зияет темное дупло. От него исходит ощущение магической силы.

Секрет дерева: Интеллект (Анализ Сл. 14) позволяет найти вырезанную на внутренней стенке дупла загадку и спрятанный запертый сундук с магической аурой. Он открывается после того, как ответ на загадку будет сказан вслух.

Если ответ на загадку дан неверно, на героев нападает монстр «Блуждающий огонёк». После чего будет возможность попробовать разгадать загадку еще раз.

Пример: **«Чем больше из неё берёшь, тем больше она становится».** Ответ: **Яма.** Это лишь пример загадки, можете придумать свою собственную.

Что в сундуке:

2 зелья большого лечения

Серебряный двуручный меч +1 с гербом Дома Серебряного Ручья (**варианты основного сюжета 1,2,3**). Если Дом «Серебряного Ручья» лишь выдумка Ориона, то меч без герба. (**описание в приложении на странице 15**)

Влияние на сюжет:

Варианты 1,2,3 - Орион встревожен и взволнован: *«Это дерево... Дом «Серебряного Ручья»... Да, там что-то было! Пожалуйста, осмотрите его, я чувствую, что оно связано с моим прошлым, но не могу вспомнить!»*

Вариант 4,5,6 - Орион явно паникует и пытается отговорить: *«Нет! Не тратьте время! Это место несет неудачу. Это просто старая гниль, идемте, нам нужно искать Каргу, а не возиться с трухлявым деревом»*



КАРТА: ЛОГОВО КАРГИ

1. Разрушенный каменный алтарь

Место где герои впервые замечают Каргу. Здесь она занимается зельеварением, хранит травы и ингредиенты.

2. Тропа из Болот

Тропа, откуда герои выходят к Логову Карги. Местность лесистая, с крупным поваленным деревом, за которым можно спрятаться.

3. Башня Карги

Башня Карги - ее дом, в ней хранятся все ее сокровища и куклы с заключенными в них телами жертв. Дверь закрыта на тяжёлый замок, ключ от которого хранится на шее Карги.

4. Выход с болот

Скрытая тропа, откуда начинается выход с болот. Там будет прятаться Троль в **варианте №6**

5. Болотистая местность

Вся вода на карте - это болото. Считается труднопроходимой местностью. По труднопроходимой местности вы перемещаетесь с уменьшенной вдвое скоростью: перемещение на 1 фут совершается за счёт 2 футов скорости, так что за минуту, час или день вы пройдёте вдвое меньшее расстояние, чем обычно.

6. Поваленные деревья

Единственные места, по которым можно обойти болото, чтобы попасть на центральный островок к Карге. Чтобы успешно преодолеть препятствие необходимо пройти проверку Ловкости (Акробатика Сл. 12) При провале персонаж падает в болото, и выдает свое местоположение противникам.

Эту и другие карты для приключения ищите в Приложении: Карты на странице 20.



Акт 3. Встреча с «Матерью Болот»

Туман сгущается, ползёт по воде, вплетается в ветви деревьев. Запах гнили и застоялой воды с новой силой заполняет ваши легкие. Вы выходите на затопленную поляну. Перед вами — не хижина, которую вы ожидали увидеть, а затопленные старые руины, ставшие домом Карги.

Из мутной, зеленоватой воды, покрытой трясинной, торчат полуразрушенные колонны, увитые мхом и лианами. В центре возвышается круглый островок, к которому ведет лишь поваленное сухое дерево. На островке видны остатки какой-то каменной беседки или алтаря, а вокруг него корявые ветви и упавшие деревья.

На западе, возвышаясь над туманом, стоит полуразрушенная круглая башня с винтовой лестницей. Видно, что все эти строения стояли и покрывались мхом уже несколько сотен лет. Но кто-то здесь явно живет. На центральном островке вы замечаете горящий костер, над которым висит котел.

