

ТЕНЕВОЙ ЦВЕТОК

SHADOW FLOWER

ПРИКЛЮЧЕНИЕ СОЗДАНО С ЛЮБОВЬЮ
НА КОНКУРС ВАНШОТОВ ДЛЯ ПЕКАРНИ ТВОРЦОВ
ЗА АВТОРСТВОМ ДАНИИЛА ФАДЕЕВА АКА ОВИТОСЛІР

АННОТАЦИЯ

ЖАНР: Любовь, Фэнтези, Драма.

МЕСТО ДЕЙСТВИЙ:

Церковь, Мистический лес,
Храм.

КРАТКИЙ ОБЗОР:

Незадолго до свадьбы близкого для наших героев паладина Адлера, его возлюбленную настигает несправедливая смерть. И возможно, история закончилась бы печально, если бы не милость богини, что поведала о том, как вернуть ту, что он любил. Узнав о способе спасти её, паладин созывает своих близких друзей, дабы вместе вернуть к жизни возлюбленную, Эшли. Смогут ли наши герои спасти её? Вернутся ли все целыми и невредимыми из путешествия? Решать лишь им

ВВЕДЕНИЕ

«ТЕНЕВОЙ ЦВЕТОК | SHADOW FLOWER»

Это приключение по системе D&D 5e, рассчитанное на 4 героев четвёртого уровня. Средняя продолжительность 4-5 часов.

Перед проведением игры полностью прочитайте этот документ, чтобы знать все тонкости и нюансы истории. Повествование истории будет настолько же приятным и интересным, насколько мастер сможет погрузить игроков в мир этого приключения.

БУДУЧИ МАСТЕРОМ

ВАША ГЛАВНАЯ РОЛЬ — **ОБЕСПЕЧИТЬ УДОВОЛЬСТВИЕ ИГРОКОВ ОТ ИГРЫ.**

Вы рассказываете историю и даёте жизнь словам на этих страницах. Оцените уровень опыта игроков (не персонажей). Попробуйте понять (или спросить), чего они хотят от игры, и попытайтесь создать ту атмосферу, которой они ищут. У всех должна быть возможность проявить себя. Не стесняйтесь предоставлять своим игрокам подсказки и наводящие вопросы.

Не забывайте уделять внимание тем, кто желает проявить себя или заинтересованном в событиях ваншога.

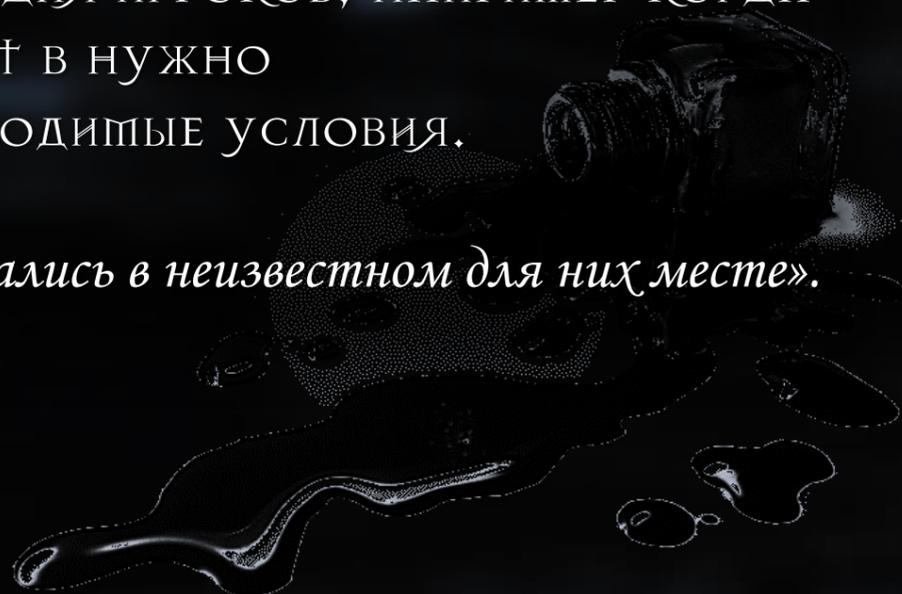
Крайне важно чтобы мастер заранее предупредил игроков о предстоящих событиях, но не рассказывая больше нужного. Это поможет вашим игрокам создать более подходящих персонажей для игры. Ознакомьтесь с предысториями этих персонажей, это повлияет на ваши дальнейшие игровые решения.

В процессе ознакомления с текстом ваншога мастер может вносить правки при отыгрыше, не нарушая общий концепт приключения. Рекомендуется делать заметки, чтобы не потерять нить повествования, ввиду некоторой вариативности взаимодействий героев.

Внимание; Предыстория частично ложится на события другого приключения — [«Воспоминания о твоём последнем вздох»](#). Также стоит учесть, что данное приключение является нелинейным, предлагая мастеру арсенал решений и последствий.

Если текст указан как указано на примере ниже, тогда он предназначен для чтения вслух или перефразирования для игроков, например когда персонажи прибывают в нужное место или выполняют необходимые условия.

«Жаль, что они позабыли о нём и о том, как оказались в неизвестном для них месте».



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Как обычно перед началом игры Мастеру следует обсудить, знакомы ли персонажи партии между собой и связывает ли из что-либо. Какие классы, расы и опциональные правила доступны для игры. Приключение не решает возможности применения собственного **Номевреу** и использования таких классов как **алхимик**, **егерь** или **не упокоенная душа**.

РЕКОМЕНДОВАННЫЕ РАСЫ ДЛЯ ПРОХОЖДЕНИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ:
[аасимар](#), [драконорождённый](#), [рейвенфолк](#), [табакси](#), [сирена](#), [полуорк](#), [полуэльф](#), [совлин](#), [тифлинг](#), [шифтер](#), [юань ти](#), [человек](#), [порождение бедствия](#).

РЕКОМЕНДОВАННЫЕ КЛАССЫ:

[воин](#), [жрец](#), [бард](#), [монах](#), [паладин](#), [плут](#), [чародей](#),
[савант](#), [магус](#), [егерь](#), [друид](#), [следопыт](#).

Приключение допускает существование огнестрельного оружия, однако его наличие у игроков остаётся на усмотрение мастера.

Правила пользования огнестрельным оружием смотрите в подклассе воина;
[ганслингер](#).

Также рекомендуется снять ограничение на владение огнестрельным оружием.

Если потребуются, мастер может расширить количество игроков на игру до пяти-шести человек, мастеру следует либо ослабить игроков до третьего уровня, либо немного усложнить приключение, подняв здоровье врагов на 1к10 и увеличив урон на 1к4.

Позвольте игрокам использовать возможность добавить в своё снаряжение один магический предмет, подходящий их предыстории и общему образу, для получения нового опыта, не требуя за это траты стартовой волюты.

При выборе снаряжения рекомендуется использовать механику покупки предметов и оружия, вместо использования стандартного снаряжения, которое предлагает предыстория и класс, за исключением некоторых классов таких как **егерь** и **друид**.

Также при создании персонажей игрокам рекомендуется проработать предысторию более тщательно, но не перебарщивая. В свою очередь мастер сможет продвигать события акцентируя внимание на событиях из их предыстории.

Готовые персонажи для приключения представлены после раздела «**Предыстория**». Рост, вес и некоторые элементы внешности персонажей остаются на усмотрение и предпочтения игроков, как и мировоззрение. При желании, мастер может использовать индивидуальные моменты «подготовленных на выбор персонажей» для альтернативного развития событий.

ПРЕДЫСТОРИЯ

«ТЕНЕВОЙ ЦВЕТОК | SHADOW FLOWER»

В пламени революции, в городе из далёкой страны, под названием ФЛЁРЕЗОН, разгорелась революция, что погрузила во тьму её жителей. В день, когда тень прошлого высвободилась из недр катакомб города, от одной из девушек публичного дома под названием S'EMBRASSER DANS LE NOIR (Поцелуй в темноте), на свет появились два чада – Эшли и Энра.

Хозяйка публичного дома, имя которой Вирджиния д'Эстре, с возрождением своего возлюбленного и с наступлением революции приняла решение покинуть родной город, спасая жизни подданных ей девушек.

Одной из таких девушек и была молодая мать, имя которой Тея. Будучи юной любимицей Вирджинии, та решает отправить её на юг, в город соседствующей с ними страны, под названием [ЛАДОН](#), названным в честь древнего дракона.

К несчастью, в момент путешествия по территории чуждой для них страны, карета попадает в засаду, последствия которой не остались незамеченными для одного из детей Теи. Шайка гноллов, жаждущая наживы, похищает всё ценное что смогли унести, за в том числе и Энру.

Возможно, если бы в тот день по той же дороге не проезжала группа паладинов Ордена Серебряного Пламени, что вмешалась в бесчинства звероловов, они бы похитили и второго ребёнка и решили жизни Тею. Жаль, что с тех пор Энру так и не удалось найти. Паладин Витторе Скалетта, что по стечению обстоятельств также являлся отцом Адлера, приютил решённую дитя мать, узнав о её связи с госпожой д'Эстре. Он сделал её частью побочной ветви своей семьи, одарив родовой фамилией.

С тех пор прошло 17 лет.

Сын Витторе становился старше, возмужал и его связь с дочерью Теи становилась лишь сильнее.

Будь некровными родственниками, они росли как брат и сестра, что в тайне испытывали симпатию друг к другу. К счастью, их родители одобряли эту связь, наблюдая как растут в любви их дети. С наступлением восемнадцати лет, Адлер и Эшли получили одобрение на возможность скрепить свою любовь узами брака. Но в тоже время, проявились отголоски прошлого. В ночь, за месяц до свадьбы Эшли была укушена змеей, чей яд нёс в себе некое проклятие. Будучи в отчаянии, Адлер взмолил о милости небес и на его удивление, на его зов откликнулась некая фигура, что представилась как богиня Вэйн.

Проникнувшись чувствами Адлера к Эшли, она рассказала ему о способе спасти её. Он должен был отправиться в затерянный храм в мистическом лесу, он должен был вознести там её священный символ, в обмен на возвращение к жизни Эшли.





АДЕЛЬ

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

У меня повышенный интерес к моде и современным тенденциям.

ИДЕАЛЫ

Мой долг - делиться своими выдающимися способностями и знаниями для всеобщего блага.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Я составляю энциклопедию флоры и их различных химических, магических и алхимических свойств и применений. Это работа всей моей жизни.

СЛАБОСТИ

Красивое лицо всегда способно увлечь меня за собой.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Я с детства была увлечена различными цветами и растениями, в особенности их ароматом и эффектом, которые они оказывали. Становясь старше я накапливала знания и деньги, прибегая к честным и не слишком способам, но не переступая границ, не убивая. Однако был день, когда она была поймана за руку молодой дворянкой по имени Эшли Скалетта. Возможно та встреча стала решающей. После долгого разговора, наши интересы совпали и она помогла мне в становлении парфюмером. Так я смогла стать тем, кем ей хотелось, но ничто не идеально. Исполнив часть моей мечты, спустя несколько лет Эшли умерла, незадолго до свадьбы. И теперь, узнав об этом, я также узнала и о способе её спасти, что побудило меня вернуться на путь плута.

НАВЫКИ

КОШАЧЬЕ ПРОВОРСТВО.

Ваши рефлекс и проворство позволяют Вам двигаться со скачком скорости. Когда Вы двигаетесь в бок в свой ход, Вы можете удвоить свою скорость до конца хода. Используя эту черту, Вы не можете использовать ее снова, до тех пор пока вы не переместитесь на 0 футов за один из ваших ходов.

КОШАЧЬИ КОГТИ.

Из-за Ваших когтей у Вас есть скорость лазанья 20 футов. Ваши когти - естественное оружие - рубящий урон, равный **1к4. СКРЫТАЯ АТАКА.**

Один раз в ход вы можете причинить дополнительный урон **1к6** одному из существ, по которому вы попали атакой, совершенной с **преимуществом** к броску атаки. Атака должна использовать *дальнобойное оружие* или оружие со свойством **Рехтовальное**. Вам не нужно иметь **преимущество** при броске атаки, если другой враг цели находится в пределах 5 футов от неё. Этот враг не должен быть **недееспособным**, и у вас не должно быть **помехи** для этого броска атаки.

ХИТРОЕ ДЕЙСТВИЕ.

Вы можете в каждом ходу боя совершать **бонусное действие** для **Рывка**, **Отхода** или **Засады**.

МАСТЕР ТАКТИКИ.

Вы можете использовать действие **Помощь** **бонусным действием**.

Когда вы используете действие **Помощь** союзнику в атаке существа, цель той атаки может быть в 30 футах от вас, а не в 5 футах, если цель может видеть или слышать вас.

МАСТЕР ИНТРИГИ.

Вы можете безошибочно подражать манере и акценту речи существа, разговор которого вы слышите как минимум одну минуту, что позволяет вам выдавать себя за носителя языка из определённой страны, если вы знаете языки

ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

КЛАСС; **ПЛУТ КОМБИНАТОР.**

РАСА; **ТАБАКСИ**

КЛАСС ДОСПЕХА 13 | ХИТЫ 32

СКОРОСТЬ 30 ФУТОВ

СИЛ 9 (-1) ЛОВ 16 (+3) ТЕЛ 12 (+1)

ИНТ 14 (+2) МДР 14 (+2) ХАР 10 (0)

БОНУС МАСТЕРСТВА +2

СПАСБРОСКИ: ЛОВ +5, ИНТ +4

Чувства: Пассивная внимательность 14
Тёмное зрение 60 футов.

Языки: Общий, Первичный, Воровской жаргон, Гноллов, Великаний.

Доспехи: Лёгкие и средние доспехи, Щиты

Оружие: Простое оружие, ручные арбалеты, длинные мечи, рапиры, короткие мечи

Инструменты: [Воровские инструменты](#), [Набор алхимика](#), [набор травника](#), [набором маскировки](#), [набором для подделки документов](#)

Навыки: Восприятие, Скрытность, Анализ, Природа, Ловкость рук, Обман, Проницательность, Медицина.

Снаряжение:

Короткий меч, кинжал, **НАБОР ТРАВНИКА**, кожаный чемоданчик, содержащий рецепты духов, исследовательские заметки, химические и ботанические образцы; 3 хрустальных (небьющихся) флаконов для духов, комплект отличной одежды и шелковый кошелек.

НАБОР ЛЕКАРЯ:

Это кожаный кошелек с бинтами, мазями и шинами. Набор годится для десяти использований. Вы можете действием потратить одно использование набора для стабилизации существа, у которого 0 хитов, не совершая проверку Мудрости (Медицина).

ЛЮБОВНОЕ ЗЕЛЬЕ-1шт.

Вы становитесь на 1 час очарованы первым же существом, которое вы увидите в течение 10 минут после того, как выпили это зелье. Если существо принадлежит к биологическому виду и полу, которые привлекают вас в обычных условиях, то вы воспринимаете его как свою истинную любовь, пока очарованы им. Жидкость представляет собой розовую, шипучую жидкость, с пузырьками в виде сердец.

ЧЕРТА; ЛЕКАРЬ

Вы способный медик, что позволяет быстро заживать раны и возвращать союзников в строй. Вы получаете следующие преимущества:

Когда вы используете **комплект целителя [healer's kit]** для **стабилизации** умирающего существа, это существо также восстанавливает 1 хит.

Вы можете Действием потратить одно использование **комплекта целителя [healer's kit]**, чтобы позаботиться о существе и восстановить ему 1к6 + 4 хита, плюс дополнительные хиты, равные максимуму имеющихся у него Костей Хитов. Это существо не сможет повторно восстанавливать хиты от этой черты, пока не закончит **короткий** или **продолжительный отдых**.

ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

КЛАСС; [МОНАХ ПУТЬ СОЧУСТВИЯ](#).

РАСА; ПОЛУЭЛЬФ

КЛАСС ДОСПЕХА 14 | ХИТЫ 40

СКОРОСТЬ 50 ФУТОВ

СИЛ 10 (0) ЛОВ 18 (+4) ТЕЛ 16 (+3)

ИНТ 8 (-1) МДР 10 (0) ХАР 10 (0)

БОНУС МАСТЕРСТВА +2

СПАСБРОСКИ: СИЛ +2, ЛОВ +6

Чувства: Пассивная внимательность 14
Тёмное зрение 60 футов.

Языки: Вы можете говорить, читать и писать на Общем, Эльфийском, и Небесный.

Доспехи: Нет.

Оружие: Простое оружие, короткие мечи

Инструменты: Набор для грима, флейта.

Навыки: Акробатика, Выступление, Скрытность, Ловкость рук, Восприятие.

Снаряжение:

Тычковый нож-2шт, Кинжал в носке левого ботинка, четыре метательных копья. **НАБОР ДЛЯ ГРИМА.**

Флейта.

АЛХИМИЧЕСКАЯ ПОГИБЕЛЬ -2шт.

Липкая клейкая жидкость воспламеняется при контакте с воздухом. Вы можете Действием бросить эту фляжку на расстояние до 20 футов, разбив ее при ударе. Совершите дальнобойную атаку против существа. При попадании цель получает урон огнём 7 (2к6) в начале каждого своего хода. Существо может Действием затушить огонь, совершив успешную проверку Ловкости со Сл. 10, чтобы погасить пламя.

ЧЕРТА; ПОДВИЖНЫЙ

Вы невероятно быстры и ловки. Вы получаете следующее преимущество:
Ваша скорость увеличивается на 10 футов.

Когда вы используете действие Рывок, труднопроходимая местность в этом ходу не замедляет ваше перемещение.

Если вы совершаете рукопашную атаку по существу, вы до конца этого хода не провоцируете от него атаки, вне зависимости от того, попадёте или нет.

НАСЛЕДИЕ ФЕЙ

Вы совершаете с преимуществом спасброски от очарования, и вас невозможно магически усыпить.

АТАКА НАДЕЛЁННАЯ ЦИ

Если вы частью действия в свой ход тратите хотя бы 1 очко ци, то можете до окончания своего хода бонусным действием совершить одну [безоружную атаку](#) или атаку [монашеским оружием](#).

ВЫБРАННОЕ ОРУЖИЕ.

Каждый раз, когда вы заканчиваете короткий или продолжительный отдых, вы можете коснуться одного оружия и направить в него свою ци, после чего это оружие считается для вас монашеским, пока вы не воспользуетесь этим умением снова. Выбранное оружие должно соответствовать следующим критериям:

-Оружие должно быть простым или воинским.

-Вы должны иметь владение этим оружием.

-У оружия не должно быть следующих свойств: [Тяжёлое](#) или [Особое](#).

ИСЦЕЛЯЮЩАЯ ЧАКРА.

