

БАРЖА САНТА-КЛАУСИНА



DUNGEONS & DRAGONS

Приключение создано на конкурс для Пекарни Творцов
Для четырёх персонажей седьмого уровня
Автор приключения: Павлов Фёдор

Аннотация

«Рождество? Да что вы знаете о нём? Это тот самый праздник, когда детишки и взрослые танцуют и поют у ёлки, кушают наготовленную еду и дарят подарки? А потом к ним ночью приходит бородатый белый старик, который кладет послушным деткам, что они хотели? Ага, как скажете. Этот ваш старик, тот еще говнюк. И надо проучить его, а то совсем зазнался, ишь чё, ещё и богом себя возомнил небось.»

Тринч

Приключение рассчитано на 4 героев 7 уровня и будет играть 4–6 часов.

Перед проведением игры полностью прочитайте этот документ, чтобы знать все тонкости и нюансы истории.

Таким образом отмечается ссылка на страницу в документе или на сайт ttg.club.

Все дополнительные материалы (карта и арты) вы можете скачать на [гугл диске](https://www.google.com/search?q=гугл+диск).

Текст в подобной рамке предназначен для чтения игрокам во время игры. В нём написано по большей части те моменты, которые не может отобразить карта. Поэтому при возможности адаптируйте и используйте с умом.



Третья форма Деда Мороза

Содержание

Предыстория	3
Краткий обзор приключения.....	4
Завязки и другие детали для героев.....	4
Встреча в таверне	5
Развитие сюжета и разные локации	6
Девять преисподних	7
Гора целестия.....	7
Звериные земли	7
Асгард.....	7
Бездна	8
Механус.....	8
Астральная Баржа «Санта-Клаусина».....	9
Верхняя Палуба.....	10
Нижняя палуба.....	11
Офисы.....	14
Коридор воспоминаний.....	17
Подарочный сектор.....	19
Основной отдел.....	20
Правое и левое крыло	21
Обитатели и работники баржи	22
Санта-Клаус или Дед Мороз.....	22
Миссис Клаус	22
Главный Инженер Иуда.....	23
Рекламщик Пётр	23
Верховный Распределитель	23
Существа.....	24
Эльфы	24
Гоблины.....	24
Элементали.....	25
Конструкты	25
Нежить	25
Список подарков	25
Приложение А. Статблоки.....	26
Приложение Б. Карты	32
Приложение В. Раздаточный материал.....	34

1 - Праздник рождения семерых квази-богов. В разных мирах к этому дню приплывают свои события: рождение Иисуса Христа в нашем мире, появление Примуса в Механусе и т.д.

Предыстория

Много сотен лет один человек по имени **Клаус** дарил детишкам подарки, и старался порадовать их каждую минуту своей жизни. За его старания боги повысили его, даровав божественную искру. Отныне этот Квази-бог¹ по прозвищу (их у него очень много) **Санта-Клаус** или **Дед Мороз**, раздавал подарки разным существам на многих планах. Работал он обычно круглый год, готовя заказы, и потом разнося их в конкретный день в году тем, кто в него верит.

Дед Мороз устал от такой жизни, так как делать все одному было крайне сложно, и он стал искать разных существ, что могли ему помочь. Одной из первых стала его жена **Миссис Клаус**, астральный эльф, которая привнесла множество реформ в работу Санты. Отныне самые разные твари: конструкты, эльфы, гоблины, олени, элементали, нежить, все они помогали ему в подготовке подарков и в том, чтобы разносить их. Правда с этим упало и качество подарков, увеличилось количество ошибок их раздачи.

В один момент Санта-Клаус смог приобрести большую, **астральную баржу**, которая перевозила разные материалы из одних планов в другие. Он устроил ее реконструкцию, сделав ее плавучим заводом, который бесконечно производил подарки и развозил их в разные планы. Если по началу Дед Мороз постоянно находился на барже,

то со временем он разленился, скукислся, и появлялся там только в день, когда подарки надо было раздавать.

И хоть Санта доброе божество, которое желает, чтобы существа были счастливы, его хаотичная натура никак не помогает ему преодолеть его фрустрацию. Он больше не чувствует, что детишки хотят подарков, все чаще слышит, что его самого не существует. Санта очень привязан к старым друзьям, и поэтому он не может их отпустить, а качество его работы все ниже и ниже. Те работники, которых нанимала миссис Клаус, не самые ответственные существа, и потому количество ошибок становилось все больше, а подарки все банальнее.

Однажды один ребенок по имени **Гринч** стал жертвой плохо сформулированного подарка. Гринч был человеком и жил в ужасной семье, где он был никем и никому не был нужен. Он загадал, чтобы его стали замечать, и внимание было приковано к нему. Подарок Санты сделал мальчика невероятно красивым гоблином. Отныне Гринч ненавидит Санту, и хочет его смерти, так как его жизнь после превращения стала адом в его городе.

Гринч долго вынашивал план. Собрав достаточно информации и накопив денег, он решил собрать существ, также ненавидящих рождество, чтобы покончить с этим ужасным праздником!



1 - Бог, который является смертным, и которому было дозволено получить силы, равные божественным, из-за преодоленного им пути (см. троицу: Бейн, Баал, Миркул).

Краткий обзор приключения

- Вначале герои, которые были обижены рождеством и недовольные им, встречаются по наводке некоего Гринча, который рассказывает им о том, что он смог узнать.
- Герои попадают на корабль и могут развеять обстановку, пока он летает по самым разным планам и на нем происходят самые разные события. Они могут познакомиться с нпс, узнать план здания, уничтожать прислужников и т.д.
- Герои придумывают в какой момент они решат воплотить сформировавшийся к этому моменту план в жизнь. Время праздника может уже подходить к концу.

Завязки и другие детали для героев

Все герои так или иначе стали целями Гринча. Он долго высматривал существ, которые хотели бы смерти Санты и окончания рождества, хотя бы в половину того, как хотел Гринч.

Каждый герой получает письмо от Гринча (см. раздаточный материал), в котором говорится, что он понимает желание героев убить Санту, и, что у него есть план, как воплотить это в жизнь. Нужно встретиться с ним в городе Сигил³ в **таверне Конец Надежды (Hopeless)**, там он все объяснит. Конечно же, каждый герой принимает приглашение.



Перед игрой вы должны обсудить с игроками их героев, и их *мотивацию*, задав несколько ключевых вопросов. Далее будет их список с пояснениями.

1. Почему вы хотите убить Санту и окончить рождество? (Это ключевой вопрос, так как задает мотивацию героя на то, чтобы приключаться. Это может быть банальная вещь, вроде «Я не получил подарок от Санты, когда он был мне так нужен» или что-то более оригинальное «Я получил подарок, но из-за него я перестал контролировать свою магию (чародей дикой магии)») Желательно сделать такую мотивацию, которая может быть изменена по ходу приключения. Да, можно сделать паладинистого паладина Мести, у которого одна единственная цель, но возможно вам будет не так интересно играть в это приключение.
2. Ваше лучшее рождественское воспоминание из детства, которое может даже пробить на слезу.
3. Ваше грустное воспоминание из детства о рождестве, которое впоследствии обернулось хорошо⁴.
4. Ваш любимый новогодний стишок, который вы все еще помните.
5. Ваша любимое новогоднее блюдо из детства.
6. Что вы просили в письмах к Санте?
7. Ваше настоящее желание сейчас.

Далее будут важные вопросы для игроков, чтобы понять им их же персонажей. Так как в приключении возможна частая смена мировоззрений, то игроки должны понимать, что это такое, и как оно повлияет на их персонажей.

Предупредите игроков, что в приключении есть *смена мировоззрений*.

Объясните концепцию мировоззрений следующим образом: добро-зло, это альтруизм и эгоизм. Более добрый персонаж готов сделать что-то для других и не хочет им вредить, более злой сосредоточен на себе и своих желаниях, игнорируя чужие проблемы. Законный-хаотичный, это попытка соблюдать правила и их игнорирование. Более законный персонаж будет стараться следовать общим правилам или своему кодексу чести, когда более хаотичный персонаж будет игнорировать общественные устои, или будет менять свое мнение на ходу.

3 - Планарный мегаполис, расположенный в самом центре Внешних Планов — на Внешних Землях. Из него можно попасть в любой план, надо лишь знать нужную дверь.

4 - см. Головоломка или Гравити фолз, когда ужасная ситуация перевернулась с ног на голову.

Встреча в таверне

Когда герои будут готовы, зачитайте следующее:

Огромный город закольцованный словно бублик, и расположенные на нем тысячи домов. Сигил – это город дверей, каждая из которых ведет в неизведанный мир. Так или иначе вы оказались здесь, у таверны Конец Надежды. Ее двери украшены еловыми ветками, а изнутри играет веселая песня.

Тут герои могут представиться и описать как они оказались и откуда. Когда они будут готовы и зайдут внутрь зачитайте.

Внутри царит рождественская атмосфера: множество елок, украшенных огнями и шариками, существа, разодетые в яркие костюмы, запах пирожных, горячего какао и приятная музыка. Один маленький гоблин, одетый в обычную одежду, выбивается из общего веселья. В углу, где тот сидит не горят огни, и когда кто-то приближается к нему, то он скалит свои зубы, отчего незадачливый посетитель в красном колпаке отскакивает.

Гоблин - это Гринч, он говорит высоким противным голосом, и когда герои подойдут к нему, то он расскажет немного своей мотивации (см. Гринч), и расскажет то, что знает:

1. Он знает, что у Санты есть Астральная Баржа, на которой тот появляется раз в год на рождество.
2. Гринч достал код доступа, по которому можно телепортироваться через дверь в Сигиле на корабль Санты.
3. Он не знает план Баржи, но он изучил влияние планов на существ (он будет подсказывать, что будет происходить на следующем плане, когда его будут объявлять)
4. Он знает, что на Барже есть разные прислужники Санты, которые будут защищать его.
5. Санта слабый, но бог, так что недооценивать его не стоит.

Гринч предложит героям **магические предметы**, которые, по его мнению, помогут героям в задании. Он покажет им каталог на сайте (Гринч использует мобильный телефон), где будут разные подарочные наборы. Каждый герой может выбрать один набор, который моментально доставит доставщик Модрон, после оплаты Гринчем (1 набор на героя).

Исходя из этого задайте игрокам такие вопросы:

1. Если ваш персонаж станет законно-злым, то как это повлияет на его мотивацию в отношении убийства Санты и его поведение на задании?
2. Если ваш персонаж станет законно-добрым, то как это повлияет на его мотивацию в отношении убийства Санты и его поведение на задании?
3. Если ваш персонаж станет хаотично-нейтральным, то как это повлияет на его мотивацию в отношении убийства Санты и его поведение на задании?
4. Если ваш персонаж станет законно-нейтральным, то как это повлияет на его мотивацию в отношении убийства Санты и его поведение на задании?