Описание Карги:

Для вариантов 1,2,3,5:

Карга лишь на первый взгляд похожа на человека. Она высокая и сгорбленная, но ее когтистые руки, светящиеся зеленоватым глаза выдают в ней чудовище. Ее кожа цвета тины. В длинные, спутанные волосы вплетены водоросли, кости мелких животных и перья. На ней рваное платье, а на шее висит ожерелье из сухих человеческих пальцев.

Для вариантов 4,6:

Карга выглядит как высокая пожилая женщина. Вы застаёте её, когда она кидает пару цветов в котел с варевом. Кожа зеленоватого оттенка, глаза уставшие. Густые толстые седые косы переплетены болотными травами. Она в простой одежде из грубого полотна.

Этих описаний должно быть достаточно чтобы персонажи могли поправить свой моральный компас. Но чтобы сделать интереснее вы можете описывать Каргу только первым способом. Орион из **вариантов 4 и 6** конечно не самый хороший персонаж, но при этом никто не обязывает Каргу быть хорошей в этих вариантах истории. Вы можете поставить персонажей перед выбором между злом и меньшим злом.

После победы над Каргой, можете найти у неё *Зелье Постоянного Увеличения Характеристики*. Описание зелья в конце приключения.

Финальный конфликт

Мотивация Карги	Краткое описание финальной сцены
1 Карга просто издевалась над Орионом.	Карга просто издевалась над Орионом. Карга без проблем раскрывает карты перед героями и объясняет, что просто ради шутки превратила Ориона в лягушку. Удивлена, что ради возвращения формы он даже нашёл союзников, и хочет повеселиться, пока будет уничтожать вас.
2 Орион получил проклятую вечную жизнь по своему же желанию.	Карга объясняет, что Орион сам попросил вечную жизнь и нечего теперь жаловаться. Карга позволяет героям уйти с болот и не мешать ей. Но проклятье вспять не повернуть, пока она жива. Осталось решить оставить ли Ориона в теле лягушки или сразиться с Каргой.
3 Карга захватила ритуала и развлечений, она знала что это семья Ориона, но не думала что тот решит мстить.	На глазах Ориона Карга бросает одну из лягушек в котел с кипящим варевом. Это был его дядя. Даже если персонажи смотрят на сцену скрытно, Орион выпрыгивает из укрытия с желанием уничтожить Каргу, раскрывая ваше местоположение и запуская боевую сцену.
4 Карга — хранитель своих ингредиентов от жадного Ориона.	Орион не в первый раз пытается украсть ингредиенты. Карга даже договорилась с жаболюдями, чтобы они защищали болото. Все эти руины - последствия того, что в «прошлой» жизни сделал Алхимик, который притворяется Орионом. Орион отрицает и говорит, что Карга лжет. Как только герои расправляются Каргой и расколдовывают Ориона при помощи трав - он нападает на них.
5 Орион — агент Карги, который вел жертв через опасности чтобы ослабить их.	Орион на деле - Фоб, фамильяр Карги. За то что он привел новых жертв, она дает ему новую форму (используйте статблоки Красного колпака). Он сражается на стороне Карги против героев.
6 Карга — хранительница болот, которую Орион хочет свергнуть.	Ориону и Тролли не нравилось, что Карга единолично властвует на болотах. Они придумали историю про превращённого аристократа, чтобы найти союзников. Карга раскрывает все карты, и если герои верят ей, то Троль с Орионом сражаются против героев, вызывая подмогу.



Подробное описание сцен:

1. Карга просто издевалась над Орионом.

Карга даже не пытается скрыть истину. Она встречает героев с игривой ухмылкой. Она называет Ориона «напыщенной лягушкой» и объясняет, что он просто попался под горячую руку, когда он пытался пройти через её владения. Она высмеивает усилия героев в болоте: «Этот маленький аристократ был таким напыщенным, что я не смогла удержаться. Его благородная форма смешна, мне кажется лягушкой ему быть идет куда больше. Вы шли через трясины, сражались с Троллем, и все ради этого напыщенного глупца?! Отдайте мне лягушку, и я, может быть, пощажу вас!»