Во время короткого отдыха, когда вы бросаете кости хитов, чтобы восстановить здоровье, вы восстанавливаете удвоенное число хитов, выпавшее на костях перед добавлением вашего модификатора Телосложения.

ЭМПАТИЯ

Ваше сострадание разрастается настолько, что позволяют вам принимать на себя других раны за счёт собственного здоровья. В качестве действия вы можете потратить 1 очко Ци, чтобы коснуться существа и исцелить количество хитов в размере до 5 × ваш уровень монаха. Вы получаете урон, равный половине от количества исцелённых хитов. Эта способность не передаёт никаких других эффектов, которые могли бы сопровождать урон, и этот урон никаким образом не может быть уменьшен.

РЭЙМОНД

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Для любой ситуации я найду подходящий рассказ. Мне обидно, если я не нахожусь в центре внимания.

ИДЕАЛЫ

Рассказы, легенды и песни прошлого не должны забываться, так как они учат нас тому, кто мы такие.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Я сделаю что угодно для дорогих мне людей.

СЛАБОСТИ

Я не могу скрывать свои истинные чувства. Острый язык всегда приносит мне неприятности.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Рэймонд родился и вырос в семье жрецов, однако ему никогда не симпатизировало быть игрушкой руках божьих. В юности он тайно покинул родной дом и стал членом странствующей труппы. Однако в ходе своих путешествий его всегда сопровождало чувство эмпатии к другим людям.

Периодически он оставлял труппу, чтобы вновь встретиться с друзьями прошлого, в том числе и с Адлером Скалетта, что когда-то спас его труппу от исчадий.

НАВЫКИ БОЕВЫЕ ИСКУССТВА.

Ваше знание боевых искусств позволяет вам эффективно использовать в бою безоружные удары и оружие монахов — короткие мечи, а также любое простое оружие, не имеющее свойств [Двуручное](#) и [Тяжёлое](#). Если вы безоружны или используете только монашеское оружие, и не носите ни доспехов, ни щита, вы получаете следующие преимущества:

-Вы можете использовать Ловкость вместо Силы для бросков атак и урона ваших безоружных ударов и атак монашеским оружием.

-Вы можете использовать кость к6 вместо обычной кости урона ваших [безоружных ударов](#) или атак монашеским оружием.

-Если в свой ход вы используете действие Атака для [безоружной атаки](#), или атаки монашеским оружием, вы можете совершить ещё одну безоружную атаку бонусным действием.

ЦИ (3 ОЧКА).

Вы можете использовать эти очки чтобы активировать различные умения ци.

Все потраченные очки ци восполняются по окончании короткого или продолжительного отдыха. Вы должны потратить как минимум 30 минут на медитацию для их восстановления. Сл. спасброска ци = 10.

Поступь ветра. 1ЦИ Бонусным действием вы можете совершить действие [Отход](#) или [Рывок](#). В этот ход дальность ваших прыжков удваивается.

Терпеливая оборона. 1ЦИ. Бонусным действием вы можете подготовить действие [Уклонение](#).

Шквал ударов. 1ЦИ. Сразу же после того, как вы в свой ход совершили действие Атака, вы можете совершить бонусным действием две [безоружные атаки](#).

ОТРАЖЕНИЕ СНАРЯДОВ.

Вы можете реакцией отразить или поймать снаряд, если по вам попали дальнобойной атакой оружием. Если вы делаете это, урон снижается на 1к10+7. Если вы снизили урон до 0, вы можете поймать снаряд в случае и он достаточно мал, чтоб держать его одной рукой, вы поймали снаряд с помощью этого умения, вы можете потратить 1ЦИ, чтобы частью этой же реакции совершить дальнобойную атаку пойманым оружием или боеприпасом с дистанцией 20/60 футов.

ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

КЛАСС; [КОЛДУН НЕБОЖИТЕЛЬ](#).

РАСА; ЧЕЛОВЕК

КЛАСС ДОСПЕХА 12 | ХИТЫ 28

СКОРОСТЬ 30 ФУТОВ

СИЛ 8 (-1) ЛОВ 14 (+2) ТЕЛ 10 (0)

ИНТ 12 (+1) МДР 8 (-1) ХАР 18 (+4)

БОНУС МАСТЕРСТВА +2

СПАСБРОСКИ: МДР +1, ХАР +6

ЗАКЛИНАНИЯ

СЛ. СПАСБРОСКА; 14

МОДИФИКАТОР БРОСКА АТАКИ +6

Чувства; Пассивная внимательность 9

Языки; Вы можете говорить, читать и писать на Общем, Небесном, Сильване и Драконьем.

Доспехи; Лёгкие доспехи.

Оружие; Простое оружие

Инструменты; Набор для грима, флейта.

Навыки; Магия, Обман, Убеждение, Анализ, Религия, Ловкость рук.

Снаряжение;

Один кинжал, Рационы 5шт. Верёвка пеньковая 50футов.

Крюк-кошка-1шт. **НАБОР УЧЁНОГО:** рюкзак, научную книгу, бутылочку чернил, писчее перо, 10 листов пергамента, небольшую сумочку с песком, небольшой нож.

ВОРОВСКИЕ ИНСТРУМЕНТЫ: небольшой напильник, набор отмычек, небольшое зеркальце на длинной ручке, ножницы, пара щипчиков.

ЖЕЗА ХРАНИТЕЛЯ ДОГОВОРА +1; 1шт.

Держа этот жезл, вы получаете бонус +1 к броскам атаки заклинаниями колдуна и Сл. спасбросков от ваших заклинаний колдуна.

Кроме того, вы можете Действием восстановить одну ячейку заклинания колдуна, если держите этот жезл.

Вы не можете использовать это свойство повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

ЧЕРТА; БОЖЕСТВЕННЫЙ ЛЮБИМЧИК

Божество выбрало вас тем, кто будет носить в себе частичку божественной силы.

Вы знаете заговор чудотворство и заклинание плащ теней.

Вы можете применять выбранное заклинание без трат ячейки заклинаний. Вы должны завершить продолжительный отдых, чтобы применить его подобным образом повторно. Вы также можете потратить это заклинание, используя любую ячейку заклинаний, доступную вам.

ЧЕРТА; АДЕПТ ТАИНСТВ

Изучая оккультные знания, вы открыли в себе сверхъестественную силу:

Вы изучаете таинственное воззвания «ГЛАЗА ХРАНИТЕЛЯ РУН».

СЕРДЦЕ ТЬМЫ

Те, кто взглянет вам в глаза, сможет увидеть, что вы встречались с невообразимым ужасом и что вам не чужда тьма. Хотя они могут бояться вас, обыватели будут вежливы и сделают всё, чтобы помочь вам. Если вы не выказали признаков угрозы для них, они даже могут взяться за оружие, чтобы драться вместе с вами, если вы окажетесь лицом к лицу с врагом в одиночестве.

САВИТАР

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Я люблю цитировать и учить поэзию.

Она успокаивает меня и приносит мимолётные моменты радости.

ИДЕАЛЫ

Я пытаюсь помогать другим нуждающимся, не взирая на личную цену.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Ужасная вина гложет меня.

Я надеюсь, что смогу отыскать искупление своими действиями.

СЛАБОСТИ

Я говорю с духами, которых никто больше не может видеть.

Я не испытываю сострадания к мёртвым. Им-то повезло.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Рождённый в семье колдунов, чьим покровителем издавна было таинственное существо из царства теней, он насильно был избран Соларом. Прервав ритуал заключения договора, небожитель изъял пальчишку из лап тьмы и сделал инструментом своих целей, пускай и не по своей воле. С тех пор Савитар вынужден бежать от своего наследия и внимая указам своего покровителя, искать путь к свету. Однако, последние несколько лет он нашёл пристанище в качестве воина ордена Серебряного пламени, что связало его жизнь с Адлером Скалетта.

НАВЫКИ

ТАИНСТВЕННЫЕ ВОЗЗВАНИЯ.

- Дьявольский взгляд.** Вы можете нормально видеть в темноте, как магической, так и немагической, на расстоянии 120 футов.
- Глаза хранителя рун.** Вы можете читать любые письма.
- Обманчивое влияние.** Вы получаете владение навыками Обман и Убеждение.

ЛЕЧАЩИЙ СВЕТ.

Вы получаете способность направлять небесную энергию для лечения ран. У вас есть пул кубиков к6, который вы тратите, чтобы подпитывать это лечение.

Количество кубиков равно 5.

В качестве бонусного действия вы можете вылечить одно существо, которое вы можете видеть в 60 футах от вас, потратив несколько кубиков. Максимальное количество кубиков, которые вы можете потратить одновременно, равно четырём. Бросьте кубики, которые вы тратите, сложите их значения и восстанавливайте количество хитов, равное сумме. Вы восстанавливаете все потраченные кубики, когда вы закончите продолжительный отдых.

ДОГОВОР ГРИМУАРА.

Ваш покровитель дарует вам гримуар, который называется «Книга теней». В ней записаны следующие заговоры; Огненный снаряд, Электрошок, Мистический заряд. Пока книга с вами, вы можете применять эти заговоры неограниченно. Они не учитываются при подсчёте максимального числа заговоров, которые вы можете знать, и считаются для вас заклинаниями колдуна. Если вы теряете книгу, вам нужно провести ритуал длительностью в 1 час, чтобы получить новую от своего покровителя. Вы можете провести этот ритуал во время короткого или продолжительного отдыха. Предыдущая книга при этом уничтожается. Книга обращается в прах при вашей смерти.

ЗАКЛИНАНИЯ МАГИИ ДОГОВОРА

ЗАГОВОРЫ: [Свет](#), [Священное пламя](#), [Расщепление разума](#), [Дассо молнии](#), [Электрошок](#), [Мистический заряд](#), [Огненный снаряд](#).

ЗАКЛИНАНИЯ: [Лечение ран](#), [Направленный снаряд](#), [Пылающий шар](#), [Малое восстановление](#), [Невидимость](#), [Паук](#), [Туманный шаг](#), [Дребезги](#), [Речь златоуста](#).



РИАН

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Я ем только сырое мясо.

Это помогает мне лучше почувствовать добычу.

ИДЕАЛЫ

Познаешь себя — познаешь всё вокруг.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Я люблю охоту, потому что мне нравится чувствовать себя большим и сильным.

СЛАБОСТИ

У меня затяжная боль из-за старых травм.

ПРЕДЫСТОРИЯ

С ранних лет судьбой Риана было стать членом ордена следопытов, что стояли на защите города Ладон от нечисти и злых существ. Становясь старше и сильнее он частенько задумывался о своей судьбе. Желание быть подчинённым кому-либо вызывало у него отвращение. Ему больше нравилась свобода и возможность проявлять себя в отдельности от ордена. Его охотничьи заслуги и самолюбие не раз привлекали внимание, что позволяло ему получать желаемое силой и смекалкой. Однако, несмотря на разницу рас, желанную деву, Эшли, он так и не смог заполучить. И теперь, узнав о её смерти, он решается помочь Адлеру, чтобы заполучить её внимание к себе иным способом.

НАВЫКИ

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ ПРИРОДЫ.

Вы очень хорошо знакомы с лесной местностью и имеете большой опыт путешествий и выживания в его окрестностях. Когда вы совершаете проверку Интеллекта или Мудрости, связанную с известной вам местностью, ваш бонус мастерства удваивается, если вы используете навык, которым владеете. Путешествуя по избранной вами местности в течение часа или более, вы получаете следующие преимущества:

- Труднопроходимая местность не замедляет путешествие группы. -Ваша группа не может заблудиться, кроме как по вине магии.
- Даже когда вы занимаетесь другой деятельностью во время путешествия (например, ищете пищу, ориентируетесь или выслеживаете), вы остаётесь готовы к опасности.
- Если вы путешествуете в одиночку, вы можете перемещаться скрытно в нормальном темпе.
- Когда вы ищете пищу, то находите в два раза больше, чем обычно.
- Когда вы выслеживаете других существ, вы также узнаете их точное количество, их размеры и как давно они прошли через область.

ДРЕЙК КОМПАЬОН

Волшебным образом вы можете Действием призвать привязанного к вам дрейка. Он появляется в незанятом пространстве по вашему выбору в пределах 30 футов от вас.

Дрейк дружелюбен к вам и вашим товарищам и подчиняется вашим командам.

Каждый раз, когда вы вызываете дрейка, выберите тип урона, указанный в его навыке Сущность Дракона. Вы можете определить косметические характеристики дракона, такие как его цвет, текстура чешуи или любой видимый эффект его драконьей сущности; ваш выбор не влияет на его игровую статистику. В бою дрейк разделяет вашу инициативу, но ходит сразу после вас. Он может двигаться и использовать свою реакцию самостоятельно, но единственное действие, которое он выполняет в свой ход, - это действие Уклонения, если только вы не выполните бонусное действие в свой ход, чтобы приказать ему совершить другое действие. Это может быть действие из блока характеристик или другое. Если вы недееспособны, Дрейк может предпринять любое действие по своему усмотрению, а не только уклониться. Дрейк остаётся с вами до тех пор, пока его хиты не уменьшатся до 0, пока вы не воспользуетесь этим умением, чтобы снова призвать дрейка, или пока вы не умрете. Все, что было надето на дрейке или он нес, остаётся после его исчезновения. После того, как вы призовете дрейка, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите продолжительный отдых, если только вы не потратите ячейку заклинания 1-го уровня или выше, чтобы призвать его снова.

ЗАКЛИНАНИЯ

ЗАГОВОРЫ: Чудотворство,

ЗАКЛИНАНИЯ: Громовой заряд, Лечение ран, Скоруход.

ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

КЛАСС; Следопыт Дрейковод.

РАСА; Драконорождённый (Бронза)

КЛАСС ДОСПЕХА 13 | ХИТЫ 45

СКОРОСТЬ 30 ФУТОВ

СИЛ 12 (+1) ЛОВ 14 (+2) ТЕЛ 16 (+3)

ИНТ 8 (-1) МДР 16 (+3) ХАР 12 (+1)

БОНУС МАСТЕРСТВА +2

СПАСБРОСКИ: СИЛ +3, ЛОВ +4

ЗАКЛИНАНИЯ

СЛ. СПАСБРОСКА; 13

МОДИФИКАТОР БРОСКА АТАКИ +5

Чувства: Пассивная внимательность 9

Языки: Вы можете говорить, читать и писать на Общем, Небесном, Сильване и Драконьем.

Доспехи: Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты.

Оружие: Простое и воинское оружие.

Инструменты: Инструменты кожевника, дрейк.

Навыки: Выживание, Природа, Атлетика, Внимательность, Уход за животными

Снаряжение:

Длинный лук, катана, НАБОР ЛЕКАРЯ, колчан со стрелами (40шт). Кислота (флакон)-1шт, рационы-6шт.

ЗЕЛЬЕ УВЕЛИЧЕНИЯ - 2шт.

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете на 1к4 часа эффект «увеличение» заклинания увеличение/уменьшение (концентрация не требуется). Маленький красный шарик в этой жидкости непрерывно расширяется, окрашивая прозрачную жидкость вокруг, и тут же сжимается вновь. Тряска пузырька не прерывает этот процесс.

ОРУЖИЕ ДЫХАНИЯ БРОНЗОВОГО ДРАКОНА

Когда вы совершаете действие Атаки в свой ход, вы можете заменить одну из своих атак выдохом магической энергии в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости (СЛ = 8 + ваш модификатор Телосложения + ваш бонус мастерства). При провале существо получает 1к10 урона электричеством. При успешном спасброске он получает половину урона. Количество использований оружие дыхания равно вашему бонусу мастерства, и вы восстанавливаете все израсходованные использования, когда вы заканчиваете продолжительный отдых.

СОПРОТИВЛЕНИЕ УРОНУ

Вы получаете сопротивление к урону электричеством.

БОЕВОЙ СТИЛЬ. ОБОРОНА

Пока вы носите доспехи, вы получаете бонус +1 к КД.

ПЕРВОЗДАННАЯ ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ

Вы можете Действием потратить одну ячейку заклинаний следопыта, чтобы сосредоточиться на познании пространства вокруг себя. В течение 1 минуты за каждый уровень использованной ячейки заклинаний вы можете ощутить присутствие следующих видов существ в пределах 1 мили (или в пределах 6 миль, если вы находитесь в избранной местности): абберации, драконы, исчадия, небожители, нежить, феи и элементали.

Это умение не раскрывает местоположение и количество существ.

ПРЕДПОЧТИТЕЛЬНЫЙ ПРОТИВНИК

Когда вы попадаете атакой по существу, вы можете призвать силы природы, чтобы отметить существо и сделать его вашим заклятым противником на 1 минуту или до тех пор, не потеряете концентрацию (как если бы вы концентрировались на заклинании). Впервые в каждый свой ход, когда вы попадаете атакой по предпочтительному противнику и наносите ему урон, в том числе и когда вы отмечаете его, вы можете дополнительно нанести 1к4 урона того же типа. Вы можете использовать это умение для отметки предпочтительного врага количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после долгого отдыха.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

БОГИНЯ ВЭЙН

Она является молодой богиней, что выступает от лица [СЕРЕБРЯНОГО ПЛАМЕНИ](#), Олицетворяя аспект защиты невинных, изгнания нечисти и бессмертия души. Многие считают её новой формой Тиры Мирон, женщины, что переступила порог своей человеческой сущности и стала бессмертным Голосом Пламени.

Однако её замыслы отличаются от тех, что трактует ей абстрактное божество. Она желает укрепить своё положение в мире смертных и путём обмана, использовать Адлера в качестве того, кто исполнит её желание.

Она подговорила некоего колдуна, дабы тот отправил зачарованного змея в покои Эшли. Убийство прошло успешно и яд змеи, в котором содержалась тайная магия, позволил Вэйн завладеть душой девушки.

Оставалось лишь потянуть за ниточки и даровав Адлеру артефакт её воли, отправить того в место, полное магии.



КРЕСТ ВЭЙН

Данный артефакт является олицетворением воли Вэйн и [СЕРЕБРЯНОГО ПЛАМЕНИ](#). Его сила заключается в возможности установить связь с небесным планом и после провести один из ритуалов, указанных в последнем акте истории. Его может коснуться лишь тот, кто полон святости или совершил немало добрых деяний. Все остальные, что тронут крест, получают 1к12 урона излучением и должны пройти спасбросок силы со сложностью 16, дабы поднять крест. Артефакт был создан лишь для исполнения желания Адлера – вернуть Эшли, поэтому он неизвестен другим героям. Вес креста 90кг.