Следите, чтобы игроки ответственно подошли к ответам на эти вопросы, иначе внутри приключения может возникнуть недопонимания и все превратиться в цирк.

Если вы не хотите возиться с этими концептами, то просто уберите их из игры, возможно вы потеряете часть интересных взаимодействий, но главное в игре — это веселье, и если это не доставляет вам и вашим игрокам удовольствия, то просто откажитесь от них.



Дайте возможность героям обсудить план, но не долго. Напекайте Гринчем, что у них почти нет информации, и им стоит поторопиться.

Вот список наборов магических предметов:

Номер Предметы

- 1 1д4 больших зелий лечения, кольцо тепла, Булава Кары
- 2 Плащ Защиты, жемчужина силы, Зелье героизма
- 3 Фиал с кровью +1, эльфийские сапоги, зелье силы огненного великана
- 4 Меч кражи жизни, щит +1, 1д4 зелье сопротивления
- 5 Колода Иллюзий, 1д4 любовных зелий, Веревка опутывания
- 6 Инструмент Бардов (лира Кли), Волшебная палочка секретов, камень удачи
- 7 Адамантиновый доспех (латы), камень элементаля, жестокое оружие
- 8 Лунный серп +1, доспех Зефира, Мазь Кеогтома
- 9 Магический гримуар +1, волшебная палочка молний, 1д4 масло скольжения
- 10 Амулет Благочестия +1, 1д4 порошок исчезновения, Мантия сопротивления заклинаниям

Когда герои будут готовы, Гринч отведет их к одной из дверей таверны, скажет пароль, и предложит войти внутрь. После того, как герои зайдут, они окажутся на Барже.

Развитие сюжета и разные локации

Основная фишка этого приключения – это **ограничение по времени** для героев, пока главная цель (Дед Мороз) не покинула локацию, также фишкой являются перемещения по планам и их особые правила. Также можно понять, как все устроено на Барже, договориться или убить нпс, узнать план корабля, каков его маршрут и подобрать момент убить Санту. Герои могут притвориться персоналом, и ходить выполнять работу, например. Либо же герои смогут понять, что убийство идола рождества — это не выход.

Далее будут описаны несколько *планов*, через которые летят герои, и их механическая составляющая. Составьте свой маршрут следования астральной баржи, или используйте тот, что предлагаю я (просто проходите все планы в том порядке, в котором они идут в этом документе).

Предполагается, что герои попадают на Баржу за *6 часов 10 минут* (герои будут 10 минут в астрале, до попадания в Авернус) до окончания её поездки по планам, именно столько времени есть у героев, пока Санта не покинул корабль. Сама Баржа летит *20 минут в астрале*, потом останавливается в каком-то плане на *40 минут* и так летит дальше. Герои не знают маршрут и какие правила будут дальше, но у них есть возможность это узнать в помещении навигатора.

Таверна «Конец Надежды»



Важно!

Когда Баржа совершает *переход из одного плана в другой*, то каждое существо должно сидеть на стуле или диване (есть исключения, они описаны в комнатах), иначе оно будет мгновенно уничтожено, распавшись на атомы в момент перехода. Это временная проблема, вызванная старостью Баржи. Санта также подвержен этому влиянию.

Все существа (исключения прописаны) попадают под правила нового плана, и герои могут этим воспользоваться или наоборот это помешает их планам. Санта как божество не попадает под эффекты планов.

Энергоблок баржи



Девять преисподних

- Все брошенные кости для *восстановления хитов* имеют минимальное значение.
- Любые кубы, которые наносят *огненный или урон холодом*, наносят максимальный урон. (огненные ладони Здб, это будет 18).
- Существо (не нежить и не конструкт), спустя *5 минут* нахождения в преисподних, должно пройти **спасбросок Мудрости со сл. 10**, или поменять свое мировоззрение на законно-злое. Когда существо покидает план, то мировоззрение возвращается.
- У всех живых существ на барже есть респираторы, которые они одевают, чтобы избежать влияния этого плана.

Гора целестия

- Все брошенные кости для *восстановления хитов* удваиваются.
- Любые кубы, которые наносят *урон излучением*, наносят максимальный урон, тогда как *некротический урон* имеет минимальное значение.
- Существо (не нежить и не конструкт), спустя *5 минут* нахождения на горе, должно пройти **спасбросок Мудрости со сл. 10**, или поменять свое мировоззрение на *законно-доброе*. Когда существо покидает план, то мировоззрение возвращается.

Зверинные земли

- Не влияет на нежить и конструктов.
- Существа чувствуют постоянный голод, будучи на этом плане, и всегда хотят есть. Если они видят еду, они должны пройти **спасбросок Мудрости со сл. 15**, чтобы не тратить свои ходы на поедание еды. Успешный спасбросок, дает иммунитет к этому эффекту на *10 минут*. Существа, которым не нужно питаться, автоматически преуспевают в спасброске.
- Существа испытывают постоянное желание убить кого-то. Просто опишите это ощущение игрокам, что у их героев постоянно чешутся руки в желании побить кого-то. Если существо не убило никого в течение *10 минут*, оно получает один уровень истощения. Снять истощение можно, доведя другое существо до 0 здоровья. Заклинание *умиротворение* или аналогичная магия подавляет этот эффект на *10 минут*.
- Все существа имеют *преимущества на броски атаки*, пока желают убить кого-то.
- На всех живых работников накладывается заклинание *умиротворение*, чтобы они продолжали спокойно работать. Если их вывести из этого состояния, то они с удовольствием ворвутся в бой.

Асгард

- Существо, убитое на плане Асгард, возрождается в начале своего хода через *6 секунд после смерти* с полными хитами. При каждом возрождении, существо бросает на одну свою кость здоровья больше, с началом в 0 и теряет столько хитов, сколько выпало.

- Если существо умирает при появлении, то оно возродится в Асгарде с полными хитами и ресурсами на следующий день) в 30 футах от места своей смерти. Распространяется на всех.
- Любые кости *физического* (колющий, режущий, дробящий) урона имеют максимальное значение (2д6 урона от двуручного меча, нанесут 12 урона).
- Если существо бросает проверку навыка, основанного на *Харизме* или *Силе*, то значение 1д20 не может быть ниже 10.

Бездна

- Не распространяется на конструкторов.
- Существо, спустя 5 минут нахождения в бездне, должно пройти **спасбросок Харизмы со сл. 10**, или поменять свое мировоззрение на *хаотично-злое*. Когда существо покидает план, то мировоззрение возвращается.
- Любая нежить начинает буянить, крушить и ломать все или всех, до кого дотянется.
- Если существо снижает здоровье другого существа до 0, то оно должно пройти **спасбросок Мудрости со сл. 10**, или на него навесится состояние идентичное заклинанию смятение и продлится полную длительность.
- При попытке запугать, сломать или испортить что-то значение 1д20 не может быть ниже 10 (не распространяется на броски атаки).
- Нежить на Барже перед переходом на этот план предварительно запирают в отдельном плане. На корабле играет милая мелодия, которая подавляет эффект Бездны. Если выключить музыку, то на корабле начнется беспорядок.

Механус

- Не действует на нежить.
- Все броски *костей* урона имеют среднее значение (4д6 урона от направляющего луча нанесут 14 урона).
- Существо может дважды в день заявить, что любая его кость 1д20 имеет значение 10.
- Никакие механизмы на плане Механус не ломаются (но довести до 0 хитов конструкторов можно).
- Существо спустя 10 минут после прибытия на Механус должно пройти **спасбросок Харизмы со сл. 10**, иначе его мировоззрение поменяется на *законное-нейтральное*. Эффект кончается, если существо покидает Механус.



Астральная Баржа «Санта-Клаусина»



Коридор нижней палубы

Баржа представляет из себя огромное судно, которое несется через астральное море с огромной скоростью. На верхней палубе расположились ящики и бочки с материалами. На нижней палубе находится завод по производству подарков и порталы для их быстрой доставки детям.

Баржа оснащена защитой, как снаружи, так и внутри, и система охраны очень специфическая.

Высота потолков во всей барже 25 футов, также считается, что по всему кораблю расставлены лампочки, отчего во всем корабле светло. Если на карте изображен снеговик, то это охранный снежный голем, ёлка же - пробуждённое дерево (размер средний вместо огромного). Активировать их может только Санта-Клаус. Если выдернуть морковку из снеговика, то его нельзя будет активировать. Если снять украшения с ёлки, то оно перестанет быть пробужденным деревом.

- Весь корабль увешан праздничными веревками с флажками на них. Эти веревки проводят электричество, и если оборвать голый рукой одну из веревок, то существо получит 2d10 (11) урона электричеством. Сразу после поломки, на место происшествия прибудет 3 мехагнома, чтобы исправить неполадку. Если отключить электричество на корабле, то никакие приборы или механизмы работать не будут, а лампочки выключатся и на корабле будет полный мрак.
- Когда совершается переход из одного плана в другой, то на весь корабль звучит голос Санты с этим объявлением, в этот момент он находится в рубке с громкоговорителем.

Далее будут описаны все помещения по комнатам, с их описанием и механиками.

Знаком !* будет означать, что тут можно избежать последствий планарного перехода.



Мехагном

Верхняя Палуба

Оказываясь здесь, вы видите сотни ящиков самых разных размеров, наставленных друг на друга. Огромные ворота, из которых валит холодный голубоватый свет, словно монументы возвышаются перед вами. Тысячи и миллионы звезд окружают вас, освещая этот творческий беспорядок. Запах сладких пряников и только что нанесенного клея вбиваются в ноздри создавая легкое головокружение.

Вся верхняя палуба уставлена сотнями ящиков, каждый из них пронумерован и готов к отправке.

В большинстве из них лежат сладости, одежда, деревянные игрушки, но, редко, в некоторых есть и магические безделушки (см. раздел Подарки).

За «порядком» здесь следят *10 мехагномов*, которые просто ходят по палубе, и если обнаружат угрозу, то будут защищать груз.

Если убить всех мехагномов, то через *1 час* это заметят, так как они не придут на замену масла, и тогда сюда вызовут отряд специального назначения из *10 мехагномов* и *Распределителя*.

Герои быстро обнаружат **множество решеток**, через которые можно отправиться в одно из помещений. Если посмотреть в них, то будет прекрасно видно то помещение, куда она ведет. Все решетки закрыты на замок и некоторые придавлены ящиками.

В зависимости от тяжести ящика может потребоваться **проверка Силы (Атлетика) со сл. от 10 (для маленьких ящиков) до 25 (для огромных)**, чтобы отодвинуть его без лишнего шума. Замок на решетке можно взломать с помощью **воровских инструментов со сл. 15** (иначе все вокруг услышат детский голос на всю верхнюю палубу...

«Ай ай ай, жулик не жульничай!»

...и мехагномы направятся сюда), либо можно сломать решетку с помощью **Силы (Атлетика) со сл. 15**, что вызовет шум. Если результат **Атлетики 25**, то вырвать решетку вышло без шума.