Тактика Карги: Карга активно атакует того, кто получил наибольшие повреждения или проклятия в предыдущем акте. Она использует Иллюзии, и отлично прячется в тумане. Если вы не убили Тролля можете добавить его в сцену на стороне Карги, если игрокам слишком легко дается бой.

Дополнение: Если у Карги остается меньше 10 ХП, то при желании мастера, она может попросить пощады, рассказав, где хранит куклу, в которой заключено тело Ориона. Она обещает спокойный выход с болот, если её пощадят. Если ей поверить, она действительно расколдовывает Ориона, но заводит Героев в непроглядную топь и бросает там без шансов на спасение. Если персонажи уничтожили Каргу, кукла находится в башне. Её легко найти, и при уничтожении куклы Орион обретает свою форму и указывает, где спрятана награда.

2. Орион сам получил проклятую вечную жизнь по своему же желанию.

Карга занимает нейтральную позицию: «Я лишь дала ему то, что он просил - вечную жизнь. Когда его дом пал, он молил о способе сохранить свой благородный род. И получил это. Теперь он не может умереть, даже если я его сожру! Вы можете попробовать убить меня или ступайте с миром, оставив Ориона жить той жизнью, которую он и просил».

Выбор Героев:

Игроки должны выбрать : 1. Убить Каргу, при этом проклятье снимается, Орион обретает свое тело и умирает, напоследок указав, где искать золото. 2. Оставить Ориона на болотах, не трогая Каргу, позволив ему вечно жить в теле лягушки.

3. Карга захватила Лягушек.

Карга, вне зависимости от того, видит ли она героев и Ориона, говорит: «Время обеда!». На ваших глазах она сначала бросает лягушку в котёл, а спустя несколько секунд достаёт её оттуда большим половником и одним укусом съедает. Орион кричит: «Дядя! Нееееет!» и выпрыгивает из укрытия, пытаясь укусить Каргу за длинный нос.

Тактика Карги: Карга игнорирует героев, пытаясь первым делом убить Ориона, который помешал ее трапезе. В этом варианте истории он не бессмертен, поэтому потратив все свое хп, он умирает. Затем она принимается за уничтожение незваных гостей. Если необходимо усилить эту сцену добавьте Тролля, если он жив, либо пару гигантских жаб.

Дополнение: Если персонажи побеждают Каргу и обыскивают башню, они находят порядка 20 кукол, в которых хранятся истинные формы заколдованных существ. Персонажи могут расколдовать всех, не спрашивая, но если спросить Ориона, он скажет, что за столь долгий срок они привыкли жить в теле лягушек и не хотят от него отказываться. Орион укажет, где спрятано золото, и проводит героев к выходу с болот.

Кукла Ориона



Расколдованный Орион



4. Орион - Алхимик, пытающийся украсть ингредиенты.

Если у Карги появляется возможность хоть что-то сказать, то прочитайте:

Карга с презрением смотрит на Ориона. *«Этот жадный Алхимик не в первый раз пытается украсть мои травы. Все эти руины, что вы видите, — последствия того, что в своей прошлой жизни сделал этот лжец! В погоне за властью он уничтожил свой дом, вместе со всем поместьем «Серебряного Ручья» и по своей глупости превратился в лягушку! Я хранитель этих болот и не позволю уничтожить все вокруг второй раз!*

Как ведет себя Орион: Орион яростно отрицает, крича: *«Карга лжет! Она хочет очернить меня! Сражайтесь, и уничтожьте это чудовище».*

Проверка Интеллекта (Анализ Сл. 14) покажет, что Карга не лжет, а Орион - действительно не тот за кого себя выдает.

Как только Орион поймет, что его раскрыли он попытается сбежать.

Если вы не поверили Карге: Если вы поддержали Ориона (Алхимика), то скорее всего одержите верх над Каргой. Сразу после этого Орион находит необходимые ингредиенты и возвращается в свою истинную форму. Вы видите не благородного аристократа, а безумного ученого с кучей склянок. Один глаз его в повязке, а на теле алхимический фартук. Он мгновенно нападает на героев не желая, чтобы его тайну кто-то вынес за пределы болота.

