
DUNGEONS & DRAGONS®
ПОСЛЕДНЯЯ ИДЕЯ

Последняя Доза

Приключение на 4-5 персонажей 3 уровня по D&D 5.5e



Автор:
Артур друг звёзд

СТУДИЯ 101

Оглавление

Введение..... 4 стр.

Завязка..... 4 стр.

Предыстория приключения..... 4 стр.

Подвальный мор..... 5 стр.

Грейдфил..... 5 стр.

Начало..... 6 стр.

Сцена 1..... 6 стр.

Сцена 2..... 7 стр.

Сцена 3..... 8 стр.

Сцена 4..... 8 стр.

Эпилоги..... 9 стр.

Приложение..... 10 стр.

Другие материалы ..... 10 стр.

➢ *Подвальный мор.....10 стр.*

➢ *Сыворотка..... 11 стр.*

➢ *Завязки к приключению для героев..... 13 стр.*

➢ *Персонажи мастера..... 14 стр.*

- *Иллиана Грейдвул.....14 стр.*
- *Калеб Твердохват..... 15 стр.*
- *Освин Травник..... 16 стр.*
- *Морган Ашбрук..... 17 стр.*
- *Рой крыс..... 18 стр.*
- *Эффекты от превращения в гибрид крысы и человека..... 18 стр.*

Заключение..... 19 стр.

Введение:

Прежде чем вы приступите к чтению, хотелось бы выделить очень важный момент. Эта небольшая история рассчитана на 4 – 6 часа игры для 4-5 персонажей. Смело адаптируйте её под себя и свою партию, ведь это всего лишь основа сюжета, которая раскроется, если добавить в неё элементы, излюбленные вашими игроками и темы интересные лично вам. Меняйте любую часть так, чтобы история была такой, которую вы хотите видеть.
Важно! Данный модуль работает, как рельсовая история, поэтому вы, как мастер, должны быть её локомотивом. Это приключение использует систему D&D 5.5e, но вы вольны адаптировать его под любую другую систему.

Завязка

В трущобах города Грейдфил нищие и беглецы бесследно исчезают в зловонной канализации, оставляя после себя лишь пустые жилища. Городские старшины винят вспышку мора, но за трагедией скрывается более ужасная правда…

Героям предстоит:

- Раскрыть тайну пропавших без вести.
- Встретится с виновником проишествия.
- Найти противоядие от **Подвального мора**

Предыстория приключения

Подвальный мор появился в ходе антисанитарии и алхимических отходов. В подземных стоках Грейдфила, куда богатые кварталы сбрасывали химикаты которые мутировали крыс. Чей укус теперь передаёт смертельный яд-заразу, от которой нет природного антидота. Болезнь разрушает тело, покрывая кожу липкой смолой и постепенно превращая человека в иссохшую мумию.
Морган Ашбрук был добродушным и талантливым лекарем из бедного квартала. Он бескорыстно лечил нищих и сирот из приюта, не требуя денег, за что его любили простые люди. Однако Морган был одержим идеей создать универсальное лекарство от всех болезней, чтобы раз и навсегда избавить трущобы от страданий.
В поисках редких ингредиентов для своих снадобий Морган спустился в городские катакомбы, где его укусила заражённая крыса. Осознав, что он подхватил смертельный недуг, лекарь в панике бросился за помощью к городским властям и богатым коллегам-аптекарям. Но старшины, зная, что болезнь уже косит нищих, испугались паники и приказали изолировать Моргана. Гильдия аптекарей, к которой он принадлежал, отреклась от него, чтобы не запятнать свою репутацию. Никто не пришёл на помощь доброму лекарю. Отвергнутый обществом, которое он пытался спасать, Морган остался гнить заживо в одиночестве.
В отчаянии Морган начал ставить на себе безумные эксперименты. Он воровал алхимические реагенты и пытался вывести сыворотку, используя кровь и органы невосприимчивых к заразе нищих (которых он начал похищать по ночам). Но в условиях канализации и нехватки ресурсов его первая версия антидота оказалась катастрофически неудачной. Сыворотка вступила в реакцию с Подвальным мором, навсегда изменив его ДНК. Он превратился в отвратительного оборотня-крысу, сохранив при этом свой человеческий разум.
Морган больше не искал спасения для человечества. Он прогневался на город, который предал его. Его целью было выживание любой ценой. Он похищал нищих, чтобы продолжить испытания сыворотки (ища способ остановить разъедающий его тело яд и вернуть себе свой истинный облик) и одновременно

с этим он плёл заговоры против городского совета и Гильдии аптекарей, готовя месть тем кто от него отвернулся.