!* Зайдя в любой из ящиков.

Далее указано, к какому помещению на нижней палубе ведёт та или иная решётка.

Номер решётки на верхней палубе соответствует номеру помещения на нижней палубе (см. Карту нижней палубы с пометками).

Номер на карте Куда ведёт

1.1	Врата, которые можно настроить на любой план. Именно их использовал Гринч, чтобы попасть на корабль. Настроить их можно, просто произнеся нужный стишок о месте, куда хочет попасть существо. Несколько таких есть в кабинете Санты.
1.2	Спуск в 9
1.3	Спуск в 5
1.4	Спуск в 6
1.5	Спуск в 37
1.6	Спуск в 37
1.7	Спуски в 33–36 соответственно
1.8	Спуски в 38–41 соответственно
1.9	Спуск в 44
1.10	Спуск в 43
1.11	Спуск в 42

Карта верхней палубы с пометками



Нижняя палуба

1. Энергоблок

Огромный металлический шар возвышается над полом, вокруг него бьют десятки синих молний, создавая ужасный грохот и ослепляя своей внезапностью. Два огромных Бассейна из которых валит пар из-за невыносимой жары, что стоит тут и четыре жаровни по углам, что этот жар создают, лишь десяток существ летают тут, не боясь молний.

Это помещение питает электричеством весь корабль. Здесь стоит 4 жаровни, что нагревают воду в бассейнах и помещении, создавая облака. Когда холодные и теплые тучи сталкиваются возникает молния, которая конденсируется у шара и распределяется по кораблю.

Здесь также находятся 10 паровых нефитов у которых есть иммунитет к урону электричеством.

Также здесь часто оказываются 2 гоблина в защитных костюмах, чтобы проверить состояние сферы.

У двери находятся два рычага дернув за которые откроется дверь.

В бассейнах находятся круги отвечающие за работоспособность помещения, прямо по центру этих бассейнов есть замочные скважины. **Ключи** от них разбросаны прямо тут у входа. Если повернуть одновременно два ключа в двух бассейнах, то шар опустится, молнии перестанут бить, и вся Баржа погрузится во мрак.

Конечно, это вызовет вопросы и сюда направят ремонтников, также сюда прибудет сам **Санта**.

Важно!

Нахождение в помещении без специального костюма, может вызвать ожоги, приводящие к смерти.

В начале своего хода, если существо стоит в помещении без костюма, или в 10 футах от входа в помещение без костюма, существо должно пройти **спасбросок Телосложения со сложностью 20**, или получить 55 (10d10) урона электричеством, в случае успеха существо получает лишь половину урона.

!* Зайдя в бассейн.



Карта нижней палубы с пометками

2. Коридор для энергоблока

Длинный коридор из желтого кирпича, в котором виднеются 4 двери. Множество игрушек самых разных форм и размеров лежат перед комнатой, из которой доносится приглушенный гром.

Игрушки принимают самые разные формы диснеевских героев: *Микки Маус, Дональд Дак, Гуффи, снеговик из холодного сердца* и т.д. Костюмы герметичны и позволяют без проблем находиться в **помещении №1**.

Тут же находятся 2 рычага, если одновременно за них потянуть, то дверь в энергоблок откроется.

Тут же есть двери в **коридор №5**. Если зайти в них, то дверь захлопнется и заблокируется на 1 раунд, в течение которого на всех существ внутри выплется новогодняя мишура, и после двери с противоположной стороны откроются.

Тут также есть секретный проход в левое крыло. Его обнаружит любой герой с **пассивной Внимательностью 17**.

3. Громкоговоритель

В этом маленьком помещении во всю стену расположились шкафы с непонятными инструментами, трубками и проводами. Огромное колесо по центру с противным скрипом крутят три железных человечка, не обращая на вас внимания. По углам комнаты раскиданы множество карт с непонятным содержанием.

В это помещение приходит **Санта**, чтобы объявить переход из одного плана в другой. Для этого он использует *громкоговоритель*. Герои могут понять, как он работает пройдя **проверку Анализа (Интеллект)** со сл. 15.

Также тут повсюду находятся *карты*, но полезной информации они в себе не несут, это просто карты разных планов, с крестиками на них. Тут Санта выбирал куда именно на конкретных планах прилетит Баржа.

Колесо, которое крутят *3 мехагнома*, служит для поворота Баржи, когда сюда приходит Санта, то он указывает куда надо крутить руль. В шаре в центре колеса можно мельком увидеть пункт назначения после поворота колеса. Если сломать этот механизм, то Баржа будет оказываться в случайном месте плана, куда она направляется, что может привести к нежелательным столкновениям.

!* Крутя колесо.

4. Навигационная

Узкое помещение, в котором стоит огромный руль, шкафы с непонятными мигающими лампочками и сковородками на них. Странная крутящаяся со скрипом сфера, и пронумерованные карты завершают этот пейзаж. Трое девушек в приторно сладких костюмах что-то нажимают на панели, когда вы открываете дверь.

Это помещение служит для прокладывания основного курса корабля. Тут находится *карта*, на которой написан маршрут Баржи. Также, если разобраться с панелью управления (**Интеллект (Анализ)** сл. 25), то можно направить Баржу в другой план. Также можно угрожать девушкам, чтобы направить Баржу в нужный героям план.

Колесо нужно, чтобы настраивать координаты.

!* Крутя колесо.

5. Основной коридор

Длинное помещение со множеством дверей. У стен стоят елки, украшенные игрушками и рождественскими огнями, и играет милая и добрая мелодия. Фиолетовый ковер покрывающий весь пол немного испачкан маслом, но это не мешает ему украшать этот коридор. Эльфы, гоблины, снежные големы и даже нежить, бегают из одних комнат в другие, перенося разноцветные коробки, украшенные ленточками.

Этот коридор связывает большинство комнат, и из него есть переходы в левое, и правое крыло у которых нет описаний, так как они не представляют особого интереса. Меняйте описание выше, добавляя *снеговиков*, если они есть, *цвет ковра*, *звуки*, которые могут слышать игроки в зависимости от помещения, у которого они оказались.

Кабинет механика



6. Склад мехагномов

В помещении стоит острый запах масла. Оно повсюду, на стеллажах, которые заполнены железными человечками, на бочках и рядом с чайниками, разбросанными по полу. Постоянный скрип и кряхтение стоит в этой комнате.

Здесь находится основная часть *мехагномов*, обычно в этой комнате от 10 до 20 железных ребят. Тут они находятся в неактивном состоянии, и герои могут спокойно сломать их, уничтожить или как-то иначе воздействовать.

Например, герои могут *испортить масло или нефть*, которыми мехагномы заправляются перед тем, как выйти на службу, и тогда все охранники постепенно сломаются.

Важно!

Мехагномы патрулируют весь корабль, обычно десять находятся на верхней палубе, двое всегда проходятся по кораблю и остальные находятся в том количестве, сколько описано в приключении.

У мехагномов есть четкие инструкции по защите корабля и его обитателей. Если достать коды доступа у главного *Распределителя*, то можно перепрограммировать железных человечков, чтобы они помогли героям.

!* Сесть на стеллаж.

7. Мастерская

Постоянный звук молотков, ударяющихся об металл, скрипящие пружины и противный свист неведомых инструментов, что делают дырки в железе. Гоблины в изгрязненных одеждах орудуют здесь.

Здесь работают гоблины и ремонтируют всё, что ломается на корабле. Если *Верховный Распределитель* ломается, то оказывается здесь, и ему восстанавливают по *1 хиту в минуту*. Также, тут могут починить или сломать мехагнома.

!* Нужно сесть на стол.

8. Коридор в мусорную

Запах стухших яиц и гнилой картошки перемешан с потными одежками, что расположились в шкафах по бокам.

Просто коридор, в котором складывают испорченные вещи и таскают через него мусор.

Возможное событие: трое гоблинов пытаются попасть в мусорную, но дверь в нее закрыта, так как внутри происходит какой-то ужас.

9. Мусорная

Испорченные игрушки, порванные книги, неприятный запах жизненных отходов, все это исходит от огромной кучи мусора в центре комнаты, по бокам которой стоят два портала с коричневым кругом по центру. Несколько замазюканных гоблинов с лопатами выгребают мусор прямо в них.

Ничего необычного. Просто мусор сбрасывают в дальние планы.

Событие: Два *Квадропода хаоса* вылезают из порталов, недовольные тем, что на них сбрасывают мусор. У гоблинов есть специальные *15 футовые палки*, которыми они загоняют тварей обратно.

Кабинет Санты



Офисы

Тут будут представлены офисы основных НПС, информацию о которых можно прочитать в «Обитатели и работники баржи».

!* Тут много кресел и диванов.

10. Кабинет секретаря дракона

Комната в синих, праздничных тонах, на полу коврик с надписью «Тут живет дракон», молодой и скучающий драконорожденный сидит за столом, подогревая кружку своим пламенем.

Серебряный Драконорожденный - это секретарь дракона по имени **Рудус** (исп. статблок ветерана). Ничего ценного в этой комнате нет, а Рудус мало что знает, кроме того, что надо охранять **Норма**.

11. Кабинет дракона

Комната в фиолетовых тонах, по центру которой на огромной куче золота лежит зеленый змей, украшенный новогодними огоньками.

Зеленый дракон — это избалованный мальчик по имени **Норм**. Его еще давно забрал себе Санта, чтобы перевоспитать, но ничего не вышло. Убивать его было жалко, поэтому ему просто поставляют еду и золото, чтобы тот не нервничал.

Дракон ничего не знает о Барже, так как заперт в четырех стенах. Его легко будет подбить на авантюру, если согласится стать его рабами, но против Санты он не пойдет, хотя с удовольствием поубивает его приспешников.

12. Кабинет секретаря Санты

Комната в желтых тонах, с большим круглым диваном с одной стороны, и большим столом, из-за которого выглядывает изогнутая струя воды с другой.

Струя воды - это *водная аномалия*, которая может говорить на общем и является секретарем Санты. Допрашивать ее нет смысла, так как ее единственная задача — это передавать особые письма Санте и пускать гостей к нему.

13. Кабинет Санты

В этом маленьком помещении все выглядит нелепо большим. Огромный стол и кресло за ним, диваны хоть и обычного размера, но на общем фоне выглядят как пуфики. Запах сахара и сладостей, исходящий от множества конфет и леденцов, создает приятный аромат. Письма на огромном столе заляпаны, но аккуратно открыты.

Это кабинет Санты, если игроки хотят его обыскать, то пусть скажут, сколько тратят на это времени. Если они готовы потратить на это *5 минут*, то сложность **проверки Мудрость (Внимательность)** будет **25**, за каждую лишнюю минуту сложность будет падать на 1.

В любом случае герои найдут письма детей, которым можно помочь только магией: у кого-то тяжело болеет бабушка, у кого-то нет друзей, кто-то хочет увидеть папу и т.д.