500 обещанных золотых монет конечно у Алхимика нет, но вы можете забрать с него зелья и бомбы (указаны в статблоке)

Если вы поверили Карге: В этой ситуации финального боя не будет, но мастер может создать альтернативную концовку: Алхимик сбегает, Карга даёт героям приют и дарит **1 зелье увеличения характеристики**. Пока они совершают продолжительный отдых, Алхимик в форме лягушки, под покровом тьмы, с поддержкой 1к4+1 Гигантских Лягушек крадет ингредиенты и нападает на Каргу и спящих героев. Так вы можете дать игрокам финального босса даже если сразиться с Каргой не получилось. Для драматичности Мастер может добавить сцену, где первой бомбой вернувшийся Алхимик убивает Каргу. В таком случае у персонажей не будет подмоги, и бой станет сложнее.

5. Орион - фамилляр Карги.

Как только персонажи замечают Каргу, «Орион» сбегает от вас к ней и громко кричит: *«Я их привел, моя Госпожа».* Тропинка по которой персонажи пришли резко зарастает непроходимыми кустарниками. А Карга говорит:

«Ты был хорошим мальчиком, Фоб! Привел мне таких уставших, вкусных гостей. Ты замечательно сыграл аристократа, все сработало идеально. Теперь я подарю тебе новую форму и ты поможешь мне от них избавиться!»

Как будет проходить битва: Орион оказывается Фобом - фамилляр Карги. В благодарность за службу она дарит ему новый облик - Красный колпак.

Карга не будет лезть на рожон, пока жив Фоб. Если он умирает, то превращается обратно в лягушку. Карга сражается до последнего, не сомневаясь в своей победе.

После победы над Каргой заклинания рассеиваются и вы сможете спокойно покинуть болотные руины.

Альтернативный вариант развития событий:

Орион (Фоб) может проникнуться героями за время приключения, особенно если они спасали его от смерти. Он может предупредить их о планах Карги и признаться в том, что водил героев по самым опасным местам, чтобы ослабить. И попросить помощь, чтобы освободиться из-под власти Карги. Он подыгрывает ей до тех пор, пока она не даст ему новую форму. А затем поможет героям победить ведьму. **Рекомендуется использовать этот вариант, если герои низкого уровня.**

Алхимик



Фоб

6. Смена власти на Болотах.

В этом варианте истории Тролль скорее всего жив и прячется ожидая команды от Ориона. Орион не желает затягивать и просят героев напасть скрытно. Если они это делают - то Карга начинает бой без диалога. Если же герои выходят в открытое столкновение, может произойти диалог. Она обращается к героям и Ориону с Троллем:

«Никак не уймётесь?! Вы не поняли, что бесчинствовать на болотах и обкрадывать путников я не позволю. Вы ещё и наёмников притащили! Вы чего этой амфибии поверили? Её молния раз ударила, так она разговаривать начала и возомнила себя герцогом или кем там ещё!»

Выбор

стороны:

Теперь героям необходимо выбрать сторону, которую они поддерживают.

Если выбрать Ориона и Тролля, то Карга разочарованно говорит:

«Придется избавиться от этой проблемы раз и навсегда, мне жаль, но с болот никто из вас не выберется живым.»

После этого она призывает 1кб+1 Жаболюдов, которые сражаются на ее стороне.

Если выбрать сторону Карги, то Орион в ярости кричит: *«Мы столько прошли вместе, чтобы вы поверили этой старухе! Придется вас похоронить вместе с ней!»*

После этого он громко квакает и на поляну выскакивают 2 Гигантских Лягушки, которые будут сражаться на стороне Тролля и Ориона. Орион в силу своих ограниченных возможностей будет пытаться мешать персонажам сражаться. Он прячется в болотной тине и во время боя то и дело выпрыгивает из укрытия, мешая сражаться. В такие моменты совершают Броски Атаки по целям с Помехой. Либо **альтернативный вариант злого Ориона** - он читает заклинание и превращается в Гигантскую Лягушку.