ПАЛАДИН ОРДЕНА СЕРЕБРЯНОГО ПЛАМЕНИ

АДЛЕР

Паладин ордена [СЕРЕБРЯНОГО ПЛАМЕНИ](#) и по совместительству член семьи Скалетта, с четырёх лет обзавёлся младшей сестрой – Эшли. Поначалу, она не вызвала в нём тёплых чувств. Замарашка из побочной ветви семьи была глупа, наивна и несколько мила. Он называл её глупым котёнком, став по воле отца братом для той.

Со временем, их связь становилась всё крепче.

Становясь старше, их красота и чувства раскрывались всё сильнее. Забота о ранее чуждом ему человеке, в коем не было и толики благородной крови, стала тем, что вдохновляло юношу на совершенствование и желание сохранить до, что было доверено ему.

Он чувствовал, как в его руках распускался цветок, как беззащитная девушка становилась львицей.

Однако с приближением возраста, когда Адлер более не смотрел ни на одну девушку также, как на Эшли. В тот момент он окончательно понял, что его чувства к девушке были чем-то большим, чем желание защищать. Скорее он желал, чтобы она всегда принадлежала ему и никому больше.

С другой стороны, если бы он очернил кровь благородного, что подумала бы его семья. Чашу весов перевесили чувства и будучи искренним со своей семьёй, спустя год более близких отношений, когда он стал уверен в том, что никто другой не заменит её, он открыл тайну сей любви для семьи. Неожиданно для него, те одобрили его чувства. И в шаге от счастья он теряет возлюбленную, в самую тёмную ночь.

Не зная горя и убийцы, в отчаянии он умолял о помощи небес. Его слова были услышаны.

ВЕСЫ ЭШЛИ

Будучи ребёнком, она долгое время не знала о своём истинном происхождении. Её жизненный путь начался в доме, полном любви и заботы. Однако жизнь в достатке, под опекой матери и приставленного к ней мальчишки не радовало её душу.

Ей казалось, что мир вокруг ложный, неправильный.

Так ей казалось до тех пор, пока она не встретила в саду весной возле дома странного зверюшку. Худощавый чёрный леонинец, с парой коротких рожек казался ей интересным, не смотря на то, что он был ранен.

Она тайне провела его внутрь, пока старшие были в отъезде.

Скрыв его рога под своей шляпкой, что она надела на его голову,

Она представила его как беднягу, что попал в передрагу.

Её няня, Эгрета, была не против позаботиться о нём, будучи добродушной кошечкой табаки.

Она накормила его и вылечила раны, пока маленькая Эшли проявляла интерес к гостю. Ей было любопытно разглядывать, гладить и разговаривать с застенчивым котиком.

Однако появление леонинца и его нахождение рядом с ней продлилось недолго.

В наступлении сумерек, загадочный гость поспешил покинуть Эшли, дабы не навлечь на себя беду.

Вернулся леонинец лишь спустя пол года, извинившись за то, что ему тогда пришлось покинуть её. На этот раз он был несколько старше и менее застенчив.

Вернувшись вновь, в тот момент когда подле неё никого не было, леонинец провёл с ней очередной день, на этот раз за игрой в прятки и рассказами о давних героях, что когда-то защищали эти земли.

А с наступлением темноты, он вновь исчез, пообещав возвращаться к ней в каждый из сезонов года, в момент когда она была одна.

Взамен он лишь попросил о том, чтобы она не рассказывала о нём никому.

Шли годы. Как они и обещал, их встречи происходили раз в сезон.

Он рос вместе с ней, их увлечения менялись, но он так и оставался для неё наставником и другом. Лишь спустя время она поняла, что он был демоном. С одной стороны, она привязалась к нему, с другой же, будучи членом семьи, что искореняла подобных ему, она рисковала как его безопасностью, так и своим будущим.

К тому же мальчишка, что был с ней также рядом всё это время, стал проявлять к ней интерес, ведь в отличии от привычных аристократии девиц она не увлекалась искусством или поэзией. Её вёл путь меча и магии. Ей было по нраву изучать искусство чехтования и владения волшебством.

Поэтому, в один момент, пока она насовсем не привязалась к демону, она решила в момент их очередной встречи рассказать ему о своих опасениях и попросила, чтобы тот более не приходил к ней.

Демон отнёсся с пониманием к ней и сказал лишь то, что придёт к ней вновь в час нужды, когда те кто окружают её, не смогут помочь ей. И за долгие годы он называл своё истинное имя.

МАРБАС.

С тех пор прошло несколько лет.

Она не позабыла его. Скорее предпочла думать о нём, как о существе из сказок.

Тем более мальчишка, кем был Адлер, что был с ней рядом долгие годы, признался ей в своих чувствах.

Не решившись отторгнуть их, она была готова принять свою судьбу и стать его женой. Но в тот же день в её покои заползла змея и отравила девушку.

Её яд был пропитан чёрной магией, что не позволил ей воскреснуть даже от магии одного из сильнейших жрецов города, Бруно Ди Колония.

Жизнь на той стороне.

(Подробнее смотреть в профиле Эшли в третьей части)



ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Я могу смотреть прямо на дракона, не отводя глаз.

ИДЕАЛЫ

Если слепо следовать приказам, попадаешь под пяту тирании. Я должен защищать тех, кто ниже меня, и заботиться о них.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Я сражаюсь за тех, кто не может это сделать сам.

Однако Эшли для меня всегда будет на той, кого я должен оберегать вечно.

СЛАБОСТИ

Я свято следую догмам своей клятвы, но иногда мне хочется их нарушить.

НАВЫКИ

НАЛОЖЕНИЕ РУК.

Ваше благословенное касание может лечить раны. У вас есть запас целительной силы, который восстанавливается после продолжительного отдыха. При помощи этого запаса вы можете восстанавливать количество хитов, равное 40.

Вы можете Действием коснуться существа и, зачерпнув силу из запаса, восстановить количество хитов этого существа на любое число, вплоть до максимума, оставшегося в вашем запасе. В качестве альтернативы, вы можете потратить 5 хитов из вашего запаса хитов для излечения цели от одной болезни или одного действующего на неё яда.

Вы можете устранить несколько эффектов болезни и ядов одним использованием Наложения рук, тратя хиты отдельно для каждого эффекта. Это умение не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

БОЕВОЙ СТИЛЬ

Сражение вслепую. Вы получаете слепое зрение в пределах 10 футов. В пределах этой дистанции вы можете видеть всё, что не находится за полным укрытием, даже если вы ослеплены или находитесь в темноте. Более того, вы можете увидеть невидимое существо в пределах этой дистанции, если только оно не преуспело в попытке спрятаться от вас.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ. (НЕОГРАНИЧЕННО)

ПОСОЛ МИРА. Вы можете использовать свой Божественный Канал, чтобы наделить свое присутствие божественной силой. Бонусным действием вы даруете себе бонус +5 к проверкам Харизмы (Убеждение) на следующие 10 минут.

ВОЗМЕЗДИЕ ЖЕСТОКОСТИ. Сразу же после того, как атакующий не далее 30 футов от вас наносит урон атакой существу, отличному от вас, вы можете использовать реакцию, чтобы заставить атакующего пройти спасбросок Мудрости. При провале атакующий получает столько урона излучением, сколько он нанес урона. При успешном спасброске он получает половину этого урона. Ваша клятва позволяет направлять божественную энергию, чтобы подпитывать магические эффекты.

ЗАЩИЩАЮЩАЯ ВСПЫШКА.

Вы можете создать божественный свет между собой и атакующим противником. Если вы атакованы видимым вами существом, находящимся в пределах 30 футов, вы можете реакцией создать помеху его броску атаки, вызывая перед атакующим вспышку света, до того как он попадёт или промахнётся. Существа, которые не могут быть ослеплены, обладают иммунитетом к этому умению. Вы можете использовать это умение 2 раза.

Вы восстанавливаете все потраченные использования,

когда завершаете продолжительный отдых.

ЗАКЛИНАНИЯ (НЕОГРАНИЧЕННО)

ЗАГОВОРЫ: Свет, Уход за умирающим, Слово Сияния, Писарь

ЗАКЛИНАНИЯ: Огненные ладони, Ангельский защитник,

Лечащее слово, Пылающий шар,

ПЕРСОНАЖ МАСТЕРА

РАСА; ААСИМАР

КЛАСС ДОСПЕХА 15 | ХИТЫ 65

СКОРОСТЬ 30 ФУТОВ

СИЛ 20 (+5) ЛОВ 8 (-1) ТЕЛ 14 (+2)

ИНТ 10 (0) МДР 12 (+1) ХАР 16 (+3)

БОНУС МАСТЕРСТВА +3

СПАСБРОСКИ: СИЛ +8, ТЕЛ +5

ЗАКЛИНАНИЯ

Сл. СПАСБРОСКА; 14

МОДИФИКАТОР БРОСКА АТАКИ +6

Чувства; Пассивная внимательность 14, Тёмное зрение 60 футов.

Языки: Вы можете разговаривать, читать и писать на Общем, Первичном и Небесном языках.

Доспехи: Все виды доспехов, щиты

Оружие: Простое и воинское оружие

Инструменты: Лира

Навыки: Медицина, Религия, Убеждение, История, Внимательность.

Снаряжение;

Два Храмовых меча, Набор священника, Полулаты.

Священный символ Серебряное Пламя. Комплект отличной одежды, кольцо-печатка, свиток с генеалогическим древом, кошелек с 25зм, Крест Вэйн.

НЕБЕСНОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ

У Вас есть сопротивление некротическому урону и урону излучением.

ИСЦЕЛЯЮЩИЕ РУКИ

В качестве действия вы можете коснуться существо и восстановить ему количество хитов, равное 6. Вы не сможете вновь воспользоваться этой способностью пока не окончите длительный отдых.

ИСПУСКАНИЕ СИЯНИЯ

Вы можете действием высвободить божественную энергию внутри себя, заставляя себя излучать испепеляющий свет, льющийся из ваших глаз и рта, и угрожающий опалить вас. Ваше превращение длится 1 минуту или пока Вы не закончите его бонусным действием. Во время превращения вы излучаете яркий свет в пределах 10 футов и тусклый свет в пределах ещё 10 футов, и в конце каждого вашего хода, вы и каждое существо в пределах 10 футов из вас получаете урон излучением, равный половине Вашего уровня (округленного в большую сторону).

БОЖЕСТВЕННОЕ ЗДОРОВЬЕ

Божественная магия, текущая через вас, даёт вам иммунитет к болезням.

ЧЕРТА; ВНИМАТЕЛЬНЫЙ.

Если вы видите рот существа, когда оно говорит на языке, который вы понимаете, вы можете прочитать по его губам, что оно говорит.

Вы получаете бонус +5 к пассивной проверке Мудрости (Внимательность) и пассивной проверке Интеллекта (Анализ).

ДОГМАТЫ ИСКУПЛЕНИЯ.

МИР. НАСИЛИЕ – это оружие, которое следует применять в крайнем случае. Дипломатия и понимание – путь к долговременному миру. Невинность. Все приходят в этот мир невинными, и только окружающая среда или влияние тёмных сил приводит их ко злу. Подав правильный пример и залечив раны глубоко израненного мира, можно вернуть всех на праведный путь.

ТЕРПЕНИЕ. Изменения требуют времени. Тем, кто ходил по пути зла, надо напоминать о честности и истине.

МУДРОСТЬ. Твое сердце и разум должны быть чисты, ибо в конце концов тебе придется признать поражение. И хотя каждое существо можно спасти, некоторые зашли так далеко по пути зла, что тебе не остаётся ничего иного, кроме как закончить их жизнь ради большего

БЛАГА. Любое такое действие нужно тщательно взвешивать и полностью понимать последствия, но приняв решение, нужно следовать ему, будучи уверенным в справедливости своего пути.

ЧАСТЬ 1: Церковь

Возможность вернуть всё...

В первой части друзья паладина, имя которому **АДЛЕР**, прибывают в ЦЕРКОВЬ АУРУМ, что расположилась в городе Гонер.
(МУЗЫКА ДЛЯ НАСТРОЯ)

Святое место города Ладан как никогда прежде, излучало ауру, похожую не то на грусть, не то на спокойствие. Тишина улиц и как никогда прежде яркие лучи закатного солнца, отражали настроение того, кто ожидал наших героев в час нужды.

Подходя к дверям церкви, один за другим, они встречают священника **БРУНО ДИ КОЛОНИЯ**. В зависимости от того, кем является персонаж игрока, священник отреагирует соответствующе, так как был заранее предупреждён о том, кто придёт к святой обители и способен узреть то, кем он является, даже сквозь магию. При этом его голос будет иметь ноты строгости и понимания.

Ваш персонаж жрец, паладин, святой или вы Савитар:
«Милостивый господь привёл вас в трудную минуту к дверям святой обители. Прошу вас, проходите внутрь. Адлер ожидает вас».

Ваш персонаж воин, монах, не причастный к церкви или вы Рэймонд:
«Рад встретить того, кто откликнулся на зов старого друга. Прошу, входите, паладин Адлер ждёт вас».

Ваш персонаж странник, охотник, приверженец пути дикости или вы Риан:
«Иногда пути божьи неисповедимы и встретить вас сегодня стало неожиданным для меня. Проходите, Адлер ожидает вас».

Ваш персонаж хитёр, слаб на вид и ранее совершал проступки, возможно даже убийства не ради благодетели или вы Адель:

«Надеюсь вы пришли сюда не имея корыстных мыслей и чисты душой. Хотя о чём я говорю. Зная кто вы, я бы никогда вас не пустил на порог, если бы не воля знакомого нам обоим паладина. Он ожидает вас внутри».

Ваш персонаж приверженец пути магии и чародейства, но не злой;
«Магии – великая ответственность, приходящая с пониманием природы реальности. Надеюсь, ваши знания и способности осветят путь для него. Прошу, проходите внутрь».

Ваш персонаж источает тёмную энергию, пролил немало крови или его знания претят церкви:

«Для вас путь в обитель святости закрыт. Вам придётся дождаться паладина снаружи».

Ваш персонаж тифлинг, юань ти или порождение бедствия:
«Таким как вы придётся ожидать снаружи».



БРУНО ДИ КОЛОНИЯ

ЦЕРКОВЬ АУРУМ

РАЗГОВОР СО СВЯЩЕННИКОМ

При разговоре со священником предлагаются некоторые варианты диалогов;

Персонаж уточняет, кем является священник перед ним, если он того не знает, и почему он встречает его (её);

«Моё имя Бруно ди Колони, я священник церкви Аурум в этом городе»

Адлер предупредил меня о том, кого он ждёт в святой обители, ибо сегодня его молитвы обращены к милостивой богине Вэйн».

Священник не впускает персонажа внутрь, почему?;

«Несмотря на то, какова твоя связь с паладином ордена Серебряного пламени, я не могу пропустить нечестивца. Такие как ты не должны даже думать о возможности посетить божью обитель».

Персонаж может переубедить священника в обратном, пройдя проверку харизмы со сложностью 16. В таком случае Священник позволит войти, но признаёт этот случай лишь исключением из правил.

Персонаж желает узнать мнения священника, на счёт гибели Эшли и того, действительно ли её можно спасти?;

Священник с неохотой ответит, если персонаж пройдёт проверку харизмы со сложностью 14.

«Её гибель стала трагедией не только для юного Адлера, но и для ордена. Столь талантливая девица была отравлена колдовским змеем. Но любовь паладина и его верность своему пути поразила богиню и воля той снизошла на землю, дабы вырвать Эшли из лап смерти.»

Несомненно, столько великое чудо не может не случиться.

Я верю в Адлера и то, что он сможет спасти её».



ВОЙТИ В ЦЕРКОВЬ

Ступив на порог церкви, героям предстаёт зал из белого камня, с высокими колоннами что уходят ввысь, соединяясь между собой ввиду арки.

Проходя по меж двух рядов из церковный скамеек, сделанных из красного дуба, по дорожке из керамических плит, вымощенных мозаикой из белого и красного цветов. оперившись на свой меч, нашим героям предстаёт паладин, Адлер, что возносил молитву перед алтарём.

Если неспешно подходить к нему, не прерывая молитвы, персонажи услышат следующее

(РЕКОМЕНДУЕТСЯ ЗАЧИТЫВАТЬ СДЕРЖАНО, С ДОЛЕЙ ПЕЧАЛИ И УСТАЛОСТИ В ГОЛОСЕ);

«Как неразделимы небо и земля, так пускай и мы всегда будем вместе, чувствовать и любить несмотря на все преграды. Пусть ничто не сможет помешать этому желанию исполниться. Да сгинут все беды и несчастья, растворяться все преграды на пути».

Молитва будет прервана, если персонаж игрока пожелает обратить внимание паладина на себя, в таком случае тот не обидётся, но его удивление встрече будет иметь несколько сдержанный характер и сам Адлер поприветствует пришедших. Если же они дослушают молитву, то в голосе Адлера будет больше жизни и уверенности, а встреча станет для него скорее знаком того, что богиня услышала его мольбы и прислала «рыцарей света».

После приветственных слов, Адлер, уставший от бессонных ночей, взирая на друзей глазами полными надежды, он поведаёт тем, что богиня Вэйн рассказала ему о способе вернуть ту, по ком тоскует его сердце;

«Лишь отправившись к забытому храму, что скрылся от мирских глаз в глубине мистического леса, что издавна был домом для магических созданий, я смогу вознести волю милосердной богини, что вернёт Эшли с первыми лучами солнца. Однако волей её, приказано доставить артефакт воли её во время кромешной тьмы, иного не дано».

Некоторые персонажи, услышав его слова могут попробовать пройти следующие проверки, для большего понимания того, куда они направляются, а именно о мистическом лесу и его обитателях;

Пройдя проверку мудрости, со сложностью 12, они могут вспомнить о том, что лес является домом для фей и элементарей.

Если в руках игрока будет драконорождённый РИАН, то тот также может вспомнить то, что в лесу полно тёмной магии, источник которой ему неизвестен.

Но он точно знает, что её влияние поработает разум созданий, вынуждая убивать чужаков.

Также, персонажи могут по желанию пройти проверку истории или магии со сложностью 18, чтобы вспомнить о забытом храме.

Пройдя проверку они вспомнят о том, что город Ладон был построен на территории древнего города, имя которого было давно забыто. Храм был частью этого города, но его предпочли забыть, так как считали его местом колдовства и тёмной магии.