Также герои обнаружат *3 странных леденца*. Эти леденцы действуют как *зелье лечения*, если их рассосать.

Также легко можно найти несколько портретов внутри, на некоторых из них изображена миссис Клаус, на каких-то Санта в разных своих формах, и с разными друзьями с Механуса.

- При успешной **проверке Внимательности сл. 17** герои найдут спрятанную коробку, в которой будет лежать *дневник Санты* (см. раздаточный материал). В нем он пишет, что устал от работы, и что не чувствует отдачу от нее, что дети все больше не верят в него и он теряет силы.
- В этой же коробке будет бумага, на которой Санта передает всю Баржу во владение миссис Клаус, но она не подписана и без печати.
- Также тут будет план Санты, по которому он хочет обходить корабль, но там будут ошибки.

14. Кабинет секретаря механика

Кабинет в лиловых тонах. За огромным столом сидит маленький и милый гоблин в большом свитере.

Гоблина зовут Милашка, и он говорит писклявым добрым голосом. Его задача говорить куда отправился Иуда.



Коридор между офисами

Он знает следующее:

- Где Иуда;
- Что надо делать, когда происходит переход;
- Где какой кабинет находится.

15. Кабинет механика

Кабинет уставлен десятками инструментов, гигантскими гайками и шестеренками, стол буквально ломится от бумаг, на которых изображены разные чертежи, но внутри царит запах ванильного мороженого.

Это кабинет механика **Иуды**. Внутри можно найти чертежи любых механизмов на корабле, и инструкции, как их чинить. Если начать изучать всю документацию, то на это уйдет уйма времени. Но если героям нужна конкретная деталь или механизм, то они найдут инструкцию за *пару минут*. Например, тут есть план Баржи. Также на его столе лежит письмо Санте (см. разд. материал).

16. Кабинет секретаря маркетолога

Скучно расставленный кабинет, в котором раскиданы куча бумаг, к которым будто никто никогда не прикасался. За столом сидит угрюмый скелет в праздничной шляпе.

Скелет ничего не говорит и нужен здесь как декор. Бумаги — это жалобы недовольных детей, которые получили не то, что хотели.

17. Кабинет маркетолога

В кабинете царит порядок. На каждом столе лежит ровно одна вещь, стулья расставлены в правильном порядке, а кристаллы на полу излучают слабую, но приятную для глаза ауру. За столом сидит прозрачный и голубоватый юноша, который скучающе смотрит в потолок.

За столом сидит призрак **Пётр**, который является маркетологом Санты. Сегодня у него выходной, так как уже наступил праздник, и он скучает. Внутри нет ничего ценного, все вещи, это личные вещи Петра, которые он ищет, чтобы попытаться исполнить свой долг.

18. Кабинет секретаря Миссис Клаус

Строгий красный тон помещения нарушает только одна девушка в розовом платье, сидящая за столом и спокойно пишушая что-то в своей книжке.

Девушку зовут **Роза**. Ей приказано никого не пускать в миссис Клаус, а сама она расписывает план на завтрашний день.

Бумаги на столе — это просьбы о повышении, поднятии зарплаты, увольнительные и т.д. Игроки могут воспользоваться этими знаниями для убеждения нужных НПС.

19. Кабинет Миссис Клаус

Вроде бы строгий кабинет, с правильно расставленными стульями и шкафами, сейчас завален бумагами и письмами. Прекрасная девушка сидит за столом и что-то говорит в странный механизм. От нее пахнет мандаринами вперемешку со свежим снегом.

Девушка — это **Миссис Клаус**. Помимо разговора с ней, тут можно найти планы на переустройство Баржи, планы на сокращение рабочих, их списки и имена, и зарплаты. Также тут есть досье на всех членов экипажа, кроме Санты и Миссис Клаус.

При обыске, пусть игроки сделают **проверку Внимательности со сл. 15**, если успешно, то они находят связку ключей, которые открывают и закрывают любые двери.

20. Кабинет секретаря Распределителя

Огромный стол, за которым сидит железный человечек, украшает это пустое помещение, в котором помимо рождественских елок и пары шкафов ничего нет.

Мехагном не пускает никого, у кого нет пропуска к Распределителю, и будет трубить тревогу, если герои захотят прорваться. Сам он ничего никому не скажет.

21. Кабинет Распределителя

Огромный странный механизм из золота заполняет все пространство комнаты. Запах свежее-открытого подарка вкупе с запахом ржавчины придает этому кабинету свой шарм.

Сам **Распределитель** почти никогда не появляется в этом месте. Однако тут хранятся *коды доступа к мехагномам и пароли от клеток со зверьми*, их нетрудно найти.



Коридор воспоминаний

24. Поездочка

Это особое место, где игроки могут узнать о прошлом Санты, и то, как он пришел к тому, кто он есть. Также тут можно узнать его слабости и отдохнуть. Любая комната защищена от перехода между планами.

В этой комнате холодно, но уютно. По центру стоят большие сани с мешком подарков. Пахнет елями

22. Угощайтесь!

Эта комната наполнена теплом и уютом, хотя в ней всего то стоит большой стол с парой символов, по бокам две тарелки, одна с печеньками, а другая с парным молоком.

В санях есть круглое отделение для монет. Рядом написана цифра «7». Если кинуть в отделение любые 7 монет, то сани начнут качаться, и заиграет веселая музыка. Декорации сменяются, и будет виден большой город, который похож на каменно-стеклянные джунгли, через который эти сани летят.

Если персонажи, положат печеньку на один из символов и нальют молока в другой, то им откроется слабость *второй фазы Санты* к милым стихотворениям. У них в голове заиграет сцена:

25. Распределитель

Узкие коридоры ведут к маленькому помещению с огромной пушкой и странными механизмами и шестеренками по бокам.

Санта в крови и явно в бешенстве, настораживается, когда маленький мальчик тихо читает стишок. После этого у Санты текут слёзы по глазам, и он уходит прочь.

Когда герои заходят в узкий коридор, то в них стреляет пушка, но это лишь конфети.

23. Зеркала

Комната наполнена самыми разными зеркалами, в которых можно увидеть не только себя, но и свою высокую или широкую копию, мистический туман наполняет это помещение, а из левой стены пробивается тонкий луч света.

Механизм запутанный на первый взгляд. Разобраться героям с ним просто. Герой с **пассивным значением Анализа 12** понимает, что два круга, стоящих вертикально в *верхней комнате* - это формы для двух шестерёнок из *нижней комнаты*.

Шестерёнки можно просто перебрать методом тыка и вставить в отверстия.

Простая головоломка с лазером: надо поставить несколько зеркал, чтобы лазер светил в зеркало, в котором любой из персонажей будет выглядеть как Санта.

Если их соединить, то можно будет наблюдать, как *Санта познакомился с Распределителем, как они дружили и работали вместе, но время не щадит механизм, и Распределитель ржавеет, и его руки работают медленнее и хуже.*

Всегда можно просто перетащить это зеркало под лазер, но оно очень хрупкое и тяжелое. Потребуется **проверка Атлетики и Ловкости Рук со сл. 20**, или зеркало разобьётся.

Так или иначе, если лазер укажет на это зеркало, то оно покажет одно воспоминание:

Санта дарит подарки множеству детей в очереди, но его взгляд печален. Дети выглядят очень жадными, завистливым и жаждущими подарки. Когда они садятся ему на колени, то быстро тараторят, что хотят, и убегают, только получив подарок, ничего не говоря Санте.



Комната с зеркалами

26. Доска

Шахматная доска окрашивает пол этого помещения, а кристаллы черного и белого цвета заполнили пустоту.

Персонажам надо вырезать фигурки для шахмат и расставить их по местам. Это можно сделать **проверкой Ловкости рук со сл. 10**, и это займет **20 минут**. Когда шахматы будут расставлены, то откроется следующая сцена:

Санта играет в шахматы с каким-то механизмом, после чего ему дарят Баржу. Он радуется этому и начинает обставлять её по своему вкусу.

27. Картины

Комната наполнена самыми разными картинами. Некоторые стоят друг на против друга: фрукты и овощи, механизмы и растения, мужчины и женщины. Каждая картина подсвечена сверху, чтобы было лучше видно.

Нужно найти противоположности в картинах и поставить их друг на против друга под светом из потолка. Тогда откроется следующая сцена:

Санта встречает красивую девушку, она кажется милой и доброй, но потом открывается обратная сторона: девушка жаждет власти и денег, и готова сделать все, чтобы достичь этого.

Картины: Яблоко, белый, злой, река, капуста, мышка, женщина, растение, механизм, мужчина, черный, кратер, добрый, кошка, мужчина.



Комната с театром

28. Таверна

Запах молочных коктейлей опьяняет, когда вы открываете дверь в это тихое место, несколько гоблинов и эльфов выпивают в этой мини таверне.

Просто место, где можно передохнуть и выпить вкусных коктейлей, каждый из которых дает эффект случайного зелья *сопротивления*. Если выпить более одного зелья, то герой получит **1 уровень истощения**.

29. Театр

Пара маленьких эльфов сидят на большом диване напротив белого занавеса, из-за которого слышны перешептывания.

Если остаться в этой комнате, то скоро актёры за ширмой (**2 гоблина**), покажут спектакль:

Один из них Санта, а другой - томат. Санта кушает сладости и поглаживает свой живот, достаточно довольный. Но тут приходит мистер томат, музыка нагнетает, Санта в ужасе прыгает на шкаф, но томат его преследует. Так продолжается довольно долго, но в итоге томат трогает Санту, и тот падает без сознания.

30. Бани

Жар бьет вам в лицо. Прекрасные эльфийки, обернутые в полотенца, сидят тут и обсуждают свои дела, даже не обращая на вас внимания.

Если просидеть в Банях **3 часа**, то можно получить эффект *длительного отдыха*. Камин переносимый и действует как куб тепла, только температура **90 градусов**.

31. Хранилище

Холод обдувает вас, когда дверь в это помещение открывается. Множество снеговиков стоят по кругу, без движения, лишь мертвыми взглядами уставившись в центр комнаты.

Сюда приходят ремонтироваться *снеговики*, которые постепенно тают на корабле. Если как-то отопить это место (например кубом тепла из Бань), то через два часа все снеговики на корабле растают.

32. Мимики!

Множество сундуков, набитых золотом, стоят по краям этой комнаты. На ёлке в центре написано большими буквами:

«Жадность — это грех!»

У каждого типа сундука есть свой мимик. Итого в этой комнате 5 *мимиков*, которые одновременно атакуют любого, кто их коснется. В остальных сундуках находятся сладости, которые легко перепутать с золотом и бриллиантами.

Подарочный сектор

Тут делают и складировуют подарки.

!* Сев на стол.

33. Склад магических ингредиентов

Тут находятся ингредиенты для магических подарков, кристаллы, посохи, изумруды и т.д.