Подвальный мор — таинственный недуг, охвативший трущобы города Грейдфил. Болезнь передаётся исключительно через укусы крыс (и, вполне возможно, через их выделение). Это не магическая, а биологическая (алхимическая) зараза, поэтому лекарство ещё не выявлено. Магия (например, *Лечащее слово [Healing Word]*) может временно подавить симптомы, но не уничтожить болезнь. Если заражённый не получает магический поддержки, он проходит все стадии заражения постепенно. Каждый месяц новая стадия. Болезнь постепенно разрушает тело. *Подробнее об эффектах болезни смотрите в приложении.*

Грейдфил — крупный, но увядающий торговый город, стоящий на перекрестке речных путей. Когда-то он славился своей алхимической промышленностью, но сейчас это место контрастов. Верхние кварталы (Новый Грейдфил) — это каменные особняки, витражи, чистые мостовые и запах дорогих благовоний. Нижние кварталы (Трущобы или Старый Грейдфил) — это деревянные лачуги, грязь, вечная сырость и удушливая вонь, поднимающаяся из канализации. Городом управляет Городской совет, состоящий из богатых торговцев и глав гильдий. Совет печально известен своей коррупцией и трусостью. Когда началась эпидемия, их первая реакция — не лечить людей, а изолировать квартал, сжечь заражённые дома (вместе с жителями) и скрыть правду от внешнего мира, чтобы не пострадала торговля. Именно это равнодушие и стало причиной трагедии Моргана Ашбрука.



Начало

Прочитайте или перескажите следующий текст:

Верхний Грейдфил с его витражами и чистотой остался позади, сменившись узкими улочками, где канализация выходит прямо на мостовую. Воздух тут сырой и тяжелый, пропитанный, запахам гнили и дишёвого алкоголя. Вы находитесь у пивной “Уродливый жаб” –- это единственное место, где ещё теплится жизнь. Запах кислого молока и пива не могут скрыть резкую, отвратную вонь, фекалий и сгнившего мяса. За стойкой нервно протирает кружки остроухий хозяин, а в углу, у камина, вы замечаете целительницу Иллиану Грейдвул, которая является вашим заказчиком. Она выглядит уставшей, а её руки дрожат. Рядом с ней, скрестив руки на грудь, стоит капитан городской стражи, Калеб Твердохват. Он мрачно окидывает вас взглядом в котором читается недовольство текущим положением.

Важно! Это самый подходящий момент чтобы игроки представляли своих персонажей.

Сцена 1

(Социалка)

Персонажи игроков берут на себя роль авантюристов, принявших заказ на расследование. Обязательно обсудите это до начала игры. *Контракт и информацию о действующих нпс можно найти в приложении к ваншоту.*

- Когда герои подходят ближе, Иллиана приветствует их. И предлагает снова обговорить детали контракта.
- Если выяснение всех деталей затянется у Иллианы случится паническая атака. Калеб попросит Освина увести в **медпункт**. На последние вопросы Калеб будет отвечать самостоятельно. И то только по делу.
- В конце концов Калеб отводит героев на улицу где они начинают своё расследование, после того как стражник отдаёт звякну ключей от 3 домов.

Проверки:

- Проверка Восприятия (СЛ. 10) при желании подслушать о чём болтают тихие посетители пивной приводит к броску 1d4 *(обратитесь к таблице - Слухов).*

d4	Слухи
1	***Ложь с долей правды*** Говорят, это наказание за наши грехи. Боги прогневались, что нашу землю слишком долго травили химикатами. Теперь земля забирает наших людей.
2	***Правда*** Я видел, как из канализации вылезла огромная тварь. Не крыса, а настоящий монстр! Он утащил старика Роули прямо в люк, а тот даже крикнуть не успел.
3	***Частично правда*** Это всё из-за того лекаря, Моргана. Помните его? Он был добрым малым, но слишком много возомнил о себе. Говорят, он пытался вылечить этот мор, а сам только ухудшил наше положение, усилив распространение этой чёртовой болячки.
4	***Ложь с долей правды*** Стражник Калеб знает больше, чем говорит. Он уже неделю как получил приказ от Совета: если ситуация выйдет из-под контроля — взорвать коллекторы к чёртовой матери. Он просто ждёт подходящего момента.