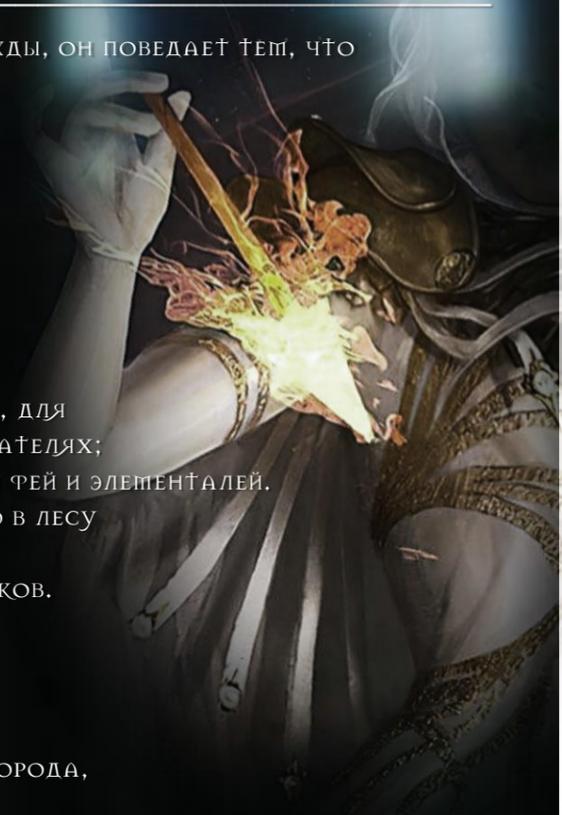
Если в руках игрока есть персонаж САВИТАР, пройдя сниженную сложность проверки до 15, его покровитель даст знать тому следующие, отозвавшись голосом в его голове;

«Каждая живая душа в битве стремится к своему собственному безопасному месту»

Жизнь слишком длинна, чтобы заканчиваться в могиле»

И жизнь той, что кровью связана с тобой, упокрепа во тьме ночной»

С рассветом оставив свой след»





(Музыка для настроения)

В то же время, если один из персонажей остался за порогом церкви, он заметит, как к церкви подъезжает карета;

Взору героев предстаёт массивная карета с деревянной обшивкой, на крыше которой расположилось немало груза. Управляя двумя, довольно крепкими на вид, лошадьми, молодой кучер велит тем остановиться неподалёку от церкви, после чего поклоном головы приветствует священника, на что тот отвечает ему взаимностью.

Однако несмотря на это, священник, взирая на того кого не желает видеть на пороге церкви, будет вынужден остаться на своём месте. Кучер конечно заинтересуется о причине такого отношения к тому, кому не удалось войти, на что получит довольно сдержанный ответ;

«Подобные ему источают скверну, что не должна проникнуть за порог церкви».

Получив ожидаемый ответ от священника, кучер обратит внимание на персонажа, что остался за порогом и блеснув взглядом, попытается очаровать героя;

Персонаж должен будет пройти спасбросок мудрости со сложностью 17, иначе станет очарован Агаресом, попав под влияние заклинания [Подчинение личности](#).

В случае успешной проверки, Агарес рассмеётся, сказав герою;

«Интересные друзья у Адлера, раз смогли устоять перед моим взором. Моё имя Агарес, а ты?».

Если персонаж откажется представиться, табакси может проявить к нему больше интереса из любопытства его личности или немого расстроиться.

В случае провала, заклинание возымеет эффект контроля над персонажем игрока явно более положенного, а именно на 24ч. Или меньше, если мастер пожелает того.

Пока персонаж очарован Агаресом, тот вежливо будет просить помочь ему поухаживать за лошадьми (проверка ухода за животными, сл.13 (для Риана 10, а для Раймонда 15)) или совершить иную безобидную деятельность. Всякий раз, когда игрок этого персонажа пожелает отказать от поручения, ему нужно пройти проверку мудрости со сложностью 15.

Заклинание будет окончательно снято в случае успешной проверки мудрости со сложностью 20. Проверка на снятие влияния должна происходить не чаще, чем один раз за час.

Если же все персонажи вошли внутрь и за дверь никого не было, или вы как мастер уделили внимание тому, кто стоял за дверью из группы, далее вы знаменуете следующие события в общих чертах;

После того как Адлер посвятил своих друзей в подробности того, что сообщила ему богиня Вэйн, он просит подождать его на улице, пока тот завершит приготовления и выйдет к ним. Остаться в таком случае он не позволит.

Выходя за порог церкви, персонажи, что были в это время внутри, замечают карету, с сидящим в ней кучером. Священник тем временем скажет вам, что церковь позаботилась о транспорте для более благополучного путешествия, жестом руки приглашая тех пройти к карете.

Пока герои дожидаются Адлера, коего не будет ещё 10 минут, те могут познакомиться с кучером табакси, поговорить со священником или осмотреть карету. Если же герои мало или вовсе не знакомы друг с другом, промежуток времени на ожидание может стать для них возможностью исправить это упущение.

Если герои пожелают осмотреть багаж кареты, Агарес или «подчинённый ему», помогут в этом, в том числе и с расположением багажа самих персонажей.

В карете (на крыше и в заднем багажнике) находятся следующие вещи для группы; [Пушкет](#), [два длинных печа](#), [тяжёлый арбалет](#), 40болтов, 20стрел, 20пуль для пушкета, [Зелье лечения-3шт](#), [Парчюм очарования](#), [Стера направления](#), [Зелье сопротивления-2шт](#), [Набор лекаря](#), [Набор путешественника-2компл](#), [Набор священника](#), [три флаги святой воды](#), [Воровские инструменты](#), [4 лампы](#) и 10 флажек масла для зарядки ламп.



Больше подробностей на следующей странице.

БОЛЕЕ ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ КАРЕТЫ ПРИ НЕОБХОДИМОСТИ;

Кузов дилижанса строился из хорошо высушенной и выдержанной древесины белого дуба и укреплялся металлическими полосами. Салон был обшит шелком, оборудован усовершенствованными боковыми шторами, внутренними лампами в серебряных корпусах и письменным столом, с крупными, цветастыми, геометрическими узорами. Внутри салона было 6 пассажирских мест, по три вдоль передней и задней стенок. Ободья колес делались из самой лучшей, выдержанной и высушенной древесины белого дуба. Спицы изготавливались из древесины гикори (ореха), каждая спица была одинакового веса и размера, чтобы соблюсти идеальный баланс колеса. Поверх ободьев одевались шины из металлических полос. К наружному оборудованию можно отнести два боковых фонаря, которые зажигали в темное время суток. Для освещения использовали свечи, которые крепились внутри фонаря в держателе. Задний багажник служил для перевозки клади пассажиров

ПЕРСОНАЖ МАСТЕРА

РАСА; ТАБАКСИ

КЛАСС ДОСПЕХА 13 | ХИТЫ 32 |

СКОРОСТЬ 30 ФУТОВ

СИЛ 10 (0) ЛОВ 16 (+3) ТЕЛ 10 (0)

ИНТ 12 (+1) МДР 10 (0) ХАР 18 (+4)

БОНУС МАСТЕРСТВА +3

СПАСБРОСКИ: ЛОВ +5, ХАР +6

ЗАКЛИНАНИЯ

Сл. СПАСБРОСКА; 15

МОДИФИКАТОР БРОСКА АТАКИ +7

ИММУНИТЕТ К СОСТОЯНИЯМ; БЕССОЗНАТЕЛЬНОСТЬ, ОЧАРОВАНИЕ.

ЧУВСТВА; ТЁМНОЕ ЗРЕНИЕ 60ФТ., ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ 9

ЯЗЫКИ; ОБЩИЙ, СИЛЬВАН, ВОРОВСКОЙ ЖАРГОН..

НАВЫКИ: Медицина, Скрытность, Убеждение, Магия, Внимательность, Обман, Ловкость рук.

АГАРЕС

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Вы можете научить себя добиваться всего, чего захотите.

ИДЕАЛЫ

Вы должны заботиться друг о друге, ведь никто другой этого не сделает. Я помогаю тем, кто помогает мне. Это позволяет нам выжить. Я знаю, что цивилизации поднимаются и падают. Лес и Древние устои вечны.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Я сражаюсь за тех, кто не может это сделать сам.

Однако Эшли для меня всегда будет на той, кого я должен оберегать всегда.

СЛАБОСТИ

Я не причиню вреда «зверю» без причины или провокации.

ОПИСАНИЕ

Чёрный табакси Агарес, некогда заключил сделку с Титанией, королевой летнего двора. Та, прознав от своих подчинённых о замысле богини Вэйн, пусть и не во всех деталях, направила табакси для проверки спасителей умершей. Именно ему, от лица Летнего двора, предстоит определить, достойны ли они доверия.

Хотя сам Агарес и не понимает влечения королевы к той девушке, он не решается испытать её недобрый взгляд на своей шёрстке.

Со священником он знаком не так давно, ведь для того чтобы сопровождать путников, ему нужна была подходящая роль, на которую он смог сгодиться путём хитрости и обмана.

Сам Агарес довольно добр и дружелюбен, любопытен до привлекательных и сильных личностей.

Споллер: Агарес – это перевоплощённый Титанией в табакси брат Эшли, Энра.

НАВЫКИ

КОШАЧЬЕ ПРОВОРСТВО.

Ваши рефлексы и проворство позволяют Вам двигаться со скачком скорости. Когда Вы двигаетесь в бою в свой ход, Вы можете удвоить свою скорость до конца хода. Используя эту черту, Вы не можете использовать ее снова, до тех пор пока вы не переместитесь на 0 футов за один из ваших ходов.

КОШАЧЬИ КОГТИ.

Из-за Ваших когтей у Вас есть скорость лазанья 20 футов. Ваши когти – естественное оружие – рубящий урон, равный **1к4. СКРЫТАЯ АТАКА.**

Один раз в ход вы можете причинить дополнительный урон **1к6** одному из существ, по которому вы попали атакой, совершенной с **преимуществом** к броску атаки. Атака должна использовать *дальнобойное оружие* или оружие со свойством *Фехтовальное*. Вам не нужно иметь **преимущество** при броске атаки,

если другой враг цели находится в пределах 5 футов от неё. Этот враг не должен быть *недееспособным*, и у вас не должно быть *помехи* для этого броска атаки.

ХИТРОЕ ДЕЙСТВИЕ.

Вы можете в каждом ходу боя совершать *бонусное действие* для *Рывка*, *Отхода* или *Засады*.

УГРОЗА ИЗ ЗАСАДЫ

Вы можете добавить бонус к броску инициативы равный вашему модификатору мудрости. В начале своего первого хода в бою ваша скорость увеличивается на 10 футов до конца этого хода. Если вы используете действие атаки в этот ход вы можете сделать одну дополнительную атаку оружием, как часть этого действия. Если эта атака попадает, цель получает дополнительно 1к8 урона, такого же типа, что и урон оружия.

УТЕШЕНИЕ ЛЕТНЕГО ДВОРА

Вы принимаете в себя благословения Летнего Двора. Вы становитесь источником энергии, дарующим исцеление от увечий. У вас есть запас энергии фэй представленный шестью костями к6.

Бонусным действием вы можете выбрать одно существо, которое вы можете видеть в пределах 120 футов от вас, и потратить количество костей, равное модификатору харизмы или меньше, чтобы восстановить количество хитов, равное результату броска этих потраченных костей. Также цель получает по одному временному хиту за каждую потраченную кость.

ДИКИЙ ОБЛИК ЛЕТНЕГО ДВОРА

Вы принимаете форму слуги Летнего Двора.

Вы превращаетесь в *ухтыляющегося кота*, принимая блок его характеристик, но не теряя способностей магии и навыков. В такой форме Агарес не может говорить на любых языках, кроме как на Сильване. Вне не можете использовать эту способность повторно, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

ДЕЙСТВИЯ; АТАКА КНУТАМИ.

Рукопашная/дальнобойная атака одновременно двумя кнутами магическими кнутами из псионической энергии: +5 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель.

Попадание: 6 (2к6 + 3) рубящего урона.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ.

Его базовой характеристикой является Харизма

Он знает следующие заклинания:

НЕОГРАНИЧЕННО: *Расщепление разума*,

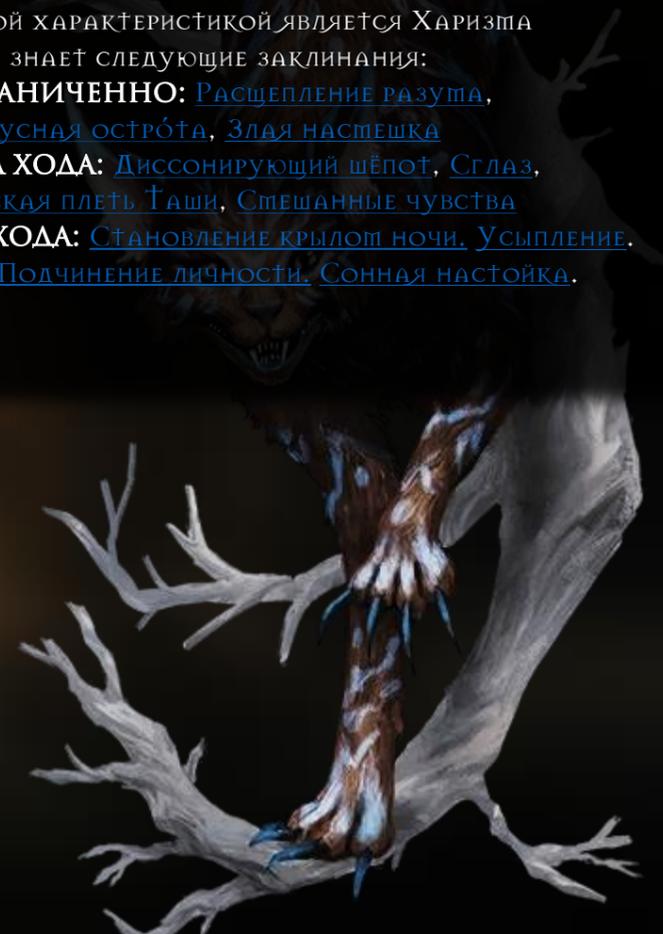
Искусная острота, *Злая напасть*

1 РАЗ В ДВА ХОДА: *Диссонирующий шепот*, *Сглаз*,

Психическая плеть Таши, *Смешанные чувства*

1 РАЗ В ЧЕТЫРЕ ХОДА: *Становление крылом ночи*, *Усыпление*.

1 РАЗ В ЧАС: *Подчинение личности*, *Сонная настойка*.



По пришествию времени ожидания, Адлер выйдет из церкви, держа в руках увесистый золотой крест с изображением рычащего льва. В то же время священник обратится к путешественникам со словами напутствия;

«Вот и настало время вам отправиться в путь. Ангел Божий, хранитель ордена Священного пламени, осветит ваш путь от всякого зла и наставит на путь спасения».

После этих слов Бруно достанет из рукава своей рясы небольшой свиток и протянет тому персонажу, в ком больше всего святости или наиболее доброму и умному из них. Если же такого не найдётся, карту возьмёт Агарес.

Если в группе есть персонаж Риан или Адель, карту получит один из них.

В то же время Адлер использует заклинание уменьшения, сделав крест размером с женскую ладонь.

После, священник подойдёт к героям со словами;

«Не подведите его. Место, куда вы направляетесь таит тайны, что уходят далеко в прошлое.

Помните, вы живы здесь и сейчас, и не смотря на то кем вы являетесь, я буду молиться за ваше возвращение и возвращение юной девы».

Перед отправкой герои могут также поинтересоваться о грядущих опасностях.

Ниже приведены варианты вопросов и ответов, а также советы священника конкретным персонажам;

О каких тайнах вы говорите?;

«Я слышал о том, что в далёком прошлом Мистический лес был частью процветающего города, имя которого забыто. Но его гибель связывали с чёрной магией, из-за чего реконструкция не затронула ту часть земель, где раскинулся лес».

Крест, что нес Адлер, для чего он?;

«Он возник по воле богини и представляет её волю. Лишь вознеся его она одарит его своей милостью».

Что представляет из себя мистический лес?;

(Ответ священника)

(ОТВЕТ НА ЭТОТ ВОПРОС МОЖЕТ ТАКЖЕ ДАТЬ РИАН, ВСПОМНИВ ПОДРОБНОСТИ, ПРОИДЯ ПРОВЕРКУ ИСТОРИИ ИЛИ ПРИРОДЫ СО СЛОЖНОСТЬЮ 13)

«Мистический лес возник по воле некой колдуньи или как её называют иные, королевой Летнего двора. Обитель природы быстро распознала по границам, чуть не захватив город. Но местные следопыты сдерживают его голод. В остальном, это лес, полный первобытной магии и странных существ, не знающий зимы»

Что представляет из себя мистический лес?;

(Ответ Агареса)

«Мистический лес это обитель королевы Летнего двора, или как её ещё называют, Королевы лета»

Кто такая королева Летнего двора?;

(ОТВЕТ АГАРЕСА, ЕСЛИ ПЕРСОНАЖ ПРОЙДЁТ ПРОВЕРКУ ХАРИЗМЫ СО СЛОЖНОСТЬЮ 12, ИНАЧЕ ОН ПРИТВОРИТСЯ ЧТО НЕ ЗНАЕТ)

«Королева Лета скорее всего является самой могущественной из архифей. От её улыбки созревает урожай, а когда она хмурится в лесах вспыхивают пожары.

Она правит благословенным Летним Двором.»

Как долго мы будем в пути?;

(ОТВЕТ НА ЭТОТ ВОПРОС МОЖЕТ ТАКЖЕ ДАТЬ АДЕЛЬ, РАССЧИТАВ МАРШРУТ, ПРОИДЯ ПРОВЕРКУ ИНТЕЛЛЕКТА СО СЛОЖНОСТЬЮ 14, ИЛИ СО СЛОЖНОСТЬЮ 10 ЕСЛИ В КОМАНДЕ ЕСТЬ РИАН,)

«Около 2-3 часов. Если выехать сейчас, то вы придёте до полуночи точно (Если точнее то в 22:45)».

Завершив разговор перед отъездом, Адлер вежливо пригласит своих спутников в карету, открывая дверь для тех. Карета располагает шестью местами, по три слева и справа. Обитая красным бархатом, карета и её мягкие сиденья располагает к комфортному путешествию.

(ПОПРОСИТЕ ИГРОКОВ РАСПОЛОЖИТЬ СВОИХ ПЕРСОНАЖЕЙ ПО СВОЕМУ УСМОТРЕНИЮ. АДЛЕР ЗАЙМЁТ ОСТАВШЕЕСЯ МЕСТО).

Как только все займут свои места, карета отправится в путь.

Адлер обращается к Савитару перед отъездом
«Пускай ты и не выбирал путь служения небу, я чувствую в тебе отклик святой энергии. лишь тебе в случае моей смерти я могу доверить Крест Вэйн, дабы завершить начатое. Взяв его, он направит тебя на путь спасения».

Адлер обращается к Адель перед отъездом
«Если всё же мне не удастся вернуть Эшли, в поместье Скалетта лежит моё завещание.

Она хотела бы, чтобы ты продолжила Осуществлять свою мечту, не смотря на трудности».