34. Склад обычных товаров

Тут находятся ингредиенты для обычных подделок: камень, дерево, золото, стекло.

35. Склад еды

Тут хранится все от овощей и фруктов до зерна и сахара. Внутри на стене висит табличка: «Санте овощи не давать!» (см. раздаточный материал).

36. Склад тканей

Тут хранятся самые разные ткани, от хлопковых до шелковых.

37. Склад подарков

Огромное помещение, забитое стеллажами, на которых разместились сотни, нет, тысячи подарков самых разных форм и размеров. Запах духов и печенюшек, свежего клея и нарезанного металла переплетаются с разноцветными коробками, завязанными различными бантиками. В центре комнаты, где стена разделяет помещение на темную и светлую сторону, стоит огромный механизм с шестеренками и кругами. Парочка гоблинов в разноцветных костюмах раскладывают подарки по полочкам.

Это огромный склад подарков, куда может телепортироваться **Распределитель**. Тут обычно всегда есть пара гоблинов, эльфов и мехагномов, которые, либо носят подарки на конвейер, либо таскают подарки сюда (см. раздел Подарки).

!* Сев на стеллаж.

38. Мастерская магических безделушек

Множество эльфов в зеленых костюмах стоят над столами, которые битком забиты кристаллами, посохами, мечами, и другой ерундой, которая мигает, свистит и взрывается. Буквально все здесь пропитано магией, пыльцы которой витают в воздухе.

Обычно тут находятся до 15 эльфов, которые делают магические безделушки и магические предметы.

39. Мастерская еды

Множество гоблинов находятся здесь и режут, кипятят, варят, бросают, жарят еду. Самые разные запахи стоят тут, от тушеной капусты, до сахарного леденца, и, хотя все вместе оно плохо сочетается во рту, на запах оно вроде даже ничего.

Обычно тут находятся до 15 гоблинов, которые готовят различную еду: сладости для Санты, обеды для персонала и конечно подарки детишкам.

40. Мастерская по поделкам

Корабли, компасы, игрушечные пистолеты, карты, флейты и многие другие подделки лежат на столах, за которыми трудятся ледяные слуги Санты.

Тут находятся около 7 *элементалей*, которые делают подделки из камня, дерева, стекла и клея.

41. Мастерская по тканям

Бирюзовые, голубые, алые, розовые и другие дешевые и дорогие ткани расположились на полу и столах. Неустанная нежить в красных колпаках, прокалывая себе руки шьет кукол и платья.

Здесь находятся около 10 *нежити*, которая шьет подарки детишкам.

Основной отдел

Здесь отправляются подарки и находятся двигатели баржи.

!* Просто работая в этой зоне.

42. Угольная

Огромные черные кучи лежат здесь, а деревянный конвейер со скрипом высыпает, то, что на него накладывают почерневшие ледяные големы, в огромный портал, за которым расположились кристаллы.

Отсюда отправляют уголь непослушным детишкам под ёлку. Здесь находятся 3 почерневших ледяных голема, а также огромная куча по середине, это Угольный голем (исп. статблок земляного элемента), который встанет в течение одного раунда и будет защищать угольную, если ей будет угрожать опасность.

43. Двигатель

Рождественский сине-белый шар висит в воздухе, вибрируя, и поддвигая провода, которые идут от него к стенам и двум огромным бочкам, у которых расположились непонятные шестерни. По бокам стоят шкафы с намордниками, колбами и инструментом. Плюшевые костюмы в полный рост человека прямо под вашими ногами изображают великих воин и магов, а парочка таких уже носят пара гоблинов, что чинят бочку.

Тут есть два гоблина механика, которые устраняют неисправности в бочках со сладким топливом. Чтобы зайти и выйти из помещения нужно двум существам потянуть за рычаги на стенах.

Сферой может управлять только **Санта**.

Если коснуться проводов или шара без костюма, то нужно пройти **спасбросок Телосложения со сл. 15**, или получить 4д12 урона электричеством, в случае успеха половина урона.

Механизм под шаром - фикция, если попробовать его разобрать, то включится тревога.

Бочки наполнены сладким топливом, которое поступает от шара в центре. Если игроки хотят уничтожить корабль это отличная возможность. Нужно лишь сломать бочку и подорвать ее содержимое, тогда половина Баржи разлетится!

44. Отправление подарков

Железная дорога, по которой со скрипом катается 4 вагонетки, выбрасывая коробки внутри в один из четырех порталов, каждый из которых выглядит необычно. Несколько железных человечков складировать подарки у стены.

Обычно **Распределитель** находится тут вместе с 4 мехагномами, и распределяет подарки между порталами.

Порталы на самом деле различаются лишь внешне, по факту они просто отвечают за 4 стороны плана, куда попадает баржа, и **Распределитель** отправляет подарки адресатам. Каждый портал поддерживается магическим кругом.



Комната писем

45. Письма

Длинное помещение, в котором из стен бьют потоки разноцветного пламени. Когда происходит вспышка пачка писем и коробок оказываются на полу. Пара механизмов по бокам крутятся и пищат, после чего происходит поток обжигающего пламени. Несколько гоблинов лавируя между огнями подбирают письма.

Сюда приходят письма детишек, по которым делаются запросы. 4 гоблина собирают и сортируют их.

Пламя, которое выплёвывает письма, это волшебный переносящий огонь. Если оказаться под его влиянием, то нужно пройти **спасбросок Ловкости со сл. 15** или получить 5д10 урона огнём.

Тут есть много писем, но игрокам бросаться в глаза парочка по краям комнаты. Они будут выглядеть очень знакомо, будто это их письма. Это будут настоящие **письма игроков**, только если **Санта в третьей фазе**, иначе героям просто показалось.

Правое и левое крыло



Тут находятся важные для существования Баржи комнаты, хоть они и почти пусты, они воссоздают «более реалистичное» состояние корабля. Если в комнате не написано, как спастись от перехода, значит она защищена от него.

46. Портал в мир еды

Тут буквально находится портал в мир плодородия, где любая еда растет на деревьях. Тут находятся 2 гоблина стража.

47. Портал в мир тканей

Тут находится портал в мир тканей, где все состоит из лоскутов и полотен. Тут стоят 2 нежити.

48. Портал в кристальный мир

Тут находится портал в мир кристаллов, где все состоит из углеродных соединений, образующих алмазы и другие драгоценные металлы.

49. Ванные

Тут находятся несколько ванных комнат, в некоторых из которых моются голые эльфийки.

50. Туалеты

Тут находятся туалеты, раковины.

В каждой кабинке есть *таблетка*, прикрепленная к стене и надпись:

«Съешь меня и станет легче».

Если выпить таблетку, то у существа на час пробьётся понос. Если пытаться терпеть, то все проверки, спасброски и броски атаки делаются с помехой.

51. Для плохих мальчиков и девочек

Улюлюкающие звуки исходят из этих комнат, огромные клетки и решетки, за которыми сидят монстры и чудовища выглядят хлипко, но их еще не пробили. Это же хорошо?

Здесь находятся *заключенные существа*, которые были заточены за их дурной характер.

Открыть клетки можно основными ключами, что есть у **Миссис Клаус**, или же сделав **проверку воровских инструментов со сл. 20**.

В случае провала существо внутри атакует того, кто пытался его открыть.

Существа в клетках: Анхег, Йети, Гираллон, Барлгура, Гарпия.

Если их выпустить, то на корабле начнётся паника, это отличный способ тихо убить одну из форм Санты.

!* В клетках.

52. Спальни

Просто много кроватей и игрушек между ними. Тут спит персонал. Обычно тут находится около 20 гоблинов и 20 эльфов. Нежить и элементали отдыхают на месте работы.

53. Вопрошающие комнаты

В полностью снежных помещениях находятся статуи великих героев, которых вы узнаете. Они поворачивают свои головы в вашу сторону, на их лицах виден вопрос.

На их лицах буквально изображен *знак вопроса*. Тут могут быть любые герои из вашего или общего сеттинга, не бойтесь вставлять отсылки для игроков. Они могут задать каждой из статуй 1 вопрос, после чего знак вопроса на ней пропадет. Если игроки атакуют статую, то она становится *оживленной железной статуей* и сопротивляется.

54. Созерцательная

Прекрасный вид из витражных окон открывается на астральное поле. Несколько эльфов сидят, созерцая звезды и туманности, что кажутся невероятно близкими здесь.



Созерцательная комната

Обитатели и работники баржи

На палубе «Санта-Клаусины» работают множество существ, некоторые по доброй воле, а кто-то был подчинен и перевоспитан Дедом Морозом. Далее будут описаны отдельные личности, которые могут представлять интерес для игроков, а также общее описание тех, кто здесь работает, что они знают и как с ними взаимодействовать.



Санта
Клаус

Санта-Клаус или Дед Мороз

Квази-Бог, который раз в год развозит подарки детям до 14 лет, которые они пожелают. Только эта прослойка существ верующая в него, дает Санте силы. В последнее время последователей у Санты стало меньше, и его собственные силы из-за этого поубавились, а значит сейчас он достаточно уязвим.

Он появился из снега и льда в плане вечного холода, как и трое других квази-богов. Их создали высшие боги, наделив группу искателей приключений силами. Их цель была, чтобы эти деды морозы разносили счастье существам по всем планам вне зависимости от расы и пола, только доля всех по мировоззрениям. Это было сделано, чтобы поощрить существ становиться хорошими и вести себя по-доброму.

По факту двое из этих квази-богов мертвы, по самым разным причинам. Одного на момент событий этого ваншота атакуют пряничные человечки в его астральном экспрессе. А Санту хочет убить

Гринч на его собственной астральной Барже.

Санта без понятия кто там мог пострадать от его действий и необдуманных подарков. Он считает, что исполняет свои обязанности очень хорошо, просто ему не хватает мотивации, чтобы сделать все идеально. Он находится в постоянной фрустрации от того, что его не любят, а если и любят, то из-за подарков. Даже любимая женщина больше не даёт ту искру, что раньше.

Сам Санта большой шутник и верит в добро и рождество. Он никогда не нападет первым и всегда постарается решить конфликт мирно. Он не глупый и будет пользоваться преимуществом Баржи и плана, на котором он находится.

У Санты есть **3 фазы**. По факту это матрёшка, сначала сахарная оболочка, потом сам Санта, и потом его сердце. Если убить первую фазу, то вторая появляется в любом месте и ничего не помнит о том, что происходило с предыдущей (последствия потери последователей). По факту его, как и любого бога невозможно просто убить, так как пока есть хотя бы один последователь верующий в деда Мороза, квази-бог возродиться в следующее рождество с полными хитами у самой большой елки на материальном плане.

У Санты есть *план действий*, которого он придерживается в любой фазе, правда он забывает при переходе, что делал в прошлой, и повторяет всё сначала.

План: Кабинет -> Мехагномы -> Мусорка -> Производство подарков -> Склад подарков -> Отправление подарков -> Письма -> Кабинет.