Последствия:

Если персонажи поддержали Ориона и победили Каргу, он отдает обещанную награду и нарекает себя правителем болот, а Тролль становится его правой рукой и основной физической силой.

Если персонажи поддержали Каргу, она благодарит героев. Мастер может придумать, будет ли это золото, обещанное лягушкой, или ценный артефакт на выбор Мастера.



Приложение: Предметы и Оружие

Перстень Серебрянного Ручья:

Стоимость: 150-250 зм

Вес: 0,5 фнт.

Редкое, требуется настройка

Описание: Семейное кольцо знатного рода. Этот перстень сделан из гладкого, почерневшего серебра, инкрустированного небольшим синим камнем. Камень так отполирован, что его можно использовать как небольшое зеркало.

Чтобы определить магические свойства перстня, **бросьте 1к6** и выберите эффект из таблицы:

Эффект перстня:

1к6	Эффект	Описание
1	Заклинание лечение ран	Имеет 3 Заряда Заклинания «Лечение ран» 1-го уровня. Заряды восстанавливаются после Продолжительного Отдыха.
2	Убедительный аргумент	Совершите следующую Проверку Харизмы (Убеждение, Обман, Запугивание, Выступление) с Преимуществом. В случае успеха восстановите 2к4 Очков Здоровья (ХП). Этим свойством можно воспользоваться один раз за сессию
3	Истина чистой воды	Кольцо позволяет совершать Проверки Убеждения и Обмана с Преимуществом.
4	Призыв элементаля	Древнее кольцо аристократов позволяет призывать магического слугу, который выполняет ваши указания. Работает как Заклинание «Волшебная Рука», но выглядит как небольшой Элементаль, сотканный из воды. Исчезает через час после вызова или после получения 5 ед. Урона. Любит заваривать чай.
5	Элегантный вид	Пока перстень надет, на носящее его существо накладывается иллюзия. Следы грязи, крови пропадают, а существо облачается в изысканный наряд из дорогих материалов, украшенный шелковыми нитями.
6	Чувствую себя лягушкой в болотах	Пока перстень надет, владелец понимает язык лягушек и жаб, как будто на него наложено Заклинание «Разговор с Животными», но действующее лишь на земноводных существ. Также кольцо обладает 1 зарядом заклинания «Хожение по воде», которое восстанавливается после продолжительного отдыха.

Меч Дома Серебрянного Ручья:

Стоимость: 250 зм

Вес: 6 фнт.

Урон: 2кб+1, Рубящий

Свойства: Двуручное (Это оружие нужно держать двумя руками, когда вы атакуете им.), Тяжелое (Существа Маленького и Крошечного размера совершают броски атаки тяжёлым оружием с помехой. Из-за размера и веса Маленькие и Крошечные существа не могут использовать такое оружие эффективно.)



Сокровища Карги

Содержит:

- Деньги: 3к100 золотых монет.
- Драгоценности: 1к4 драгоценных камня (каждый стоимостью 50 зм).
- Магический Свиток: Один Свиток Заклинания (случайное заклинание 2-го уровня, например, [Туманный шаг](#) или [Невидимость](#)).



Зелье Постоянного Увеличения

Характеристики

Стоимость: 500 зм

Очень редкий

Описание: Жидкость в этой склянке густая, медленно переливается и имеет насыщенный, золотисто-зеленый цвет. Оно пахнет мхом и старым вином.



Свойство: Выпив это зелье, вы навсегда увеличиваете значение одной выбранной вами Характеристики на 1. Значение Характеристики не может быть увеличено выше 20 этим эффектом. Эффект является Постоянным.

Эмблема стража:

Стоимость: 101-500 зм

Вес: 0,5 фнт.

Урон: 2кб+1, Рубящий

Свойства: Эта эмблема является символом божества или духовной традиции. Действием вы можете прикрепить эмблему к доспехам или щиту или снять её.

Эмблема имеет 3 заряда. Когда по вам или существу, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, попадают критическим ударом, а вы носите броню или щит с эмблемой, вы можете **реакцией**

израсходовать 1 заряд и превратить критическое попадание в обычное. Эмблема ежедневно восстанавливает все заряды на рассвете.