Священник обращается к Рэймонду перед отъездом
«Адлер рассказывал об избранном тобой пути. Надеюсь господь не оставит твою добродетель Без внимания и откликнется на зов в трудную минуту.

Возьми этот амулет.

В решающий момент он поможет тебе».

После этих слов он передаст тому амулет, что может сыграть свою роль в одном из вариантов событий.



АМУЛЕТ

ЧАСТЬ 2: В западне

Глава Застывает пелена

Спустя некоторое время наши герои прибывают на территорию мистического леса. С виду было ясно, что это место, где происходят странные и необъяснимые вещи. Несмотря на ночь, лес был наполнен звуками природы - шелестом листьев, шумом ветра. Тихая [мелодия](#), доносилась издали, позволяя прочувствовать глубину окружения. Красивые цветы и деревья, которые кажутся волшебными, освещали дорогу, сопровождая путешественников в их пути.

Жаль Адлер не мог насладиться видом. Сон одолел его.

При желании, по предложению мастера или если в команде присутствует Адель, персонажи могут разглядеть следующее, пройдя проверку внимательности со сложностью II;

В этом лесу можно встретить крохотных фей и других мистических существ - элементалей, которые живут в гармонии с природой. Но не стоит забывать о том, что они могут быть как добрыми, так и злыми, но всегда остаются загадочными и таинственными.

Пока герои находятся в пути, мастер может предложить тем переговорить между собой, если игроки захотят того.

МИСТИЧЕСКИЙ ЛЕС

Однако, чем дальше, в глубь леса продвигались наши герои, тем опаснее становился путь.

Попросите персонажей, что находятся в карете пройти проверку внимательности со сложностью I4 (или I2 для персонажа Адель), для оценки ситуации. В случае провала, обыграйте это тем, что за окном стало несколько темнее и тише. При успешной проверки, персонажи узнают следующее;

Неожиданно, пока наши герои продвигались по пути в глубь леса, они слышат разряд молнии, толчок, а после грохот падения тела на землю. А за окном пролетает чей-то силуэт, что практически не разглядеть.

Они могут попытаться понять, чей это был силуэт, пройдя проверку внимательности со сложностью I7. При успехе, они поймут, что это был элементаль молнии.

Также, выглянув в окошко кареты, что выходит вперед на кучера, они могут убедиться в том, что того нет на своем месте.

[\(МУЗЫКА\)](#)

Если же один из персонажей будет сидеть рядом с кучером, то ему придется пройти спасбросок ловкости со сложностью I5, если его пассивная внимательность ниже или не равна I5.

При провале спасброска ловкости, персонажа зацепит летящий в них элементаль молнии, сбивая с кареты и его и кучера. Однако если бросок был больше 8, то он сможет ухватиться за сходни кареты по левому борту.

При успехе он сможет вернуться и собьет только кучера.

Если пассивная внимательность персонажа I5 и выше, то спасбросок ловкости пройдет с преимуществом.

Сам же Агарес должен пройти спасбросок ловкости со сложностью I7, иначе он не сможет зацепиться когтями за карету, пропадая на некоторое время.

«Раздаётся звук раската молнии, ржание лошадей.

Карета начинает ускоряться, а за окном стали слышны звуки дождя».

Осознав проблему, персонажам предстоит вернуть управление каретой, пока не случилось чего страшного. Ситуация предполагает следующие варианты развития событий, однако не стоит забывать, что в зависимости от выбора и персонажей игроков, возможны иные исходы.

1. ВЕРНУТЬ УПРАВЛЕНИЯ КАРЕТОЙ.

В таком случае один или несколько персонажей пытаются перебраться на место кучера. Ему (им) предстоит пройти серию из трёх успешных проверок ловкости или акробатики со сложностью I4. В случае провала ему предстоит пройти спасбросок ловкости или силы, в зависимости от метода удержания на карете. Сложность устанавливает мастер, бросая кубик Iк20 и используя выпавшее на нём число для определения сложности.

В случае «полного провала, когда персонаж срывается с кареты и никто из других членов группы не решается спасти, он выходит из события на некоторое время.

В случае успеха он усаживается на место кучера. *Если там уже был другой персонаж, то он сразу сможет действовать.*

Взяв управление в свои руки, персонаж должен справиться с управлением каретой, пройдя проверку ухода за животными или ловкости со сложностью I4. При провале у него будет ещё две попытки, иначе карету занесёт, что приведёт к «вынужденной остановке».

ЭЛЕМЕНТАЛЬ МОЛНИИ

2. БОРЬБА С ВНЕШНИМ ВРАГОМ/ОБОРОНА.

Несмотря на нападения, помимо того что необходимо вернуть управление над каретой, перед игроками встанет ещё несколько проблемы. Во первых – это **4 врага**, элементаль с внешностью крылатых демонов чья плоть соткана из мёртвого дерева и молний, что на немалой скорости полёта атакуют карету, прилагая усилия для того, чтобы остановить или убить чужаков. Во вторых – несмотря на происходящее Адлер продолжит спать крепким сном. В третьих (если Агарес удержался за карету) – нужно спасти кучера, что оказался в крайне затруднительном положении.

Для того чтобы выполнить каждую из целей у игроков будет бы решить неожиданные проблемы.

У группы есть 5-6 ходов для того чтобы отбиться от врагов. Персонажам предстоит нанести каждому из них по 20 урона преодолев класс защиты равный I2. Сами элементали не атакуют спутников, только карету. Повреждения кареты и моменты столкновения остаются по усмотрению мастера. Если элементали не будут побеждены, то им хватит сил для того, чтобы сбить карету. В случае успеха это позволит оттянуть встречу с врагом. Чтобы разбудить Адлера ото сна, персонажам нужно рассеять магию над ним, либо «встряхнуть его», пройдя проверку чистой Iк20 без бонусов, либо иным способом, одобренным мастером. Если Агарес нуждается в помощи, персонажу предстоит пройти проверку ловкости рук или силы со сложностью I3. При провале будет ещё одна попытка, но сложность возрастет до I5. При повторном провале Агарес слетит с кареты.

3. «ПОКИНУТЬ ТРАНСПОРТ».

В качестве альтернативы можно покинуть карету на ходу, пройдя спасбросок ловкости или телосложения со сложностью I4-I6 на усмотрение мастера. Но при возникновении этого варианта стоит предложить игрокам обдумать его как следует.

Исходя из результата встречи с враждебно настроенными
элементами дальнейший путь наших героев может сложиться
следующим образом;

1. ГЕРОИ СМОГЛИ ПЕРЕХВАТИТЬ УПРАВЛЕНИЕ КАРЕТОЙ, НО НЕ СМОГЛИ ЕЁ ЗАЩИТИТЬ, ПОТЕРПЕВ КРУШЕНИЕ. ИЛИ ЖЕ ИХ ТОВАРИЩИ ВЫПАЛИ ИЗ КАРЕТЫ И ТЕ РЕШИЛИ НЕМЕДЛЕННО ПРЕКРАТИТЬ ДВИЖЕНИЕ. ТАКЖЕ, В КАЧЕСТВЕ АЛЬТЕРНАТИВЫ, ГЕРОИ МОГЛИ ОСТАНОВИТЬ КАРЕТУ И ДАТЬ ОТПОР В ПРЯМОМ СТОЛКНОВЕНИИ.

Так или иначе, нашим героям пришлось совершить вынужденную остановку на пол пути к цели. Возможно они будут не в полном составе, но тем не менее мастер оглашает следующее;

Как только карета остановилась (съехала с дороги или потерпела крушение) из леса показались ещё четыре силуэта, отличные от тех что напали на них. Четверо существ, окутанных молнией, источали ауру жажды убийства. Они явно были не рады вашему появлению.

(Музыка для боя)

После этих слов Нашим героям предстоит сразиться с ними. По своему усмотрению мастер может снизить сложность боя, убрав из рядов элемента в облике табаки, но повысив здоровье остальных элементов ещё на 5-10 хитов здоровья.

В бою им предполагаются следующие варианты развития событий;

-Убить противников, никого не щадя.

-Оставить в живых одного или нескольких и попытаться выяснить причину их нападения, на что те навряд ли ответят.

-Если в команде присутствует персонаж Адель и использует на одного из элементов любовное зелье (в бою в том числе), это позволит завладеть сердцем одного из элементов, кроме скелета мага.

-Используя парфюм очарования произойдёт подобный эффект, как и от любовного зелья, но влюблённость будет случайной. Мастер или игрок пробросит кость, приблизительно равную количеству существ на поле боя, в радиусе 40 футов от очарованного.

-Если персонажи не смогли одолеть элементов или кто-либо из членов группы погиб, то при наличии Амулета, что даровал священник Рэймонду, персонажи игроков воскреснут, восстановив половину своих хитов здоровья. В противном случае исход события определяет мастер, исходя из того, как проходили события истории и на сколько долго. Вполне возможно появление так называемого чуда, что спасёт их благодаря особенностям предыстории персонажей.

-Возможен вариант договориться с элементами, если герои смогут пройти серию из двух проверок на убеждение, со сложностью 18, разговаривая с теми на языке, понятном элементам. В случае успеха произойдёт следующее;

Внимая вашим словам, вы замечаете, как в глазах элементов тускнеют искры молний и аура враждебности меняется на смятение.

Не желая причинять вам зла, они покидают вас.

Лишь один из них останется, готовый продолжать слушать вас.

Для мастера, это возможность поделиться информацией о грядущих событиях, богине Вэйн, Королеве Летнего двора или Храме, на своё усмотрение.

2. СОН АДЛЕРА.

В зависимости от того, смогли ли герои пробудить Адлера ото сна, произойдут следующие события;

-Если Адлер смог пробудиться, то он примет непосредственное участие в дальнейших событиях, будучи под управлением мастера.

-Если он не проснётся, то ещё находясь в карете или же при её остановке, какой-бы она не была, произойдёт следующее;

Не в силах вернуться в реальный мир, он открывает глаза, но те будут выглядеть совсем иначе. Будучи залитыми будто бы чернилами, его зрачки примут небесно-голубой окрас, взамен привычного изумрудного. Взглядом он повергнет того, кого уведет в сон.

После этих слов каждый, кого он уведет должен будет пройти спасбросок мудрости со сложностью 14, иначе он уснёт. Если в команде присутствует Адлер, он может остановить Адлера, используя заклинание Подчинение личности. В противном случае Адлер станет врагом для остальных и его целью будет в одиночку донести крест Вэйн до храма. Разбудить его можно лишь заклинанием школы очарования, не ниже второго уровня или если нанести ему в сумме 20 урона. Сон от его взгляда длится 10 минут.

После боя или в более мирных обстоятельствах, паладин поведаёт о том, что было в его сне;

Я видел её. Эшли. Она стояла у окна, за которым светила полная луна. Позади неё стоял бело волосый парень. Мне удалось разглядеть лишь его небесно-голубые глаза. Он подошёл к ней и сказал;

(Рекомендуется зачитывать с некоторой опустошённостью в голосе, с нотами разочарования и грусти.

Данные слова принадлежат персонажу Энра);

*«Млил тебе все свое сердце
я теряю силы, забываю слова,
но ты всё также холодна...»*

Это всё, что мне удалось запомнить.

3. СМЕРТЬ ЛИШЬ ОДНОГО ИЗ ЧЛЕНОВ ОТРЯДА.

В этом случае, игрок что не получил возможности вернуться в ход событий в составе команды, может принять от мастера иную роль, оговорённую отдельно от остальных игроков во время перерыва. В таком случае этот игрок вернётся в ход событий в третьей части приключения.

4. КОМАНДЕ УСПЕШНО УДАЛОСЬ ОТСТОЯТЬ КАРЕТУ И ПРОДОЛЖИТЬ ПУТЬ.

«В эту ночь удача не отвернулась от вас.

Элементали более не преследуют вас. Однако дорога более не освещена магическим светом леса, впереди лишь крошечная тьма».

5. ОТДЕЛЕНИЕ ОДНОГО ИЛИ НЕСКОЛЬКИХ ЧЛЕНОВ ОТРЯДА, ПРИ ЭТОМ ОСТАЛЬНЫЕ НЕ СПАСАЮТ ИХ. В КАЧЕСТВЕ АЛЬТЕРНАТИВЫ АДЛЕР В СОСТОЯНИИ «ЖИВОГО СНА», МОЖЕТ УСЫПИТЬ ВСЕХ ЧЛЕНОВ ОТРЯДА, ЕСЛИ ТЕ ПРОВАЛЯТ СПАСБРОСОК МУДРОСТИ ИЛИ СРАЗУ ЖЕ, ПО ЖЕЛАНИЮ МАСТЕРА.

«Вы одни и вам никто не в силах помочь. Мистический лес хранит множество тайн, однако лишь в его тишине можно почувствовать насколько тут «холодно и одиноко».

После оглашения обстановки герои переходят сразу к части три, за исключением тех, кто возможно смог безопасно продолжить путь на карете. Однако стоит учесть будучи мастером, что разделение в таком случае не желательно и лучше заранее определиться с исходом для всех.



ЭЛЕМЕНТАЛИ МОЛНИИ

РАСА; ОБРАЩЁННЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ МОЛНИИ. СРЕДНИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ.
КЛАСС ДОСПЕХА 12 | ХИТЫ 25 | СКОРОСТЬ 35 ФУТОВ
СИЛ 12 (+1) ЛОВ 14 (+2) ТЕЛ 10 (0)
ИНТ 3 (-4) МДР 10 (0) ХАР 8 (-1)
БОНУС МАСТЕРСТВА +2
СПАСБРОСКИ: ЛОВ +4, МДР +2

СОПРОТИВЛЕНИЕ К УРОНУ; ХОЛОД, ЭЛЕКТРИЧЕСТВО, ДРОБЯЩИЙ, КОЛЮЩИЙ И РУБЯЩИЙ УРОН ОТ НЕМАГИЧЕСКИХ АТАК.
ИММУНИТЕТ К УРОНУ; ЯД
ИММУНИТЕТ К СОСТОЯНИЯМ; ИСТОШЕНИЕ, ЗАХВАТ, ПАРАЛИЧ, ОКАМЕНЕНИЕ, ОТРАВЛЕНИЕ, ОПУТАННОСТЬ, БЕССОЗНАТЕЛЬНОСТЬ.

ЧУВСТВА; ТЁМНОЕ ЗРЕНИЕ 120ФТ.,
ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ 12

ЯЗЫКИ; ПЕРВИЧНЫЙ, СИЛЬВАН.

УРОВЕНЬ ОПАСНОСТИ; 2 (450 ОПЫТА)

ПРЕДСМЕРТНАЯ ВСПЫШКА.

Когда гальваническая аномалия умирает, она разрывается во всплеске льда и молнии. Каждое существо в пределах 15 футов от элементаля должно совершить спасбросок Ловкости Сл. 13, получая 10 (2к10) урона электричеством при провале или вдвое меньше урона при успехе.

ДЕЙСТВИЯ УДАР.

Рукопашная/дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 5 (1к8 + 2) дробящего урона плюс 5 (2к4) урона электричеством. Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл. 13 или потерять способность использовать реакции до начала следующего хода элементаля.

ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ В БОЮ.

ЭЛЕМЕНТАЛЬ ЛЕШИЙ; Атакует самого живучего врага, имеет на 10 хитов здоровья больше, имеет иммунитет к состоянию очарования, имеет уязвимость к урону силовым полем.
Ходит всегда первым, жаждет съесть своих врагов.

ЭЛЕМЕНТАЛЬ ДРАКОНОРОЖДЁННЫЙ; Имеет скорость полёта, равную 80 футам. Имеет уязвимость к психическому урону, вечно ехидно смеётся. Раз в два хода может использовать **Оружие дыхания;** Вы можете Действием выдохнуть разрушительную энергию молнии, на 15-фт. конус. Когда вы используете оружие дыхания, все существа в зоне выдоха должны совершить спасбросок ловкости со сложностью 12. Существа получают 2к6 урона в случае проваленного спасброска, или половину этого урона, если спасбросок был успешен.

ЭЛЕМЕНТАЛЬ МАГ - СКЕЛЕТ ЧЕЛОВЕКА; Атакует только издали, может использовать заклинания [туманный шаг](#) и [оседлай молнию](#), но может применить каждое из них не чаще чем раз в два хода. Имеет уязвимость к урону излучением, высокомерен и выбирает в качестве своего врага самого слабого в группе.

ЭЛЕМЕНТАЛЬ ТАБАКСИ; Скорость передвижения повышена на +20 футов, передвижение не провоцирует атак, может использовать заклинания [Цветной клинок](#) и [Разбрасывание карт](#), но может применить каждое из них не чаще чем раз в два хода. Имеет уязвимость к состоянию очарование и испуг. Ходит всегда последним и наименее жесток, однако мстителен по отношению к тому, кто его атаковал.

ДАННАЯ СТРАНИЦА ПРЕДНАЗНАЧЕНА В СЛУЧАЕ УСПЕШНОГО РАЗВИТИЯ СОБЫТИЙ ИЛИ ЕСЛИ БОЛЬШИНСТВУ ГЕРОЕВ УДАЛОСЬ ПРОДОЛЖИТЬ СВОЙ ПУТЬ НА КАРЕТЕ.

«Продвигаясь на карете всё глубже во мрак мистического леса, наши герои добираются до непреодолимой для кареты местности. За окном более не было того магического света, что мог бы радовать глаз. А единственным звуком, доносящимся из глубин леса, был лишь гул ветра. Сквозь разбитые окна просачивался холодный воздух. К сожалению, дальнейший путь придётся продолжить своим ходом.»

Остановившись, путешественники могут покинуть карету, для совершения дальнейших действий. Далее предлагаются следующие варианты;

1. СДЕЛАТЬ ПРИВАЛ.

Условия, поставленные богиней всё ещё соблюдены и ночь продлится ещё достаточно долго, так что у героев есть возможность сделать небольшой привал на короткий отдых для пересмотра своего снаряжения на то, что иметься в карете, однако целостность этого снаряжения остаётся на усмотрение мастера. Однако, если персонажи пожелают восстановить здоровье на период короткого отдыха, мастер огласит, что из-за влияния окружающей магии на тела героев, количество восстанавливаемого здоровья снижено вдвое для всех, кто не имеет связи с фейскими созданиями или не имеет поддержки того или иного божества (небожителя или иного покровителя, за исключением исчадий и аберраций).

2. ЕСЛИ В КОМАНДЕ ПРИСУТСТВУЕТ АГАРЕС.

Благодаря собственной ловкости или помощи членов группы в трудную минуту табакси смог уцелеть и продолжить путь с вами. В таком случае он поведает им следующее, если те спасли его во время нападения или защитили в бою, при этом не проявляя зла и проявляя «желание спасти»;

(РЕКОМЕНДУЕТСЯ ЗАЧИТЫВАТЬ С ТОЛИКОЙ СТРАХА В ГОЛОСЕ).