Если настало время перехода, то он отправляется в *Громкоговоритель* и объявляет об этом, предупреждая, что нужно обязательно сесть иначе все умрут.

Миссис Клаус

Очень древний астральный эльф. Главная во всем этом странном месте. Использует статблок астрального эльфа аристократа. Однажды Дед Мороз позволил себе влюбиться, и таким образом образовалась Миссис Клаус, которая является самой преданной последовательницей Бога. В отличие от своего названного мужа, является достаточно злой и законной, думая о прибыли этого предприятия и о том, чтобы оно было максимально эффективно. Именно такая дама и нужна была Санте, чтобы управлять его заводом.



Миссис
Клаус

Отношения Миссис и Мистера Клауса натянутые, так как они видятся крайне редко (1 раз в год). Чтобы не думать об этом, эльфийка просто стала тонуть в работе, и полностью посвящать себя ей. Для неё нет ничего важнее этой Баржи и своего мужа.

Она не столь сильна, чтобы угрожать персонажам, если они придут к ней, но она всеми силами постарается поднять тревогу. Она знает маршрут Баржи, коды доступа, у нее есть ключи от всех дверей. Она знает весь персонал в лицо, поэтому ее не обмануть.

Отыгрывайте ее как типичную стерву жену.

Главный Инженер Иуда

Молодой гоблин, которого взяли на работу за его невероятные способности к изобретательству и механизмам (использует статблок хобгоблина опустошителя). По началу гоблин очень обрадовался появившейся работе, но быстро понял, что это скорее каторга, чем добрая организация. Когда он решил уволиться, то быстро обнаружил, что по контракту, должен отработать невероятные сотни лет на службе у Санты, чтобы покинуть Баржу. Попытки саботировать работу не привели ни к чему хорошему. Ему стали угрожать штрафами и другими последствиями для него, если он решит еще что-нибудь сломать. Осознав свою беспомощность перед богом, и то, что ему не сбежать отсюда, и даже не сломать это место, Иуда стал ждать удобного случая, чтобы свершить побег.

Он знает обо всех особенностях корабля, так как постоянно чинит его, и находящиеся на нем ловушки. Если он увидит персонажей и что они де-

лают, то попробует «остановить их», но лишь для того, чтобы его не заподозрили в предательстве. Но когда его победят, то он с радостью перейдет на сторону персонажей. И будет помогать им.

Рекламщик Пётр

Невероятно харизматичное привидение (использует статблок призрака). Миссис Клаус обна- ружила его в заброшенном замке и убедила, что только работа на Санту сможет помочь ему обрести покой. Отныне, он бороздит планы, убеждая детишек в том, что существует некий бог Санта, который подарит подарочки, если они будут хорошо себя вести. Нужно только написать письмо с его именем и все будет исполнено. Однако за десятки лет работы, Пётр начал задумываться, а не обманывают ли его. И из-за его раздумий и не- годований, его производительность упала. Миссис Клаус уже ищет ему замену.

Он может быть отличным союзником для пер- сонажей, которые захотят исправить это место. Он нападет на них, если они будут вести себя агрес- сивно и варварски по отношению к кораблю и его работникам, но спокойно пойдет на диалог, если персонажи спокойно будут гулять по кораблю. Он плохо знает корабль, но отлично знает характер других персон на корабле и может помочь в этом героям. Его душу тяжело упокоить, это будет стоить отдельного приключения для героев.

Верховный Распределитель

Огромный конструктор на огромных ногах, и длиннющими руками. Он распределяет подарки по складу, чтобы потом они отправлялись в руки счастливых. Он достался Санте в плане механу- са, вместе с Баржей.

Однако Распределитель уже старый, и очень плохо справляется со своими обязанностями, и хоть Миссис Клаус хотела бы избавиться от него, и найти нового робота, но она знает, что Санта будет очень зол. Распределитель и Дед Мороз уже давние друзья, у которых есть очень много со- вместных историй. Но если Санта бог и не может умереть, то Конвейеру осталось явно недолго, его душа устала, но он этого не чувствует и старается изо всех сил помогать своему другу. Он не потер- пит незваных гостей, однако если сказать ему, что герои друзья Санты, то он грустно продолжит свою работу. Серьезно поговорив с Распреди- телем, можно узнать его историю, и его мысли и стремления. Его можно убедить в том, что ему пора на пенсию, но для этого нужны правильные слова или проверка Убеждения или Обмана со

сл. 25, чтобы их подобрать. Если герои агрессивны или напрямую говорят, что хотят убить Санту, то распределитель будет атаковать их, защищая своего друга.

Он знает все на корабле, кроме существ, что тут работают. Распределитель знает, как обращаться и управлять мехагномами.



Существа

Далее будут описаны существа, что работают на корабле, и что они знают. Но не забывайте 3 главные вещи:

1. Персонал не знает всех друг друга в лицо, большинство работает в своем углу и не видит ничего кроме него.
2. Персонал в основном знает то, где он работает и не больше, исключения будут ниже.
3. Персонал слабый и его легко запугать.

Примите за факт того, что если герои хотят кого-то обмануть, убедить или запугать, то сложность их проверки будет равна **пассивной Проницательности** того, с кем они говорят. Если герои хотят что-то вспомнить на корабле, то **сложность проверок Истории, Религии, Природы будут равны 15**, так как ничего сложного в этом нет.

Эльфы

В основном, на Санту работают астральные эльфы, создавая изящные магические игрушки. Они не видят ничего плохого в работе на бога в течение пары сотен лет:

Многие из них скрывающиеся преступники или иные личности, которые ждут, когда те, кто их преследует, умрёт от старости. Немногие из них готовы умереть за Деда Мороза.

Помимо того, что они делают на своих местах они знают следующее:

1. Миссис Клаус отличный руководитель.
2. Расположение основных комнат на корабле.
3. Санта не работает на Барже.
4. Что нужно делать на каждом из планов.

Гоблины

Они привлекают Санту и его жену тем, что это очень исполнительные, если их запугать, существа. Делают большинство работы, от уборки до готовки еды. Цели у руководителей Баржи разные.

Санта хочет, чтобы за работой, где они приносят счастье детям, гоблины исправились, тогда как Миссис Клаус просто понимает, что это бесплатная рабочая сила. Никто из гоблинов не готов умереть за Санту, но если рядом будут конструкты или нежить, что работает на их босса, то будут нехотя драться.

Помимо того, что они знают о своем месте, гоблины знают это:

1. Санта крутой мужик.
2. Миссис Клаус стерва.
3. Иуда, главный инженер, настоящий профессионал.
4. Санта не любит овощи.



Элементали

Сам Санта в какой-то мере является элементом (3 форма), и его первые эксперименты по созданию себе помощников были крайне успешны. Элементали выполняют необычную работу, по типу сортировки писем, генерации угля и подобной. Они исключительно благодарны Санте и тому, что они могут находиться в комфортной среде, что готовы сражаться до смерти. Они ничего не знают и ничего не говорят на общем.

Конструкты

Огромное количество различных механизмов, доставшихся с Механуса. Исключительно исполнительные, но часто крайне нестабильны. Хоть Миссис Клаус и пытается исправлять возникающие проблемы у конструктов, но руки не всегда до этого доходят. Считайте, что при выпадении 1 на кубе, когда конструкт атакует, он ломается, выходя из строя, и требует ремонта. Опять же они не говорят, и их можно настроить против Санты.

Нежить

Когда на Баржу прибыла Миссис Клаус, она сразу поняла, что нежить в этом месте отлично могла бы исполнять самую грязную работу, и никогда бы не предала ее мужа. Хоть Санта и сопротивлялся приобретению нежити, все же сдался под напором жены и согласился на ее покупку.

Нежить ничего не говорит и не знает, пока ей не прикажут не будет драться.

Гринч

Маленький мальчик, который рос в бедной семье, где его не замечали. Он загадал желание «Хочу, чтобы все начали замечать меня», и по грустному стечению обстоятельств, он стал гоблином. Да его стали замечать, но не так, как он хотел, и в конце концов он бежал из города.

Его мотивацией стало отмщение Санте, он долго изучал, все что мог, следил за существами, чтобы набрать команду, копил деньги на магические предметы. И вот сейчас он уже точно не отступится, он прознал, что возможно это рождество будет последним, когда Санта окажется на Барже и он готов убить его. Он врятли изменится сам, но исправившиеся герои, могут убедить его, что месть не выход.

Гринч использует статблок ученика волшебника, но если в группе меньше 4 персонажей, то дайте ему статблок мага (без 5 ячеек).

Список подарков

Они могут лежать в подарочных коробках где угодно, а также в мастерских.

Номер	Подарок
1	<u>Бездевушка</u>
2	Печеньки в виде человечков
3	Платъице
4	Кораблик в бутылке
5	Армия деревянных солдатиков
6	Гоночный автомобиль на радиоуправлении
7	Шапка ушанка
8	Груда конфет
9	<u>Запасной глаз</u>
10	<u>Переверткань</u>
11	Костюм пирата
12	Подзорная труба
13	Пирожные с малиной
14	<u>Сфера времени</u>
15	<u>Говорящая кукла</u>
16	Набор для выжигания
17	Ковбойские сапоги и шляпа
18	Фруктовая корзина
19	<u>Кость шарлатана</u>
20	<u>Необычный маг. предмет</u>

Шитры

Автор приключения: **Павлов Фёдор**

Следить за творчеством автора можно здесь:

boosty.to/fechka

Плейтест приключения (в двух частях):

<https://www.twitch.tv/ronakot/v/1977448660?sr=a&t=10s>

<https://www.twitch.tv/ronakot/v/1982756112?sr=a&t=0s>

Вёрстка документа: Eliza Moore

https://boosty.to/eliza_moore

Приложение А. Статблоку

Рождественский гоблин

Маленький гуманоид

Класс Доспеха 15 (маг. доспех)

Хиты 4д4 (14)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	8 (-1)	9 (-1)

Навыки: Скрытность +6 Анализ +3

Чувства: тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9

Опасность: 1/2

Бонус мастерства +2

Языки: Гоблинский, Общий

Ловкий побег. Гоблин может в каждом своём ходу бонусным действием совершать действие Засада или Отход.

Врождённые заклинания. Гоблин использует свой Интеллект в качестве заклинательной характеристики для накладывания заклинаний. Он может накладывать следующие заклинания:

Неограниченно: починка.

1 раз в день каждое: магический доспех, туманный шаг.

ДЕЙСТВИЯ

Гаечный ключ. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 5 (1к6 + 2).

Бомба (2 раза/день). Гоблин бросает бомбу на расстояние 30 футов от себя в выбранную точку. Все враги в 10 фт от точки должны пройти спасбросок Ловкости со сл. 13, или получить 6д6 урона огнем. В случае успеха цель не получает урона. Есть 50% шанс, что бомба это конфети и не наносит урон.