ПРИЛОЖЕНИЕ: БЕСТИАРИЙ

ОРИОН

Крошечный Зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11

Хиты 5

Скорость 20 футов, плавая 20 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (-5)	13 (+1)	8 (-1)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Навыки Скрытность +3, Восприятие +1

Чувства пассивное Восприятие 13

Опасность 1/4 - 50 опыта

Бонус мастерства +2

Амфибия. Лягушка может дышать и воздухом и под водой.

Прыжок с места. Лягушка совершает прыжки в длину на расстояние до 10 футов и прыжки в высоту на расстояние до 5 футов, хоть с разбегом, хоть без него.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: -3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 1



ГИГАНТСКАЯ ЛЯГУШКА

Средний Зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11

Хиты 18 (4к8)

Скорость 30 футов, плавая 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Навыки Скрытность +3, Восприятие +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Опасность 1/4 - 50 опыта

Бонус мастерства +2

Амфибия. Лягушка может дышать и воздухом и под водой.

Прыжок с места. Лягушка совершает прыжки в длину на расстояние до 10 футов и прыжки в высоту на расстояние до 5 футов, хоть с разбегом, хоть без него.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6 + 1) колющего урона, и цель становится схваченной (Сл высвобождения 11). Пока цель схвачена, она опутана, а лягушка не может кусать другую цель.

Проглатывание. Лягушка совершает одну атаку укусом по цели с размером не больше Маленького, которую схватила. Если атака попадает, цель становится проглоченной, и захват оканчивается. Проглоченная цель ослеплена и опутана, и обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов, исходящих снаружи лягушки, а также получает 5 (2к4) урона кислотой в начале каждого хода лягушки. У лягушки может быть проглоченной только одна цель одновременно.

БЛУЖДАЮЩИЙ ОГОНЁК

Крошечная Нежить, хаотично-злая



Класс Доспеха 19 (уменьшить до 17 если персонажи 1 уровня)

Хиты 22 (9к4)

Скорость 0 футов, летая 40 футов (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (-5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Сопротивление урону звук, кислота, некротическая энергия, огонь, холод; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону электричество, яд

Иммунитет к состоянию сбивание с ног, паралич, отравление, опутанность, истощение, захват, бессознательность

Чувства Тёмное зрение 120 футов, пасс. Восприятие 12

Опасность 2 - 450 опыта

Бонус мастерства +2

Истребление жизни. Блуждающий огонёк может бонусным действием нацелиться на одно существо, которое видит в пределах 5 футов, у которого при этом 0 хитов, и которое все ещё живо. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 от этой магии, иначе умрет. Если цель умирает, блуждающий огонек восстанавливает 10 (3к6) хитов.

Эфемерность Блуждающий огонёк не может ничего носить и нести.

Бестелесное перемещение Блуждающий огонёк может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает ход внутри предмета.

Переменное свечение Блуждающий огонёк испускает яркий свет в радиусе от 5 до 20 футов и тусклый свет в пределах ещё такого же количества футов. Блуждающий огонёк может изменять радиус бонусным действием.

ДЕЙСТВИЯ

Шок. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 9 (2к8) урона электричеством.

Невидимость. Блуждающий огонёк и его свет магическим образом становятся невидимыми, пока он не совершит атаку, не использует «Истребление жизни», или пока не прервётся его концентрация (как при концентрации на заклинании).





ТРОЛЬ [TROLL]

Большой Великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 84 (8к10 + 40) (уменьшить до 50, если персонажи 1 уровня)

Скорость 30 футов,

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	13(+1)	20(+5)	7(-2)	9(-1)	7(-2)

Навыки Восприятие +2

Чувства тёмное зрение **60 футов**, пассивное Восприятие **12**

Языки Великаний

Опасность 5 (1800 опыта)

Бонус мастерства +3

Местность обитания арктика, болото, горы, лес, подземье, холмы

Тонкий нюх. Троль совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

Регенерация. Троль восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если троль получает урон кислотой или огнём, эта особенность не действует в начале его следующего хода. Троль умирает только если начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

ДЕЙСТВИЯ

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

Укус. *Рукопашная атака оружием: +7* к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к6 + 4).