«Я должен предупредить вас. То, что ждёт нас впереди, может оказаться ложным для взора. Но пренебрегать тем, чему не веришь не стоит нельзя, ведь оно может стать реальным.»

Попытавшись уточнить в этот момент, что он имеет в виду, персонажи должны пройти проверку убеждения со сложностью 15, иначе он сошлётся на свой страх и то, что мистический лес полон тайн. Пройдя успешную проверку он скажет следующее;

(РЕКОМЕНДУЕТСЯ ЗАЧИТЫВАТЬ С ОЩУЩЕНИЕМ ТОГО, ЧТО ПОТЕРЯН КТО-ТО ДОРОГОЙ СЕРДЦУ).

«Выбрав что-то мы теряем немало альтернатив – так говорила мне королева Летнего двора. Каждый борется чтоб потом обрести спокойный дом, однако никогда не стоит делать этого в одиночку. Вам была дана возможность спасти Эшли, но сможете ли вы добраться до неё – не сможет определить никто. Я лишь могу дожидаться вас на той стороне, надеясь на то, что встречу вас в конце пути.»

После этих слов он растворится словно туман, оставив за собой зеркало.

Пройдя проверку интеллекта (магии или истории), можно узнать в этом предмете [Зеркало отражённого прошлого](#). Также на земле будет лежать клочок жжённой бумаги с надписью;

*«...даже камни может
быть много.
Охватить целый мир я
мыслями мог бы
в горести....
С мёртвой точки
сдвинуться должен,
чтобы ты добралась к
началу дороги
в конце пути...».*

Если же Агарес будет разочарован в команде, принимая её за своих врагов или воспринимая их действия «недостойными», при первой возможности он воспользуется [зеркалом отражённого прошлого](#), но с несколькими отличиями от изначального его действия. Спасбросок мудрости повысится до сложности 20, зеркало может работать на несколько целей одновременно, из зеркала будет исходить облако фиолетового святающегося газа, что с большой скоростью охватит группу, позволив тем почувствовать успокаивающий лавандовый запах, что погрузит тех в сон. Если же кто-нибудь сможет уцелеть, то между ними скорее всего завяжется бой. Но даже несмотря на это, конфликт можно решить мирным путём, если оставшийся персонаж может вернуть события на «мирные». В таком случае дальнейшие события между Агаресом и персонажем лежатся на плечи мастера, вплоть до третьей части.

3. ЕСЛИ В КОМАНДЕ ПРИСУТСТВУЕТ РЭЙМОНД И В ЕГО РУКАХ ЕСТЬ АМУЛЕТ, ПРИ ЭТОМ НЕТ АГАРЕСА И/ИЛИ САВИТАРА.

[\(Музыка для настроя\)](#)

Выйдя из кареты, амулет что передал священник Рэймонду, загорится алым светом, освещая местность на 20 футов вокруг, даже если он находится в сумке (кармане);

Взяв его в руки, тот мгновенно раскрошится на множество осколков, обращая своё материальное состояние в стекло. Осколки ранят ладонь и кровь, капли которой одна за другой окропят землю, создадут на поверхности земли красную полосу, напоминающую лозу с шипами, покрытую слабым огнём. После игрокам внимлет голос богини Вэйн;

*Я проведу вас сквозь мрак этого места.
Следуйте моему знаку и вы доберётесь до затерянного храма.*

4. ЕСЛИ В КОМАНДЕ БЫЛ ПОДЧИНЁННЫЙ АГАРЕСА, ЧТО ПОПАЛ ИЗНАЧАЛЬНО ПОД ВЛИЯНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ ПОДЧИНЕНИЕ ЛИЧНОСТИ. ПРИ ЭТОМ САМОГО АГАРЕСА НЕТ РЯДОМ.

Выйдя из кареты, подчинённый Агаресу герой теряет над собой контроль, что повлечёт за собой следующие события;

«Неожиданно, один из ваших товарищей, воспользовавшись моментом, пока вы вместе, широко улыбнётся и из его рта станет выходить фиолетовый газ, что быстро заполнит пространство вокруг вас, погружая в глубокий сон.»

ЧАСТЬ 3: На пороге

Туч тёмных свет

В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТОГО, КАК ПРОТЕКАЛИ СОБЫТИЯ ВТОРОЙ ЧАСТИ, СОБЫТИЯ ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ ПРЕДЛАГАЮТ СЛЕДУЮЩИЕ ВАРИАНТЫ РАЗВИТИЯ СОБЫТИЙ, ОТ КОТОРЫХ ЗАВИСИТ ПЕРЕХОД К ФИНАЛЬНОЙ ЧАСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ. СОБЫТИЯ ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ, КАК ТАКОВОЙ, ЛЕЖАТ НА ПЛЕЧАХ МАСТЕРА И ОПИСАНИЕ ДАННОГО РАЗДЕЛА ПРИКЛЮЧЕНИЯ МОГУТ ОТЛИЧАТЬСЯ ОТ ФИНАЛЬНОЙ ВЕРСИИ ОТЫГРЫША ВВИДУ НЕПРЕДСКАЗУЕМОСТИ ХОДА ИГРЫ. ОДНАКО ОСНОВНЫЕ ВАРИАНТЫ РАЗВИТИЯ СОБЫТИЙ БЫЛИ УЧТЕНЫ.

1. ГРУППА УСПЕШНО СМОГЛА ПРЕОДОЛЕТЬ ЛЕС, ПРИ ЭТОМ АГАРЕС НЕ ПРИЗНАЛ В НИХ ВРАГОВ И ОСТАВИЛ ТЕМ **ЗЕРКАЛО ОТРАЖЁННОГО ПРОШЛОГО**.

(Музыка для настроения)

После того как табакси покинул вас, оставив загадочное зеркало Адлер настоят на продолжении пути, ведь до храма остаётся совсем немного, по сравнению с тем сколько они уже прошли.

Далее игроки могут по своему желанию отправиться в путь, освящая путь тем или иным способом. Брать ли зеркало с собой остётся на их усмотрение, однако не исключено, что один из них или несколько попытаются воспользоваться им. В рамках данного приключения зеркало может повлиять на трёх членов группы, за исключением Адлера, Савитара и других членов группы, что являются паладинами или жрецами.

Взяв зеркало в руки с целью использовать его или исследовать, то само активируется и если существо, не являющееся Конструктом, кроме вас, и видит свое отражение в активированном зеркале, находясь в пределах 30 футов от него, это существо должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл. 15, иначе попадёт под влияние зеркала, но со стороны это будет выглядеть следующим образом.

Из зеркала донесётся вопрос, что задаёт нежный женский голос (это голос Титании, королевы Летнего двора);

«Душу в жертву принесёшь теперь ты?»

после чего;

Услышав слова некой девы, тело коснувшегося зеркала рассеется вспышкой, оставляя за собой лишь алую пыльцу, что с ослепительным светом развевается по ветру, указывая путникам дорогу, возвращая свет волшебства лесу, распуская алые цветы.



Если кто-либо из персонажей попытается понять, что только что произошло, он должен будет пройти проверку магии со сложностью От 13 до 17 на усмотрение мастера. Успешно пройдя проверку, мастер огласит, что сей магия принадлежит фейскими созданиям и скорее всего, их товарища переместило также, как и Агареса.

После герои могут продолжить путь сквозь лес, что вновь наполнен магией.

Дальнейший путь не вызовет особых проблем и для команды будет доступно в будущем одно из нескольких событий, в зависимости от того, как справиться их товарищ, которого поглотило зеркало.

2. К СОЖАЛЕНИЮ, ОДИН ИЛИ НЕСКОЛЬКО ЧЛЕНОВ ГРУППЫ ОТДЕЛИЛИСЬ ДРУГ ОТ ДРУГА ИЛИ ЖЕ БЫЛИ УСЫПЛЕННЫ МАГИЕЙ АГАРЕСА.

При таком варианте развития событий персонажи вскоре отделяться друг от друга, оставшись наедине с крошечным праком. Адлера при этом не будет рядом.

«Чувствуя холод здешних мест, возможно вам ничего не остаётся, как продвигаться дальше, к цели или же в поисках своих товарищей. Возможно ты захочешь сдать?»

Если игрок предпочтёт сдать, уточните у остальных, хотят ли они сделать такой же выбор. Если все выберут подобный выбор, мастер оглашает прачную концовку приключения, когда все остались во тьме.

В таком случае не будет лишним включить эту песню;

[SLEEPING IN THE COLD BELOW \(НА РУССКОМ\)](#)

Если же персонажи не откажутся и решатся продолжить свой путь, их встретят следующие события, что описаны на следующей странице.

3. ПЕРСОНАЖИ ОТПРАВИЛИСЬ В ПУТЬ, НЕ ИСПОЛЬЗУЯ ЗЕРКАЛО ОТРАЖЁННОГО ПРОШЛОГО И НЕ ИСПОЛЬЗУЯ АМУЛЕТ, ЧТО МОГ БЫТЬ ВРУЧЕН РЭЙМОНДУ.

При таком варианте развития событий персонажи вскоре также отделяться друг от друга, оставшись в одиночестве, несмотря на то, с кем они были рядом. Однако, на усмотрение мастера в таком случае уместно объединить персонажей, для ускорения прохождения.

«Продвигаясь всё глубже во мраке леса, несмотря на все имеющиеся у вас ориентиры, лишь моргнув глазом, вы заметите, как остались одни в этом лесу».

Если же персонажи не откажутся и решатся продолжить свой путь, их встретят следующие события, что описаны на следующей странице. Такой расклад рекомендует несколько упростить дальнейшее прохождение третьей части, но не более того, на сколько это необходимо.

4. БЛАГОДАРИА АМУЛЕТУ, ЧТО БЫЛ ПЕРЕДАН СВЯЩЕННИКОМ РЭЙМОНДУ, .

Данное развитие событий путь и позволит группе продвинуться дальше, в глубь леса, тем не менее вызовет некоторые проблемы;

«Следуя за огненной полосой, богиня оберегает наших героев от ночного мрака. Освещая дорогу, пламя также согревало ночных путешественников, не позволяя ощутить хлад здешних мест. Но стоит лишь приглядеться, как можно увидеть вдали маленьких созданий, чьи огоньки тускло сияют вдали. Видимо местные обитатель боятся вас или кого-то кто рядом с вами?»

Попросите игроков пройти проверку мудрости (выживания или внимательности) со сложностью 16, для того чтобы определить, смогут ли они разглядеть ещё что-либо во мраке. Те, у кого есть ночное зрение совершают проверку с помехой.

Пройдя проверку им удастся вовремя обнаружить хищника, а провалив, хищник нападет, нанося скрытую атаку.

Смотрите параметры хищника (Морганы) на следующей странице.



МОРГАНА

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Другие ищут богов в храмах и святилищах, но я знаю, что их воля открывается только в мире природы, а не в сооружении, построенном так называемыми поклонниками. Я молюсь в лесу, и никогда в помещении. Никакое кованое оружие не заменит радости от убийства, совершенного только руками и зубами.

ИДЕАЛЫ

Я - часть своего леса, ничем не отличающаяся от любой другой флоры и фауны. Думать иначе - высокомерие и глупость. Лес не лжет. Звери не создают войны. Равенство во всем - путь природы.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Меня тянет защищать естественный порядок от тех, кто хочет его нарушить.

СЛАБОСТИ

Ради спасения своей или чьей-либо ещё жизни я выболтаю любую тайну.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Некогда прекрасная молодая девушка жила в процветающем городе, будучи в услужении храма Аргентум, куда к его границам не подступил тёмный жрец по имени Хэнсон Фервор. Он нес смерть в её края, разоряя территории. Так продолжалось до тех пор, пока не пришла спасительница, имя которой Вирджиния д'Эстре, что уничтожила «живую смерть» в лице Хэнсона.

Однако, город был в отчаянии и на пороге мрака местные жители слепо искали виновных. Гонение на так называемых ведьм стало причиной её гибели. Местные жители прознали о том, что Морганна занималась оккультными искусствами. В попытке укрыться в храме от безумцев он обрек себя на смерть. Людям было плевать на всё вокруг и сожжение храма казалось для них правильным решением. Не в силах спастись она произнесла последнюю молитву, обращаясь к мирозданию. Очнувшись же она после смерти, в диком лесу будучи пантерой. Как оказалось, прошло уже немало лет с тех пор и ныне места, где она раньше жила, принадлежали другой стране и город был иной, не тот что прежде.

Она воскресла «под крылом» у могущественной архифеи, Титании.

Теперь она страж этого леса и лишь моя сила способна уберечь от скрытой тьмы.



ПЕРСОНАЖ МАСТЕРА

ТИП; ЗВЕРЬ (ПАНТЕРА)-ФЕЯ

КЛАСС ДОСПЕХА 14 | ХИТЫ 52 |

СКОРОСТЬ 40 ФУТОВ

СИЛ 14 (+2) ЛОВ 18 (+4) ТЕЛ 14 (+2)

ИНТ 8 (-1) МДР 14 (+2) ХАР 8 (-1)

БОНУС МАСТЕРСТВА +2

СПАСБРОСКИ: ЛОВ +4, МДР +4

ЧУВСТВА; ТЁМНОЕ/СЛЕПОЕ ЗРЕНИЕ 30ФТ.

ЯЗЫКИ; ОБЩИЙ, СИЛЬВАН, ПЕРВИЧНЫЙ.

НАВЫКИ; ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ +4, СКРЫТНОСТЬ +6

Тонкий нюх

Вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Наскок

Вы можете переместиться как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем попадаете по нему атакой когтем, цель должна преуспеть в спасброске ловкости со Сл 14, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, Морганна может бонусным действием совершить по ней одну атаку

Укусом.

Укус.

Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 10 (1к10 + 5).

Коготь.

Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 12 (2к6 + 5).

КОШАЧЬЕ ПРОВОРСТВО.

Ваши ретфлексы и проворство позволяют Вам двигаться со скачком скорости. Когда Вы двигаетесь в бою в свой ход, Вы можете удвоить свою скорость до конца хода. Используя эту черту, Вы не можете использовать ее снова, до тех пор пока вы не переместитесь на 0 футов за один из ваших ходов.

УТРОЗА ИЗ ЗАСАДЫ

Вы можете добавить бонус к броску инициативы равный вашему модификатору Телосложения. В начале своего первого хода в бою ваша скорость увеличивается на 10 футов до конца этого хода.

Если вы используете действие Атаки в этот ход, то эта атака наносит получает дополнительно 1к8 некротического урона

ЛЕСНИК

Ваш опыт жизни, охоты и добывания пищи в лесу дает вам богатый опыт, который вы можете использовать, путешествуя по лесу. Если вы проведете 1 час, наблюдая, изучая и исследуя свое окружение в лесу, вы сможете определить безопасное место для отдыха.

МОЩНОЕ ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

Вы считаетесь на один размер больше, когда определяется ваша грузоподъемность и вес, который вы можете толкать, тянуть или поднимать от земли.

Благосклонность

Её присутствие способно изгонять исчадия, защищая других существ от пагубного влияния, если она будет милостива к ним, как и они к ней.



ВИРДЖИНИЯ Д'ЭСТРЕ.

1. ГРУППА ПРОДВИГАЕТСЯ ДАЛЬШЕ, В ГЛУБЬ ЛЕСА ПО ТРОПЕ, ЧТО СОЗДАЛА ДЛЯ ТЕХ НЕКАЯ ДЕВА (ТИТАНИЯ)

[\(МУЗЫКА ДЛЯ НАСТРОЯ\)](#)

*«Проходя по лесу, наполненному ярким светом и теплом,
на пути героев виднеется некая фигура.*

Высокая статная девушка, светлые волосы, тёмное платье.

*Но что самое важное, величественные крылья феи, окутанные
множеством цветов и ветвей»*



ОБРАЗ ТИТАНИИ

Девушка, что они повстречали, встретив героев говорит тем;
(Голос её таинственный, несколько строгий, но тем не менее мягкий)

*«Стук сердца девушки, что жаждите спасти вы, так дорог,
довёл вас до порога запретного.*

*Однако наивность вашей веры в чудо лишь малая часть правды,
что таят небеса. Стоит крови чуждого душе создания
пролиться на алтарь, как тот плоть обретёт.*

*Предостерегаю вас. Не возносите молитв в храме, покуда
мил вам свет и дорога «она».*

После этих слов её тело обратиться в безмолвную статую, а к
героям вернётся их товарищ, что исчез в зеркале.

ПРИМЕЧАНИЕ; Дева может появиться для одного игрока, по
желанию мастера, пока тот скитаётся во тьме.

2. СОБЫТИЯ ДЛЯ ОДИНОКОГО В ЛЕСУ ИЛИ ТОГО, КТО ПОПАЛ
ПОД ВЛИЯНИЕ ЗЕРКАЛА ОТРАЖЁННОГО ПРОШЛОГО.

[\(МУЗЫКА ДЛЯ НАСТРОЯ\)](#)

*«Оказавшись в заточении зеркала, вам предстаёт лес, растения и деревья
которого окутаны красным туманом, а в воздухе парят осколки зеркал,
видимые возможно, только вам. Осматриваясь вокруг, вы замечаете в
осколках зеркал знакомый женский лик, но кто это?»*

События данного варианта развития событий позволяет персонажу
отыскать душу Эшли в одном из зеркал. Для этого потребуется пройти
серию из трёх проверок внимательности или анализа со сложностью 15. При
каждой неудачной попытке он увидит кого-либо из своего прошлого или
одно из существ прошлого, что ходит по городу (ВЕНЕЦИАНСКИЙ АНТУРАЖ;
АНТИЛАДЫ ОКОН, словно нанизанные на одну линию. Обилие декоративной
отделки в виде фресок. Присутствие в интерьере греческих и римских
архитектурных элементов, различных статуй и скульптур), залитою
солнечными лучами. В случае двух провалов из трёх он увидит Эшли, но
лицо той будет печальным и она скажет;

*«Молю, если ты видишь меня, помоги мне. Скажи Адлеру, что
Он не должен меня спасать, иначе она заполучит то, чего желает»*

Но договорить она не успеет. По зеркалу пойдёт трещина, края которой
будут озарены сиянием солнца, что развеет иллюзии леса и вернёт
персонажа к остальным или перенесёт дальше (смотри часть 4)

Если персонаж пройдёт одну из трёх успешных проверок, то он уведет
вдали лишь чей-то силуэт. Пройдя проверку внимательности со сложностью

12 он сможет понять, что это был мужчина в некоем плаще, что ловко
скрывается от вас. Если же значение внимательности было больше 18 или
равно ему, то вы будете точно уверены, что это Агарес следит за вами.