Снаряжение: 2 бомбы, гаечный ключ, форма.

Рождественский эльф

Средний гуманоид

Класс Доспеха 13

Хиты 4д8 + 4 (22)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Навыки: Внимательность +5

Чувства: тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 15

Опасность: 1/2

Бонус мастерства +2

Языки: Эльфийский, Общий

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Эльф дважды атакует электрошокером.

Электрошокер. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: урон электричеством 4 (1к8). Если эльф попадает два раза подряд электрошокером, по существу, то оно должно пройти спасбросок телосложения со сл. 10 или стать ошеломленным до конца своего следующего хода.

Снаряжение: электрошокер, форма, инструменты для работы.

Рождественский эльф «Сладкая Дама»

Средний гуманоид

Класс Доспеха 16 (маг. доспех)

Хиты 12к8 + 24 (78)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	17 (+3)	15 (+2)

Навыки: Внимательность +6, Атлетика + 5, Акробатика + 6

Чувства: тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 16

Опасность: 3

Бонус мастерства +3

Языки: Эльфийский, Общий



Врожденные заклинания. Эльф использует свою Харизму в качестве заклинательной характеристики для накладывания заклинаний. Он может накладывать следующие заклинания:

Неограниченно: фокусы, наставление

1 раз в день каждое: магический доспех, сияние фей, невидимость, притяжение

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Эльф дважды атакует сладкой палочкой и может бросить пудру в глаза или призвать малыша чупа чупса.

Сладкая палка. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: Дробящий урон 6 (1к6 + 3), на существе остается Сахарный мазок (они складываются).

Сахарная пудра в глаза (перезарядка 5-6). Дальнейшая атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 10/20 футов, одна цель, Попадание: цель ослеплена и должна тратить бонусное действие или основное действие на то, чтобы оттирать свои глаза, каждый раз, когда она это делает, она бросает д6, если выпало 4 и выше, она оттерла глаза.

Призыв малыша чупа-чупса (3/день). Эльф призывает маленькое существо с характеристиками квиклинга, тот будет атаковать существо с Сахарным мазком, снимая этот эффект с него. Если сахарного мазка нет, то чупа-чупс возвращается в состояние шарика на ремне эльфа и восстанавливает одно использование.

Снаряжение: Мешочек магического порошка (маг. предмет со свойствами, как и описано у эльфа), форма, сахарная палочка, 3 чупа-чупса (работает, как и описано у эльфа).

Рождественский голем

Средний элементаль

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 8д8 + 24 (60)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	9 (-1)

Навыки: Атлетика (+5)

Чувства: тёмное зрение 60 фт, пассивная Внимательность 10

Опасность: 2

Бонус мастерства +2

Языки: понимает Общий, но не говорит

Иммунитет: холод

Иммунитет к состояниям: истощенный, отравленный.

Оptionальный. Выберете любой из двух вариантов и используйте его: *ледяной силач*, *снежный весельчак*.

Врожденные заклинания (снежный весельчак).

Голем использует свою Мудрость в качестве заклинательной характеристики для накладывания заклинаний. Он может накладывать следующие заклинания:

2 раза/день каждое: сон (4 ячейкой), опутывание, ледяные пальцы.

Силач (ледяной силач). Удары голема наносят дополнительную кость урона 1д8 (учтено) холодом.

Смерть (любой). После смерти голем разлетается на морозную изморозь, все существа в 5 футах от голема, должны пройти спасбросок Ловкости со сл. 10 или стать схваченным льдом. Существо может потратить действие, чтобы освободится ото льда.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака (ледяной силач). Голем дважды атакует кулаком.

Кулак. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: Дробящий урон 7 (1к8 + 3) + 4 (1к8) урона холодом.

Самоубийство (снежный весельчак, 1 раз). Голем разбегаётся и прыгает во врага, разбиваясь в клочья. Перед этой атакой он должен переместиться по прямой минимум на 20 футов. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: цель должна пройти спасбросок силы со сл. 13, или будет повалена с ног, и получит 5 (1к10) урона, за каждые 10 хп, что оставались у голема на момент смерти. В случае успеха цель не падает и получает половину урона. Голем уничтожается после этой атаки.

Рождественская нежить

Средняя нежить

Класс Доспеха 12

Хиты 4д8 (18)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Чувства: тёмное зрение 60 фт, пассивная Внимательность 10

Опасность: 1/8

Бонус мастерства +2

Языки: понимает Общий, но не говорит

ДЕЙСТВИЯ

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

Мехагном

Маленький конструктор

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 10д6 + 30 (65)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	8 (-1)	8 (-1)	8 (-1)

Навыки: Атлетика +5, Внимательность +1

Чувства: тёмное зрение 60 фт, пассивная Внимательность 11

Сопротивление: огонь

Иммунитет: яд, психический

Иммунитет к состояниям: отравленный

Опасность: 3

Бонус мастерства +2

Языки: Общий

Шаткая конструкция. Если мехагном получает за ход более 15 урона, то он теряет руку (теряет мультиатаку), ногу (половина скорости) или голову (ослеплен). Бросьте 1д6: при 1-2 у мехагнома отваливается рука, 3-4 нога, 5-6 голова.

Особая конструкция. Есть 3 типа мехагномов: Усыпитель, Ремонтник, Разносчик. У каждого своя атака.

Хорошо хватать! (Разносчик). Делает проверки атлетики, чтобы хватать с преимуществом. Также если он схватил существо, то он может двигаться с полной скоростью и бить это существо с преимуществом.

Механизм на место! (Ремонтник). Мехагном автоматически восстанавливает потерянную конечность, если оканчивает свой ход в 5 фт от нее.

Спокойствие! (Усыпитель). У мехагнома есть возможность накладывать заклинание приказ неограниченное количество раз, сл. спасброска от заклинания равна 11.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Мехагном совершает 2 атаки рукой (Ремонтник), 2 атаки усыплялкой (Усыпитель) или 2 атаки сжиганием (Разносчик).

Рука. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 6 (1к6 + 3).

Усыплялка. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 30 фт, одна цель. При попадании существо должно пройти спасбросок Интеллектасо сл. 10 или потеряет сознание на 1 минуту, или пока его не потрясут действием.

Сжимание. Разносчик сжимает схваченную цель! Цель получает 7 (2к6) дробящего урона.

Распределитель

Гигантский конструктор

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 12д20 + 96 (222)

Скорость особое

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
26 (+8)	6 (-2)	27 (+8)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)

Навыки: Атлетика +13, Анализ +9

Чувства: тёмное зрение 60 фт, пассивная Внимательность 11

Сопротивление: электричество, огонь, холод, любой немагический урон

Иммунитет: яд, психический

Иммунитет к состояниям: истощение, отравление, испуг, очарование, сбитый с ног, ослепленный, оглушенный

Опасность: 14

Бонус мастерства +5

Языки: Все

Особое перемещение. Распределитель привязан к особым механизмам на корабле, и может потратить действие, чтобы моментально оказаться в другом кругу.

Особые условия. Если распорядитель получает 80 урона, то он мгновенно отправляется в мастерскую где его начинают чинить гоблины, восстанавливая 1 хит в минуту. Если его атаковать в этом состоянии, то он будет драться на смерть, и не будет телепортироваться в другое место. Восстановив все хиты, он продолжит работу.

Особая конструкция. Все атаки Распределителя очень замедленны, поэтому наступают только через один раунд (см. действия).

Легендарное сопротивление (3/день). Распорядитель делает свой спасбросок успешным.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Распределитель использует 4 линии, 2 конуса, 2 круга, или 2 квадрата (можно заменять одно другим, любая фигура стоит 2 Линии).

Линия. Распределитель выставляет перед собой линию длиной до 30 футов и шириной 5 футов. Игроки видят эту линию и могут среагировать. В начале следующего хода Распределитель атакует по этой линии своей рукой, нанося 21 (4к12 + 8) дробящего урона.

Конус. Распределитель выставляет перед собой конус длиной до 40 футов. Игроки видят этот конус и могут среагировать. В начале следующего хода Распределитель атакует по этой линии своим дыханием, нанося 54 (12к8) огненного урона.

Круг. Распределитель выставляет круг с радиусом до 20 футов в пределах 60 футов от себя. Игроки видят этот круг и могут среагировать. В начале следующего хода Распределитель магически блокирует эту зону зоной антимагии, которая просуществует 1 раунд. Все кто окажутся в этой сфере не могут из нее выйти ни физически ни магически в течении этого раунда.

Квадрат. Распределитель выставляет квадрат со стороной до 15 футов в пределах 60 футов от себя. Игроки видят этот квадрат и могут среагировать. В начале следующего хода Распределитель взывает столбы праведной математики в этом квадрате. Все существа в квадрате должны пройти спасбросок Интеллекта со сл. 17, или должны будут тратить свое действие на решение нерешаемой задачки. Они могут совершать этот спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе решая задачу и получая иммунитет к этой атаке на 1 час, пока распорядитель не придумает новую задачу.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Распорядитель может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Распорядитель восстанавливают использованные легендарные действия в начале своего хода.

Линия. Распорядитель готовит еще одну линию

Помощник (2 легендарных действия). Распорядитель вытаскивает из себя мехагнома, теряя при этом 15 хитов.

Поглощение (3 действия). Распорядитель поглощает мехагнома в 15 футах от себя, в следующий ход, он может разместить либо 2 новых линии, либо 1 другую фигуру.



Санта Клаус



У санты всегда есть следующие действия логова:

ЛОГОВО

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) санта совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов: санта не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- **Снеговик!** Санта активирует любого снеговика в зоне своей видимости
- **Елочки!** Санта активирует любые 2 елки в зоне своей видимости
- **Прыжок!** Санта может заставить Баржу скакнута на несколько миль вперед. Существа, которые не готовы к переходу, должны пройти спасбросок Ловкости со сл. 20, или будут распластаны и прижмутся к противоположной движению баржи стене. За каждые 10 футов, что двигалось существо, оно получает 1кб урона (половина в случае успешного спасброска Ловкости)

Санта 1 фаза (Рождечек)

Большой конструкт

Класс Доспеха 19 (магдоспех + щитверы + ускорение)

Хиты 10д10 + 30 (85)

Скорость 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	14 (+2)	17 (+3)	22 (+6)	16 (+3)	11 (+0)

Навыки: Акробатика +6

Чувства: тёмное зрение 60 фт, пассивная Внимательность 13

Уязвимость: огонь

Сопротивление: яд, холод

Иммунитет: психический урон

Иммунитет к состояниям: истощение, отравление, испуг, очарование, сбитый с ног, ослепленный, оглушенный

Опасность: 7

Бонус мастерства +4

Языки: Все

Использование заклинаний. Санта использует Интеллект как заклинательную характеристику. Он может накладывать следующие заклинания:

Неограничено: магический доспех, щит веры, громовой клинок, ледяной луч

3 в день каждое: щит, скольжение, дыхание дракона (холод), громовая волна

1 в день: ускорение.