Когти. *Рукопашная атака оружием: +7* к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 11 (2к6 + 4).

ЖАБОЛЮД

Средний Гуманоид (жаболюд), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (шкурный доспех, щит)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 20 футов, плавающая 40 футов

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

Навыки Скрытность +3

Чувства пассивное Восприятие **10**

Опасность 1/4 - 50 опыта

Бонус мастерства +2

Амфибия. Жаболюд может дышать и воздухом и под водой.

Прыжок с места. Жаболюд совершает прыжки в длину на расстояние до 20 футов и прыжки в высоту на расстояние до 10 футов, хоть с разбегом, хоть без него.

Болотный камуфляж. Жаболюд совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на болотистой местности.

Прыжок с места. Жаболюд совершает прыжки в длину на расстояние до 20 футов и прыжки в высоту на расстояние до 10 футов, хоть с разбегом, хоть без него.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Жаболюд совершает две рукопашные атаки: одну укусом, и одну копьём.

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

Копье. *Рукопашная или дальнебойная атака оружием: +3* к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к6 + 1), или колющий урон 5 (1к8 + 1), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.



КАБАН [BOAR]

Средний зверь

Класс Доспеха 11 (природный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	11(+0)	12(+1)	2(-4)	9(-1)	5(-3)

Чувства пассивное Восприятие **9**

Опасность 1/4 - 50 опыта

Бонус мастерства +2

Атака в броске. Если кабан переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадет по ней атакой клыком, цель получает от атаки дополнительный рубящий урон 3 (1к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 11, иначе будет сбита с ног.

Неумолимый (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Если кабан получает урон 7 или меньше, уменьшающий его хиты до 0, на самом деле его хиты опускаются лишь до 1.

ДЕЙСТВИЯ

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



Мать Болот (КАРГА)

Средняя Фея, нейтрально-злая

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 82 (11к8 + 33)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	12(+1)	16(+3)	13(+1)	14(+2)	14(+2)

Навыки Восприятие +4, Магия +3, Обман +4, Скрытность +3

Чувства тёмное зрение **60 футов**, пассивное Восприятие **14**

Языки Общий, Драконий, Сильван

Опасность 3 (700 опыта)

Бонус мастерства +2

Местность обитания болото, лес, холмы

Амфибия. Карга может дышать и воздухом и под водой.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой карги является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12). Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *злая насмешка, малая иллюзия, пляшущие огоньки.*

Подражание Карга может подражать звукам животных и голосам гуманоидов. Существо, слышащее эти звуки, может понять, что это подражание, если совершит успешную проверку Мудрости (Проницательность) Сл 14.

ДЕЙСТВИЯ

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 13 (2к8 + 4).

Иллюзорная внешность. Карга покрывает себя и все, что несет и носит, магической иллюзией, заставляющей её выглядеть как другое существо примерно её размера и с гуманоидным телом. Иллюзия оканчивается, если карга умирает, и карга может окончить её бонусным действием.

Изменения, внесенные этим эффектом, не проходят физическую проверку. Например, кожа карги может выглядеть гладкой, но тот, кто её коснется, почувствует морщины. Если же полагаться только на зрение, то существо должно действовать совершить проверку Интеллекта (Расследование) Сл 20 и преуспеть, чтобы понять, что была использована иллюзия.

Невидимая ходьба. Карга магическим образом становится невидимой, пока не атакует, или не наложит заклинание, либо пока не прервет концентрацию (как при концентрации на заклинании). Будучи невидимой, она не оставляет физических следов, так что выследить её можно только с помощью магии. Все снаряжение, которое она несет и носит, становится невидимым вместе с ней.