Однако если вы приблизитесь к нему, то увидите на его месте так
называемого ухмыляющегося кофа и не более, с которым можно
попытаться наладить мирный контакт и тогда он отведёт вас дальше,
сквозь лес, доведя до храма. В таком случае вы не вернётесь к своим
товарищам до 4 части.

Если же контакт окажется неудачным, то герой останется в небытие леса
до тех пор, пока не найдёт выход. При этом у него будет всего три попытки,
иначе вскоре на него нападёт либо хищник (Моргана),
либо [Невидимый охотник](#) (значение его здоровья при этом будет уменьшено
до 40, для соответствия уровню персонажа игрока).

Решить вопрос о том, кто нападёт, лучше путём проверки мудрости
(выживания) персонажем. Если будет ниже 8, то нападёт невидимый
охотник. Удачная стычка с невидимым охотником позволит продолжить
путь до храма, не требуя проверок. События с Морганой остаются на
усмотрение и отыгрыш мастера.

Если персонаж не пройдёт ни одной проверки при поиске Эшли, то он будет
поглощён иллюзиями леса и вернётся как противник, прибывая в храм раньше
остальных. Его целью будет не допустить воскрешения Эшли любой ценой.
Персонаж не сможет избавиться от этого влияния и в финальной битве будет
врагом для других членов группы. Другие создания, что охраняют храм,
его не тронут.

Персонаж успешно прошёл все проверки на поиск Эшли. В таком случае
произойдёт следующее;

*«Иллюзии, что окружали тебя, развеются по ветру, возвращая тебя к твоим
товарищам словно по щелчку пальцев. Вернувшись к ним ты заметишь зеркало
отражённого прошлого в своих руках, но с одним отличием.
На нём будет написано; «Энра/Эшли».*

Следующую часть пути персонажи будут слышать песню в лесу.
[Роѓнагувви – Дыши.](#) (в качестве альтернативы [Роѓнагувви – Для тебя](#)).
Если среди персонажей игроков есть сирена, Адель или Риан, то они узнают
песню, понимая, что она принадлежала Эшли. Саму песню рекомендуется
включать без особого предупреждения, выдержав небольшую паузу.
Неожиданная смена мелодии на слова песни может заставить игроков
задуматься.

3. ПЕРСОНАЖ(И) ПОВСТРЕЧАЛИ МОРГАНУ,
ТАК КАК ПОШЛИ ПО ПУТИ БОГИНИ.

*«Встретившись лицом к лицу с пантерой, от которой исходило магическое
сияние и дымка, всмотревшись в глаза той вы без труда сможете разглядеть
не столько голодного хищника, сколько живое существо что, возможно,
напало на вас не без причины»*

По желанию персонаж(и) могут сразу же вступить в бой и в случае победы лишь
избавившись от угрозы для своей жизни, если персонаж решится её убить. Это
вызовет гнев Агареса и тот, не смотря на расстояния, почувствовав смерть
подруги, налёт на них некий красный туман, что отправит их всех в
«КОШТАРЫ».

Однако если он пожелает решить всё мирным путём, Моргану выслушает его и
в зависимости от слов персонажа, мастер примет решение о том, сопровождать
ли персонажа дальше и рассказывать ли некоторое тайны. Например о том, что
когда-то она была человеком и была сожжена в этом храме, или о том, что
этот храм, что они ищут полон чёрной магии. Возможно она даже согласится
помочь вам в вашем пути. При необходимости, ориентировочная сложность
для проверок харизмы в разговоре с Морганой 10-15.

ПРИМЕЧАНИЕ; Если персонажи следует воле богини, она скажет им;
(Её слова связаны с тем, что на её молитвы никогда не отвечали боги, но
она видела, как жрецы используют их силу в интересах собственных,
нежели создания леса и их покровители).

*«Насколько наивны бывают создания. Так поздно осознаёте, что
лес не лжет. Звери не создают войны.
Думать иначе - высокомерие и глупость.»*

ДАННАЯ СТРАНИЦА МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ В ТОМ СЛУЧАЕ, ЕСЛИ ПЕРСОНАЖИ
ОСТАЛИСЬ ОДНИ В НОЧИ ИЛИ АДЛЕР ИХ УСЫПИЛ «ЖИВЫМ СНОМ».

[МУЗЫКА ДЛЯ НАСТРОЯ НА ИГРЕ](#)

СЛЫШИШЬ ЛИ ТЫ МЕНЯ?.

(СЦЕНА ЛИШЬ ДЛЯ ОДНО ИЛИ НЕСКОЛЬКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ,
ПОКА ОСТАЛЬНЫЕ БУДУТ СПАТЬ)

«Вас пленяет сон, иллюзия, что погружает вас на дно»

*Открывая глаза, вы замечаете, как лес вокруг вас словно погружён на дно озера,
Поодаль от себя вы слышите, как поёт девушка.*

(АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ПЕСНЯ)

*Приглядевшись (подойдя), вы увидите прекрасную девушку с длинными волосами
пепельного (серого) цвета, облачённую, в лёгкое черное платье с открытыми плечами.*

*Сидя на каменном алтаре, с изображением рычащего льва, будучи прикованной
цепями по рукам, исходящими из камня, её алые губы молвили слова, соединяя их в
песнь. Эшли была всё также прекрасна.*

В этот момент персонаж может решить, дослушать ли песнь или прервать её, сразу же
перейдя к разговору.

(если ничего не делать персонаж погрузится глубже в сон)

После того или как только вы дослушаете её песнь, вы можете завести с ней
разговор. Для мастера это возможность раскрыть некоторые тайны будущего,
перед тем как пробудить персонажа(ей), в том числе и следующие подробности,
представленные в виде ответов Эшли;

1) *Я не помню, как умерла. Но как только я оказалась на той стороне меня
окружило бушующее пламя, из которого меня вытащил ...
Однако, я не помню того, как он выглядел.*

2) *Путь, по которому вы идёте, не вернёт меня к жизни.
Шот, кто позволил мне явиться в твои виденья, кто спас меня из ада,
Сказал мне ,что вернув меня в этот мир – высвободите и то, что находится по ту
сторону света.*

3) *Я могла бы попытаться вернуться такой, какой была раньше.
Но моя жизнь в чужих руках и простое воскрешение здесь бессильно, иначе бы Адлер
давно вернул меня к жизни. Я невольно прикована к созданию, что спасло меня.*

4) *Адлер не должен возвращать меня к жизни. Несмотря на то, что нам обоим
больно от расставания, пойми, я не хочу чтобы он рисковал многим ради меня.
Не хочу, чтобы он погиб.*

5) *Ты рискуешь ради меня или же ради Адлера?
Что ведёт тебя по твоему пути?*

Стоит ли чья-то любовь того, чтобы умереть за неё?

6) *Даже не смотря на то, что я принадлежу к знатной семье, я
Знаю, что во мне не течёт голубая кровь. Однажды я подслушала разговор
служанок. Именно тогда я узнала, что моя мать бежала в период революции из
города, под названием Флёрезон, будучи обычной проституткой.
Однако винить её за это я не могла, но ощущение того, что во мне течёт грязная
кровь, не даёт мне покоя.*

Возможно именно эта кровь и нужна тому, кто спас меня.

7) *Существа возвышенны столь жадны до того, что
жаждут оказаться в мире смертных, в нашем мире.
Я более чем уверена, что слова темнейшего верны и
богиня Вэйн даже если и вернёт меня к жизни – сама займёт моё место.*

8) *Зеркало отражённой души?*

Я слышала о нём.

*Но если и правда оно есть у тебя, возможно я могла бы спастись но тогда...
Ты исчезнешь как личность. Если взглянуть в его отражение в момент рассвета и
загадать желание в этом храме, вернуть того кого любили, оно вернёт меня в том
облике, каким меня помнил тот, кто использовал зеркало.*



ЭШЛИ

ВОЗЛЮБЛЕННАЯ АДЛРА

ТАЙНАЯ РОЛЬ (АЛЬТЕРНАТИВА).

ВАШ ПЕРСОНАЖ, ЕСЛИ ОН ЯВЛЯЕТСЯ ДЕВУШКОЙ (ИЛИ В ЦЕЛОМ ИГРОК НЕ ПРОЧЬ
ВЗЯТЬ ЖЕНСКОГО ПЕРСОНАЖА), МОЖЕТ ВОСКРЕСНУТЬ
В ВИДЕ САМОЙ ЭШЛИ, ОДНАКО ПЕРЕД ЭТИМ ОН ПОЛУЧИТ ВОЗМОЖНОСТЬ
ПОГОВОРИТЬ С НЕЙ. НИЖЕ ОПИСАНЫ КОРРЕКТИРОВКИ ВСТРЕЧЕ С НЕЙ, В
ОСТАЛЬНОМ ВСЁ ТОЖЕ САМОЕ.

В таком случае, после того как игроки доберутся до третьей части
приключения и один из игроков мёртв. В подходящий по мнению
мастера момент, тот оглашает для этого игрока следующее;
(РЕКОМЕНДУЕТСЯ ЗАЧИТЫВАТЬ С ВЫДЕРЖКОЙ ПАУЗ, НЕКОЙ ИНТРИГОЙ)

*«За время, что вы провели на том свете, вашему взору был
представлен странный мир, пускай, вы и крайне смутно запомнили его.
Множество механизмов и шестерён, облака пара, звуки ударов
наковальни.*

Я после, абсолютный мрак.

Вы открываете глаза, залитые дождевой водой.

Шело кажется тяжелее чем раньше.

*Шаг за шагом вы шли в никуда, в совершенно неизвестном вам
направлении.*

*Возможно голос разума всё же позволил вам прийти себя,
Будучи в иной оболочке*

(БОЛЬШЕ ПОДРОБНОСТЕЙ ОБ ИЗМЕНЕНИИ ПЕРСОНАЖА НА
СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ)



ЭШЛИ СКАЛЕТТА

КОРРЕКТИРОВКА МЕХАНИК

Ваш персонаж познал смерть и теперь воскрес в виде той, кого любил Адлер. Ваше тело было изменено, обретя новую оболочку. Изменение дарует вам новые умения и изменяет все характеристики, спасброски и владения, но не трогая навыки от ваших характеристик. Если вы были заклинательным классом, то количество ваших ячеек заклинаний изменится до трёх второго уровня, а базовой характеристикой будет харизма. Ваше снаряжение будет утеряно.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ ЛИЧНОСТИ ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Мое доверие заслужить непросто, но с тем, кто заслужил его, я пойду в огонь и воду.

ИДЕАЛЫ

Кончилось время, когда я следовала чужим приказам - теперь моя жизнь в моих руках. Я помогаю тем, в кого поверила.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Я до сих пор не понимаю одно из своих видений, но уверена, что в нём кроется что-то важное.

СЛАБОСТИ

Каждому было лучше, когда я была мертва.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Ваша предыстория дополняется следующим воспоминанием.

Ваше тело скованно раскалёнными цепями. Вокруг лишь бушующее пламя, за которым непроглядная тьма. Казалось мучение не прекратится.

Боль перерастала в нечто пустое, не имеющее смысла.

Лишь сильные руки тёмного создания, образа которого я не помню, помогли мне выбраться из пекла. Он наделил меня силой. Он позволил мне слиться с чужой душой. Он мой защитник и покровитель. Он сказал лишь одно.

Останови того, кого любишь. Богиня не должна завладеть твоим телом.

Однако я мог бы завладеть телом твоего возлюбленного.

И тогда все будут счастливы.

Мне нужно выбрать, на чьей я стороне.

Очнувшись в храме, на алтаре с изображением льва, я ожидала их, раздумывая над тем, как мне поступить.

Выступив против темнейшего я рискую потерять дарованную свободу.

Выбрав его, Адлер уже будет не тем, что прежде, как и я.

ТАЙНАЯ РОЛЬ

РАСА: КАЛАШТАР

КЛАСС ДОСПЕХА 15 | ХИТЫ 30

СКОРОСТЬ 30 ФУТОВ

СИЛ 10 (0) ЛОВ 14 (+2) ТЕЛ 10 (0)

ИНТ 10 (0) МДР 16 (+3) ХАР 16 (+3)

БОНУС МАСТЕРСТВА +3

СПАСБРОСКИ: МДР +6, ХАР +6

ЗАКЛИНАНИЯ

Сл. СПАСБРОСКА; 14

МОДИФИКАТОР БРОСКА АТАКИ +6

Чувства; Пассивная внимательность 16.

Языки: Дополнительно вы можете разговаривать, читать и писать на Общем, Бездны и Небесном языках.

Доспехи: Лёгкие доспехи

Оружие: Простое и воинское оружие

Навыки Дополнительно: Религия, Внимательность, Уход за животными.

ТЬМА ЗОВЁТ

Вы обретаете способность вытягивать небольшую часть Царства Теней на Материальный План. Действием вы можете заставить всех существ в пределах 10 футов от вас совершить спасбросок Мудрости, при провале существа становятся ослеплёнными до начала вашего следующего хода теньвыми частицами, застилающими их взор.

Используя это умение, вы не можете сделать это снова, пока не завершите короткий отдых.

ЖИВАЯ ТЕНЬ

Тени вокруг вас иногда обретают собственную жизнь и защищают вас, когда вы находитесь в опасности.

Когда вы получаете урон, вы можете реакцией отправить существо, которое нанесло вам урон, через тени, в незанятое пространство до 60 футов от вас.

Пострадавшее существо должно преуспеть в спасброске Мудрости или получить 2к6 урона холодом и стать испуганным вами до конца вашего следующего хода.

После того, как вы используете эту способность, вы не можете использовать её снова, пока вы не окончите короткий отдых.

ГОНЧАЯ ДУРНОГО ЗНАМЕНИЯ

Вы получаете возможность вызвать воющее существо тьмы, чтобы преследовать своих врагов. Бонусным действием вы можете магически вызвать гончую дурного знамения, нацеливая её на одно существо, которое вы можете видеть в радиусе 120 футов от вас.

Гончая использует параметры [люттого волка](#), со следующими изменениями:

Гончая Среднего размера, не Большого, и она считается чудовищем, а не зверем.

Она может перемещаться через других существ и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Гончая получает 5 урона силовым полем, если она завершает свой ход внутри объекта.

В начале своего хода гончая автоматически узнаёт местоположение своей цели. Если она была спрятанной, то перестаёт быть спрятанной от гончей.

Гончая появляется в незанятом пространстве по вашему выбору в радиусе 30 футов от цели. Сделайте проверку инициативы для гончей.

В свой ход, она может двигаться только к своей цели по самому прямому маршруту, и она может использовать свое действие только для атаки своей цели. Гончая может совершать провоцированные атаки, но только против своей цели. Кроме того, когда гончая находится в пределах 5 футов от цели, цель имеет помеху на спасброски против любого заклинания, которое вы накладываете.

Гончая исчезает через 5 минут после вызова или если её хиты или хиты её цели уменьшаются до 0

ПРИЗРАЧНАЯ СВОБОДА.

(СЦЕНА ЛИШЬ ДЛЯ ОДНО ИЛИ НЕСКОЛЬКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ,
ПОКА ОСТАЛЬНЫЕ БУДУТ СПАТЬ)

«Вас некий сон, иллюзия, что погружает вас на дно»

*Открывая глаза, вы замечаете, как лес вокруг вас наполнен красным сиянием,
окрашивая реку, что течёт подле вас в красный цвет.*

Поодаль от себя вы слышите звуки битвы, удары клинков и пёсий визг.

*Если персонаж пройдёт несколько дальше, на звуки битвы, он заметит,
как у некой кареты сражаются люди, на которых напала шайка из семи гноллов. Вы
видите, как окровавленные тела людей падают на землю, а в живых оставался лишь
один воин и три девушки с детьми.*

В этот момент персонаж может решить, помочь ли им, или продолжать наблюдать.
Оставшись он вновь потеряет сознание, не узнав того, что будет дальше.
Если он решится спасти их, то произойдёт следующее;

«Продвигаясь вперёд, сквозь врагов, вы пытаетесь спасти их»

(После этих слов мастер просит описать как это делает персонаж, или же
описывает боевую сцену самостоятельно)

Отразив атаку, вы замечаете как у одной из девушек

(Тее, матери Эшли - если персонаж знает её, это Адель или Риан)

*На руках умирает ребёнок, что как и мать получили смертельную рану от когтей. В
тоже время вы слышите голос позади себя;*

(Это голос Энры, брата Эшли. Его речь наполнена скорбью)

Как бы я хотел, чтобы хотя бы во сне, мне удалось выжить...

*Оборачиваясь, вы видите молодого парнишку, с чёрными волосами и голубыми
глазами, в закрытом плаще, края которого залиты кровью.*

После, персонаж игрока вправе попытаться поговорить с ним.
Для мастера это возможность раскрыть некоторые тайны предыстории, перед
тем как пробудить персонажа(ей), в том числе и следующие подробности,
представленные в виде ответов Энры;

1) Когда-то давно, королева Летнего двора спасла меня из лап гноллов, ведь на
самом деле они забрали меня у Шей. Она обратила меня в табакси, сделав из меня
того, кого вы называете Агарес. Но она не смогла убить во мне того, кем я
родился. Моя душа раскололась на две части, создав две личности.

2) Я помню то событие лишь потому, что душа не привязана к разуму нового тела
и помнит всё, что произошло с ней в этой жизни.

3) Эшли в опасности и я явился к тебе лишь за тем, чтобы спасти её.
Прошу, не возносите молитв в том храме. Некий демон по имени Марбас давным
давно поселился там и если богиня появится там, сразу же воскресив Эшли вы
лишь поселите в ней дух Марбаса и всё будет напрасно. Агарес придёт туда.
Используйте зеркало на нём и тогда я смогу вывопить часть своей души, дабы
вдохнуть жизнь в Эшли.

Однако, в таком случае истинный я умрёт, оставив лишь Агареса.

4) Я хотел бы стать частью их семьи. Быть рядом с Эшли, но
тогда, один из вас должен исчезнуть, передав свою душу и память в качестве
защиты от влияния Марбаса, взглянув в зеркало отражённой души. Мне жаль, но
иначе никак.

5) Жаль, что у тебя нет того зеркала.

Без него я не смогу помочь Эшли. Но Агарес будет там.

Если ты сможешь заставить его вспомнить, я смогу перехватить над ним
контроль и помочь вам.

6) Ты хочешь вернуть меня к жизни?

Но, мы ведь практически не знакомы...

Если Агарес увидит своё отражение в зеркале отражённой души,
я не забуду твои слова.



ЭНРА

БРАТ ЭШЛИ

ТАЙНАЯ РОЛЬ.

СМЕРТЬ ЛИШЬ ОДНОГО ИЗ ЧЛЕНОВ ОТРЯДА.