Слабость: Если засунуть действием (атлетика или ловкость рук, против акробатики санты) овощ в рот санты, то он потеряет одну концентрацию на его выбор.

Многофункциональный костюм: Санта может держать любое количество концентраций.

Новая фаза: Если хиты этой фазы падают до 0, то санта предстает в виде второй фазы перед игроками на мгновение и после оказывается в любой точке корабля во второй фазе и все забывает.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Санта 2 раза атакует рожком, он может заменить любую атаку на использование заклинания.

Рожок. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 12 (2к10 + 1).

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Санта может совершить 2 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Санта восстанавливают использованные легендарные действия в начале своего хода.

- **Заклинание к бою!** Санта использует одно заклинание на выбор
- **Вкусные рожок!** Санта кушает рожок восстанавливая 2к10 + 2 хита (13). Всего 3 раза!
- **Постой, отдохни! (2 легендарных действия).** Санта выбирает любое существо которое видит и в существо летит рожок. Существо должно пройти спасбросок Телосложения со сл. 18, или стать недееспособным до конца своего следующего хода, а также получить 4к10 (22) урона холодом.

Снаряжение: 3 рожка

Санта 2 фаза (Дед)

Большой великан

Класс Доспеха 15 (тяжелая мантия деда мороза: 14 + ловкость макс.2)

Хиты 12д10 + 60 (126)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	13 (+1)	21 (+5)	14 (+2)	12 (+1)	24 (+7)

Навыки: Атлетика +10, Убеждение +11, Исполнение +11

Чувства: тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11

Опасность: 8

Бонус мастерства +4

Языки: Все

Использование заклинаний. Санта использует харизму как заклинательную характеристику. Он может накладывать следующие заклинания:

3 в день каждое: любая кара 1 круга (гневная кара, громовая кара, палящая кара)

1 в день каждое: любая кара выше 1 круга (клеящая кара, ослепляющая кара, оглушающая кара)

Слабость: Если начать читать стишок санте в свой ход, то надо пройти исполнение со сл. 11, и при успехе Санта будет очарован существом, что читает стих.

Новая фаза: Если хиты этой фазы падают до 0, то санта предстает в виде третьей фазы перед игроками на мгновение и после оказывается в любой точке корабля во второй фазе и все забывает.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Санта 2 раза атакует своим мешком с подарками.

Мешок с подарками. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 23 (3к10 + 6).

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Санта может совершить 1 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Санта восстанавливают использованные легендарные действия в начале своего хода.

- **На подарок!** Санта открывает случайный подарок в мешке, бросьте к6, если выпало больше 4, то Санта нашел, что ему нужно! Существо, которому предназначался подарок должно пройти спасбросок Мудрости со сл. 18 или потратит свое следующее действие на распаковывание подарка.
- **Сядь на коленки к бабушке!** Существо по выбору санты должно пройти спасбросок силы со сл. 18, иначе оно будет очаровано сантой и захочет сесть ему на коленки в следующий ход и рассказать ему свое желание.



Санта 3 фаза (Сердце)

Средний элементаль

Класс Доспеха 16 (естественная)

Хиты 8к8 + 24 (60)

Скорость 40 футов (катится)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	13 (+1)	26 (+3)	20 (+5)	29 (+9)	23 (+6)

Навыки: Проницательность +13, Внимательность +13

Чувства: тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 23

Иммунитет: холод, физический, яд

Иммунитет состояниям: отравленный, истощенный, сбитый с ног

Опасность: 5

Бонус мастерства +4

Языки: Все

Использование заклинаний. Санта использует мудрость как заклинательную характеристику. Он может накладывать следующие заклинания:

Неограниченно: желание (только подарки)

3 в день каждое: чтение мыслей, истинное зрение, леденая стена, конус холода, град.

Слабость: Если сознаться во всех грехах Санте и искренне (проверка обмана против проницательности санты, если врете) пожелать праздновать новый год, то он простит это существо и готов будет подарить желание этому существу.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Санта 4 раза атакует своими лучами.

Луч. Дальнобойная атака заклинанием. Дистанция 120 футов, одна цель. Попадание: +13, 18 (2к8 + 9) урона холодом, и скорость существа замедлится на 10 футов, до конца его следующего хода.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Санта может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Санта восстанавливают использованные легендарные действия в начале своего хода.

Дыхание холода. Санта выдыхает холод конусом 20 футов, все существа в конусе должны пройти спасбросок Телосложения или получить 13 (3к8) урона холодом

Сделка? (2 действия). Санта использует свое желание, чтобы исполнить чье-то желание (подарок).

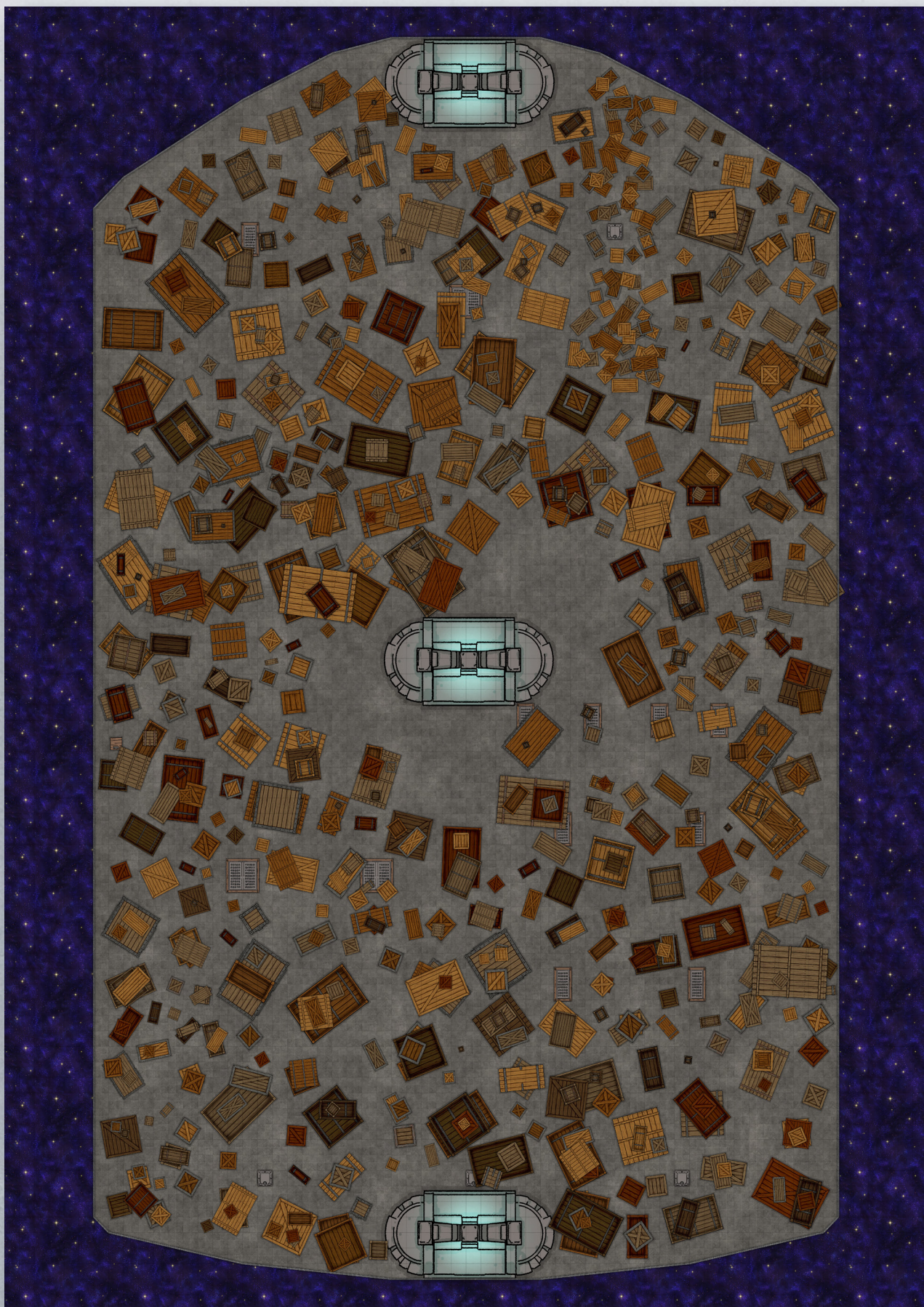
Истинное рождество! Все существа по выбору Санты которых он видит в пределах 60 футов, должны пройти спасбросок Харизмы со сл. 21, или погрузятся в думы на 1-3 раунда (сами решите, сколько) о том, как им было хорошо (используйте знание о героях игроков, любимые блюда, самый лучший день рождества, письмо санте и т.д.) Санта очарован всеми этими существами, пока они не увидят это видение до конца.

Не пытайтесь выиграть бой сантой в 3 фазе, он специально сделан слабым. Его задача попробовать убедить игроков в том, что они ошибаются, и рождество классное. Он будет использовать обнаружение мыслей, чтобы узнать проблемы героев, будет использовать истинное рождество, чтобы надавить на воспоминания героев и т.д. Только в последнюю очередь он будет сражаться.



Приложение Б. Карты локаций

Верхняя палуба (масштаб 84x68)



Нижняя палуба (масштаб 84x68)



Приложение В. Раздаточный материал

Письмо от Гринча

Дорогой мой товарищ, по несчастью!

Меня зовут Гринч, и я знаю, что ты ненавидишь рождество и Санту также как и я.

Надеюсь, я не ошибся с выбором, и ты действительно готов закончить этот маскарад и дурдом!

Если заинтересован в мести Санте и убийству рождества, то приходи в Конец Надежды в городе Сигил.

Думаю, если ты действительно хочешь то, что мы задумали, то ближайшая дверь приведет тебя куда надо!

Письмо Санте

Санта, если ты вдруг это прочтешь, то
просто знай, что ты лудак, и условия труда
у тебя отстой! Возможно я уже мертв.
Так вот, исполни мне последнее желание.
Воскреси меня подми себя. А? Слабо?
Может я даже тебе овощей в рот запишал
уже, чтобы ты подавился.

Предупреждающая табличка

Санте овощи не давать!

Дневник Санты

Мне с каждым днём все грустней и грустней. Это не может так продолжаться.

Даже мое сердце не хочет биться больше. Я насильно заставляю его стучать.

Дети... они стали дружили...
Или больше не нужен праздник.
Или нужны подарки.

Они получают подарки. А я буду тихо умирать.

БАРЖА САНТА-КЛАУСИНА



© 2023, Павлов Фёдор. Все ссылки на «Подземелья и Драконы» и его материалы принадлежат Wizards of the Coast. Данный материал не является официальным продуктом и не поддерживается или одобряется Wizards of the Coast. Все торговые марки и авторские права, связанные с «Подземелья и Драконы», принадлежат их владельцам.