Красный колпак (ФОБ)

Маленькая Фея, нейтрально-злая

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 45 (6к6 + 24)

Скорость 25 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	13(+1)	18(+4)	10(+0)	12(+1)	9(-1)

Навыки Атлетика +6, Восприятие +3,

Чувства тёмное зрение **60 футов**, пассивное Восприятие **13**

Языки Общий, Сильван

Опасность 3 (700 опыта)

Бонус мастерства +2

Местность обитания болото, лес, холмы

Железные ботинки. При передвижении красный колпак получает помеху на проверки Ловкости (Скрытность).

Врождённое колдовство. При захвате красный колпак считается Средним. Кроме того, владение тяжелым оружием не даёт ему помехи на броски на попадание.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Красный колпак совершает три атаки Нечестивым серпом.

Нечестивый серп. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 9 (2к4 + 4) рубящего урона.

Кованое преследование. Красный колпак передвигается на расстояние не больше своей скорости к существу, которое может видеть, и пинает его своими железными ботинками. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 14 или получить 20 (3к10 + 4) дробящего урона и упасть ничком.



ОРИОН - ЗЛОБНЫЙ АЛХИМИК

Средний Гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (кожаный фартук)

Хиты 75 (12к8 + 24)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	14(+2)	14(+2)	18(+4)	12(+1)	10(+0)

Навыки Анализ +7, Медицина +4, Скрытность +3

Чувства пассивное Восприятие 11

Иммунитет к урону Яд

Языки Общий, Сильван

Опасность 3 (700 опыта)

Бонус мастерства +3

Местность обитания болото, лес, холмы

Мастер-Алхимик. Алхимик может использовать Бонусное Действие, чтобы приготовить одно из своих алхимических средств. Он может хранить не более 5 приготовленных средств одновременно. Он начинает бой с 3 готовыми средствами. (Ослепительная бомба, Огненная бомба, Исцеляющий эликсир)

Нестабильная Смесь. Все его метательные алхимические атаки наносят урон магией.

Неограниченно: злая насмешка, малая иллюзия, пляшущие огоньки.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Алхимик совершает две атаки: одну атаку посохом и использует одно Алхимическое Средство.

Кинжал. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 3 (1к6 - 1) дробящего урона.

Алхимические Средства. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 30 футов/60 футов (с помехой). **Попадание:** наносит урон/эффект согласно выбранному средству (см. таблицу ниже).



Алхимические средства

Средство	Тип Атаки	Эффект/Урон
1. Ослепительная бомба	Спасбросок (Сл. 15)	Спасбросок Ловкости (Сл. 15). При провале, цель и все существа в радиусе 10 футов ослеплены до конца следующего хода Алхимика.
2. Кислотная Бомба	Бросок Атаки	При попадании, цель получает 2к6 урона кислотой немедленно и 1к4 урона кислотой в начале своего следующего хода (без Спасброска).
3. Огненная Бомба	Спасбросок (Сл. 15)	Все существа в пределах сферы с радиусом 20 футов с центром в этой точке должны совершить спасбросок Ловкости СЛ 15. Цель получает 3к6 урона огнём при провале или половину этого урона при успехе. Этот огонь огибает углы. Он воспламеняет горючие предметы, которые никто не несет и не носит.
4. Исцеляющий Эликсир	На себя\союзника	Алхимик (или союзник) восстанавливает 2к4 + 4 хитов.
5. Липкая Смесь	Спасбросок (Сл. 15)	Взрыв создает массу густой и липкой смеси в точке падения. Смесь заполняет куб с длиной ребра 20 футов и действует до конца следующего хода Алхимика. Липкая смесь является трудно-проходимой местностью. Все существа, начинающие ход в Липкой смеси, или входящие в неё в свой ход, должны совершать спасбросок Ловкости (Сл. 15). При провале существо становится опутанным, пока остается в смеси, или пока не вырвется.
6. Нервно-паралитический Газ	Бросок Атаки	Спасбросок Телосложения СЛ 15. При успехе, цель отравлена до конца следующего хода и совершает следующий бросок атаки или спасбросок с помехой. При провале, цель становится парализованной до конца своего следующего хода.