В таком случае, после того как игроки доберутся до третьей части
приключения и один из игроков мёртв. В подходящий по мнению
мастера момент, тот оглашает для этого игрока следующее;
(РЕКОМЕНДУЕТСЯ ЗАЧИТЫВАТЬ С ВЫДЕРЖКОЙ ПАУЗ, НЕКОЙ ИНТРИГОЙ)

*«За время, что вы провели на том свете, вашему взору был
представлен странный мир, пускай, вы и крайне смутно запомнили его.
Множество механизмов и шестерён, облака пара, звуки ударов
наковальни.*

А после, абсолютный мрак.

Вы открываете глаза, залитые дождевой водой.

Шело кажётся тяжелее чем раньше.

*Шаг за шагом вы шли в никуда, в совершенно неизвестном вам
направлении.*

Возможно голос разума всё же позволил вам прийти себя,

Будучи в иной оболочке

(БОЛЬШЕ ПОДРОБНОСТЕЙ ОБ ИЗМЕНЕНИИ ПЕРСОНАЖА НА
СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ)

ПУТЬ ПРЕДЫСТОРИИ.

ТОЛЬКО ДЛЯ МАСТЕРОВ, ЧТО ЛЮБЯТ ИМПРОВИЗАЦИЮ.

НЕ ПРИБЕГАЙТЕ К ЭТОМУ ВАРИАНТУ, ЕСЛИ НЕ ОБГОВАРИВАЛИ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ С ИГРОКАМИ ПЕРЕД ИГРОЙ.

Данный вариант развития событий предполагает, что мастер подробно
ознакомился с предысторией персонажей игроков и сделал акцент на
них,

если на то представляется возможным.

Сделайте акцент на той или иной трагедии в их жизни, или же насытите
момент чем-то приятным, возможно какой-нибудь сценой из
совместного прошлого.



ПРОБУЖДЁННЫЙ

КОРРЕКТИРОВКА МЕХАНИК

Ваш персонаж познал смерть и теперь воскрес в виде создания этого места, как и многие другие существа, что сложили головы в мистического леса.

Ваше тело было изменено, стало более горячим или холодным, кожа стала твёрже, а сами вы стали куда больше и сильнее.

Изменение дарует вам новые умения и изменяет характеристики силы, ловкости и телосложения, оставляя такими, какими у вас были раньше мудрость, интеллект и харизму.

Если вы были заклинательным классом, то количество ваших ячеек заклинаний сократится до 3 первого уровня и 1 второго уровня, а базовой характеристикой будет телосложение.

Владение спасброскам и иными владениями не меняется.

На вашем теле при пробуждении скорее всего не будет брони и большей части одежды, вы будете считаться существом большого размера если рост вашего персонажа был 180 и более см. Оружие и остальное снаряжение остаётся при вас.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ ЛИЧНОСТИ ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Никакое кованое оружие не заменит радости от убийства, совершенного только руками и зубами.

ИДЕАЛЫ

Лес не лжёт. Звери не создают войны. Я - часть своего леса, ничем не отличающаяся от любой другой флоры и фауны.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Меня тянет защищать естественный порядок от тех, кто хочет его нарушить.

Голос леса направляет меня, утешает и защищает.

СЛАБОСТИ

Разложение после смерти - это всего лишь почва, из которой вырастает новый урожай, и мне нравится возвращать новый урожай.

Ваша новая форма приносит вам боль, когда вы находитесь не в расслабленном состоянии или в первобытной ярости.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Ваша предыстория дополняется следующим воспоминанием.

Находясь на той стороне, вы слышали странный голос, в котором чувствовалось рычание. Видели силуэт статного зверюда с чёрной шерстью и двумя парами рогов. Аура его не вызывала опасений. Приблизившись к нему, вам был слышен его рычащий голос демона, отдалённо напоминающий льва. От его прикосновения, вы почувствовали, как тело наполнилось иной силой, как ваши органы и сочленения начали преобразовываться.

Теперь, ваше тело сочетает в себе механизмы, подобно тем что использовали в создании кованых.

ТАЙНАЯ РОЛЬ

ТИП; МОНСТР

КЛАСС ДОСПЕХА 16 | ХИТЫ 40

СКОРОСТЬ 20 ФУТОВ

СИЛА 16 (+3) ЛОВ 10 (0) ТЕЛ 18 (+4)

ЧУВСТВА; СЛЕПОЕ ЗРЕНИЕ 30ФТ.

ЯЗЫКИ; ЯЗЫКИ, КОТОРЫМИ ВЛАДЕЛ ПРИ ЖИЗНИ.

НАВЫКИ; КОТОРЫМИ ВЛАДЕЛ ПРИ ЖИЗНИ

СЛЕПЫЕ ЧУВСТВА

Не имея настоящих глаз, пробужденные приспособились видеть без них. Вы получаете слепые чувства с радиусом 30 футов, и вы не подвержены ослеплению внутри этой области.

Однако за границей этой области вы слепы..

ПРОРОДНЫЙ ДОСПЕХ

Ваша кожа сделана из толстой коры и лоз. Если вы не носите доспехи, ваш КД равен 12 + ваш модификатор Телосложения.

СЖИМАЮЩИЕ ЛОЗЫ

Вы можете использовать заговор [Терновый кнут](#). Базовой характеристикой для этого заклинания является Телосложение.

После использования этого заговора вы можете бонусным действием схватить цель если она на расстоянии 5 футов от вас.

ПЕРВОЗДАННАЯ ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ

Вы можете Действием потратить одну ячейку заклинаний вашего класса, чтобы сосредоточиться на познании пространства вокруг себя. В течение 1 минуты за каждый уровень использованной ячейки заклинаний вы можете ощутить присутствие следующих видов существ в пределах 1 мили: аберрации, драконы, исчадия, небожители, нежить, феи и элементы. Это умение не раскрывает местоположение и количество существ.

ВЗЯД В СУДЬБУ.

Вам доступен метод предсказания, через медитацию в лесной чаще или месте полном магии. Вы можете прочесть частицы будущего цели. Вы должны провести не менее 10 минут в состоянии медитации, для того чтобы прочесть будущее. В конце этого времени вы о своём или чужом возможном будущем. Эти детали достаточно смутны, но чтение может позволить вам лучше понять другое существо и, возможно, расположить его к себе.

БЕЗРАССУДНАЯ АТАКА.

Когда вы совершаете первую атаку в свой ход, вы можете решить, что будете атаковать безрассудно. Решившись на это, вы в этом ходу совершаете рукопашные атаки оружием, использующие Силу, с преимуществом, но все броски атаки по вам до вашего следующего хода тоже совершаются с преимуществом.

ЯРОСТЬ ПРОБУЖДЁННОГО.

В бою вы сражаетесь с первобытной свирепостью.

В свой ход вы можете бонусным действием войти в состояние ярости. В состоянии ярости вы получаете следующие преимущества, если не носите тяжёлую броню:

-Вы совершаете с преимуществом проверки и спасброски Силы.

-Если вы совершаете рукопашную атаку оружием, используя Силу, вы получаете бонус к броску урона +2.

-Вы получаете сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону.

Если вы были способны использовать заклинания, то вы не можете использовать или концентрироваться на заклинаниях, пока находитесь в состоянии ярости.

Ваша ярость длится 1 минуту. Она прекращается раньше если вы потеряли сознание или если вы закончили ход, не атаковав враждебное по отношению к вам существо с момента окончания прошлого хода или если вы с момента окончания прошлого хода не получили урон.

Также вы можете прекратить свою ярость бонусным действием. Если вы впадали в состояние ярости максимальное для вашего уровня количество раз (3), то вы должны совершить продолжительный отдых, прежде чем сможете использовать ярость ещё раз.

ЧАСТЬ 4: В начале конца

Вот зажжёт пламя в душе

В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ПРИНЯТЫХ РАНЕЕ РЕШЕНИЙ НАШИ ГЕРОИ СМОГЛИ ДОБРАТЬСЯ ДО ХРАМА. ОДНАКО НАСКОЛЬКО УСПЕШНЫМ ВЫДАЛОСЬ ИХ ПРИКЛЮЧЕНИЕ, СЛОЖНО СКАЗАТЬ. ПЕРЕД ТЕМ КАК ПЕРЕЙТИ К ФИНАЛЬНОЙ ЧАСТИ МАСТЕРУ ПРЕДЛАГАЮТСЯ СЛЕДУЮЩИЕ ВАРИАНТЫ РАЗВИТИЯ СОБЫТИЙ, ЧТО МОГЛИ БЫТЬ ВЫЗВАНЫ РЕШЕНИЯМИ ПЕРСОНАЖЕЙ.

(МУЗЫКА ДЛЯ НАСТРОЯ)

«Спустя некоторое время нашим героям удаётся добраться храма.

Средь густых лесов, у подножия холма, им предстаёт храм.

Его готическая архитектура и витражные окна умудрились сохраниться в былом величии, несмотря на всё чернь на стенах от когда-то буйствовавшего в нём пожара. Некоторые его части уже поросли мхом и растительностью, однако иной живности здесь практически не было.

Что странно, двери его были открыты.

1. ВСТРЕЧА С АГАРЕСОМ.

Если Агарес оставил напоследок зеркало, перед тем как исчезнуть, то он вернётся к нашим героям, прибыв к храму несколько раньше. При этом, герои так или иначе встретили Энру и узнали правду.

«Помимо вас, здесь был и Агарес, что стоял у порога храма

По его виду можно было сказать наверняка, что он был не уверен в себе.

Однако, услышав ваше приближение, его уши наострились и он обернулся вам на встречу. Возможно вам есть о чём поговорить».

Далее персонажи могли бы как воспользоваться словами Энры, заставить вспомнить Табакси о том, кем он был и является на самом деле, путём разговоров или вынудив того взглянуть в зеркало.

В зависимости от отыгрыша игроков и того, насколько они хотят помочь Адлеру, мастер спягчает характер Табакси, ведь тот пришёл сюда лишь потому, что чувствует связь с «кем-то» (Эшли) в храме.

Сложность проверки убеждения 16.

В случае успеха Адлер станет вашим союзником в битве и попытается спасти Эшли, как и обещал.

В случае, если персонажи не смогут убедить Агареса в том, что он не тот, кем является на самом деле, тот передаст персонажам [Священный амулет](#) с изображением древа, но сам останется дожидаться исхода.

2. ПО ПУТИ БОГИНИ.

Если персонажи отправились по пути богини, но не встретили пантеру Шоргану.

«Следуя пути богини, наши герои добираются до края линии пути.

Перед ними тот самый храм и артефакт Вэйн готов к вознесению».

Перед тем как пройти внутрь артефакт испустит алый свет, исцелив раны и восстановив 4к4 здоровья каждому, а также восполнив запасы магии (восстановит все ячейки заклинаний, что были потрачены).

2. ЭШЛИ.

Путь тайной роли, при условии наличия зеркала.

Она смогла вернуться в наш мир, ценой чужой жизни, разрушив план богини и темнейшего.

Но всё ли так просто?

ПОДВЕДЯ ЧЕРТУ ПЕРЕД ТЕМ, КАК ГЕРОИ ВОЙДУТ В ХРАМ И НАЧНЁТСЯ ГЛАВНАЯ БИТВА ЗА ЖИЗНЬ ЭШЛИ, НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ МАСТЕРУ БУДЕТ ОПИСАНА СЦЕНА БИТВЫ В ХРАМЕ, А ПОСЛЕ ИСХОДЫ СОБЫТИЙ



ХРАМ

4. БЛАГОСКЛОННОСТЬ ХРАНИТЕЛЯ ЛЕСА.

Если персонажи смогли избежать конфликта с пантерой Шорганой, им удастся (возможно) не только добраться до храма, но и узнать часть её предистории, получив напутствие.

«Моргана оказалась не настолько страшна, какой казалась. Будучи благородным животным он сопроводила их к храму, будучи уверенной в их силах и намерениях».

Возможно, если героям удастся её убедить, она согласится помочь им в битве. Сложность проверки убеждения 15.

5. ОТЧАЯНИЕ.

«Пускай вы и добрались до храма, зная правду от Эшли, вы возможно не станете рисковать и попытаетесь направить его на путь смирения».

Поговорив с Адлером и рассказав ему правду, вам предстоит убедить его в том, что стоит отпустить её, не цепляться за то, чего не вернётся.

Сложность проверки убеждения 15.

В случае провала, если вы были излишне настойчивы и заботились только о себе в течении всего приключения, он даже мог бы считать вас врагами, принудив к битве или в отчаянии, прогоняя вас. Иногда трагедия может показаться единственно правильной, здесь нет места героизму.

Процесс битвы

«Войдя на порог храма, взору наших героев предстаёт огромное помещение, с высокими каменными колоннами, что соединялись в арки.

Сквозь дыру в потолке проникал яркий свет и таинственный белый туман.

Впереди на алтаре лежало бездыханное тело Эшли, подле которого стояла таинственная фигура в мантии.

Услышав наши шаги, он обернулся, сбрасывая с себя плащ, обнажая свой нечеловеческий образ.

Лица, покрытое костями, чья форма напоминала смесь человека и зверюда, белые волосы,

красные рога загнутые назад и тело, покрытое звёздами.

Взглянув на нас своими белёсыми глазами он растворился в спускающемся с потолка тумане, вместе с телом Эшли.

Из-за колон возникли странные создания.

Но для Адлера уже нет пути назад, он намерен спасти Эшли, а для

этого нужно в первую очередь добраться до Алтаря.

(МУЗЫКА ДЛЯ НАСТРОЯ)

ДАБЫ ВЫПОЛНИТЬ ЦЕЛЬ НУЖНО ОДОЛЕТЬ ВСЕХ ВРАГОВ И ДОБРАТЬСЯ ДО АЛТАРЯ, РАССТОЯНИЕ ДО КОТОРОГО 90 ФУТОВ.

В качестве противников в финальном бою будут выступать следующие существа ;

1ХОД БОЯ; 4 [тени](#), что появятся в 15 футах от героев.

Их тактика будет заключаться в том, чтобы озадачить героев защитой Адлера, что несёт крест, и самого паладина, дабы затормозить его.

2ХОД БОЯ; 3 [стеклянных голема](#), что появятся в 30 футах от героев.

Их целью станет нейтрализация и ослабление наиболее сильных членов отряда, не отходя далее чем 60 футов от алтаря.

4ХОД БОЯ; В бой вступают 2 [водяные аномалии](#), что появятся в 20 футах от алтаря, заполнив за собой помещение водой на 40 футов вокруг себя. Передвижение аномалий имитирует то, как ползает змея. Их задачей будет являться защита Алтаря.

ТАЙНА РОЛЬ; ПРОБУЖДЁННЫЙ – его задачей станет убийство всех членов группы, за исключением Адлера, так как его тело понадобится темнейшему для того, чтобы вернуться в наш мир.



УСЛОВИЯ БОЯ;

1ХОД БОЯ; В течении первого хода боя храм будет наполовину заполнен туманом, снижая видимость персонажей до 20-30 футов.

2ХОД БОЯ; Если персонажи будут злоупотреблять магией огненной стихии, то туман превратится в пламя, вспыхнув и нанеся 2к6 урона огнём.

Стоит учесть, что храм довольно древний и под ним проходит река, из-за чего нанесения урона по площади, что может навредить устройству храма может его разрушить. Ориентировочная прочность на куб 10х10 футов – 15 хитов.

3ХОД БОЯ; Параллельно событиям в храме в бой вступит Оболочка Марбаса. В качестве его стат блока и умений рекомендуется опираться на статблок [Теневого Лешмана](#).

Цель оболочки помешать самому Адлеру, а не его союзникам, если те не представляют собой угрозы.

КАЖДЫЙ ХОД;

При наличии креста в руках Адлера, Савитара или иного другого персонажа со святостью, крест будет исцелять всех в радиусе 20 футов от себя на 1к6 хитов здоровья, однако нести крест тяжело и скорость того, кто его несёт падает на 10 футов.

Если бою будет участвовать Моргана или Агарес, те своим присутствием будут направлять силы леса на защиту Адлера, позволяя тем реакцией наложить на того заклинание [Броня Теней](#), без затрат ячеек заклинаний.

Если в бою участвует Риан или Адель, они оба смогут совершать два бонусных действия вместо одного.

ХРАМ ВНУТРИ

ВАРИАНТЫ КОНЦОВОК

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЭШЛИ.

Если персонажи воскресят Эшли силой молитвы от богини, в том случае, если с вами была Шоргана.

«Преодолев непростой путь и вознеся крест Вэйн на алтаре в забытом храме, тот в мгновение ока преобразится. Стены окрасятся в белый, колонны украсятся пламенными розами, а весь металл что был здесь превратится в золото. С первыми лучами солнца Эшли вернётся к жизни, однако лишь спустя время герои осознают, что теперь она разделяет одно тело с богиней Вэйн, как посланница священного пламени».

КАМЕННАЯ ФРЕСКА НА
АЛТАРЕ

ЗЕРКАЛО ОТРАЖЁННОЙ ДУШИ.

Кому-то, так или иначе пришлось отдать часть себя, дабы вернуть её.

«Чудо не свершится без жертв и спасение кого-либо не исключение. Отдав часть себя, кто-то решится себя, потеряв все свои воспоминание, но не умерев, а девушка воскреснет такой, каким её видел или представлял тот, кто отдал за неё часть своей души. Адлер воссоединился с ней, но справятся ли они с испытанием временем и полюбят ли друг друга вновь – совсем другая история».

ДЕМОН МАРБАС

ПРОБУЖДЕНИЕ ТЕМНЕЙШЕГО.

Тот, что долгое время жил в тени, смог вернуться в наш мир.

«Вознесённая молитва была в планах у демона, что долгое время обитал в этом храме, поглощая силы леса и поработая его существ. Вернувшись в наш мир, путём захвата и преобразования в теле Адлера, он вернёт к жизни Эшли. Теперь они снова вместе, но стоило ли оно того?».

ЭШЛИ



ПОДДЕРЖАТЬ АВТОРА

Разовые донаты можно направлять по номеру карты
5368 2902 6995 2539 «Банк ВТБ»

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.

Вы можете его изменять с сохранением или добавлением смыслов, но нельзя
запрещать его некоммерческую публикацию.

Изображения, использованные в этом приключении, не принадлежат автору
приключения.

Ссылка на изображения;

<https://drive.google.com/drive/folders/1yzBV21XQuMY-kyrvqTO1Ymy54RljBgrq>

Страница Пекарни Творцов

https://boosty.to/bakery_creators

При создании приключения использовались ресурсы сайтов:

<https://ttg.club>

<https://dnd.su>

Ссылка на автора

<https://vk.com/obito.clip>



На конкурс Пекарни Творцов
© 2024, Фадеев Даниил aka ObitoClip