Важно! Верным завершением этой сцены станет расследование (от лица персонажей) того куда пропадают люди из трущоб.

Сцена 2

(Расследование)

Прочитайте или перескажите следующий текст:

Калеб проводит вас на место где вы начнёте своё расследование. А ведь чем дальше вы углублялись в трущобы, тем вонь и смрад улиц становился гуще. Наконец, капитан стражи останавливается, доставая из-за пазухи небольшую связку металлических ключей и кладёт одному из вас их в руки. “Это от домов, пропавших недавно. Если найдёте причину происшествий, то как обещано оплата за вашу работу увеличится вдвое. Но если найдёте хотя бы что-то что поможет продвижению расследования, то это тоже будет хорошо. Свидимся, если понадоблюсь, то я буду в Уродлевом жабе”. На этом Калеб уходит.

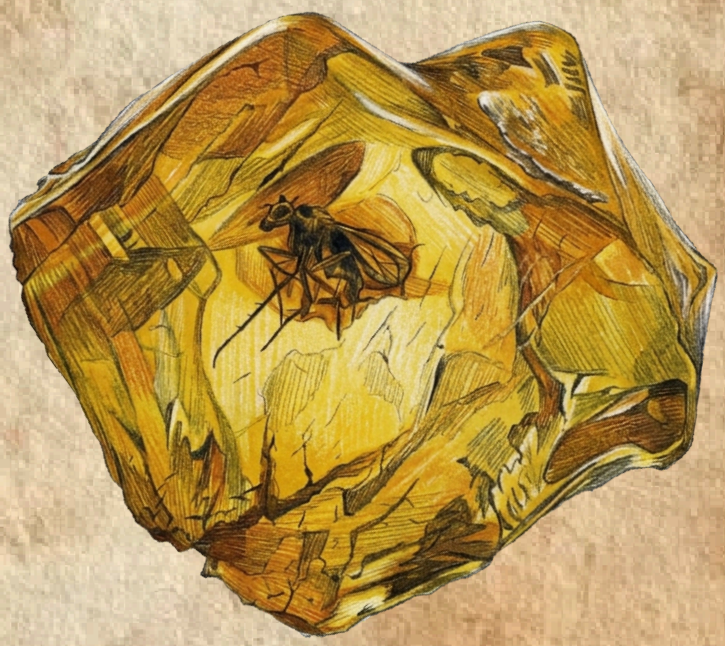
Важно! Каковы ваши действия, герои? В данной сцене персонажам предстоит совершить расследование место происшествия. Ваша задача как мастера не сделать из этой части сюжета что-то нудное и правильно направить игроков к ходу сюжета.

Проверки:

- Улика первая. При удачном исследования домов снаружи, Анализ (СЛ. 5) герои находят следы когтей возле распахнутого деревянного окна или возле небольшой трещины в стене в которую может проникнуть средний гуманоид.
- Улика вторая. При удачном исследовани домов внутри или улици, Анализ (СЛ. 10) герои находят следы того, что кого-то тащили по полу из дома прямо к люку канализации.
- Улика третья. При удачном расследовании, Анализ (СЛ. 15) герои находят особую улику по выбору мастера. *Ознакомиться с уликами можно в таблице “Особые улики”. Все материалы можно найти в приложении к ваншоту.*

Особые улики
Огранённый янтарь с мошкой внутри — знак гильдии аптекарей
Записка безумца
Письмо агента со всеми доказательствами виновности Городского совета вспышки Подвального мора

Важно! Логическим завершением этой сцены является переход в канализацию. Герои должны будут спустится в самую глюбь, чтобы получить ответы на свои возможные вопросы.



Сцена 3

(Бой - средний)

Прочитайте или перескажите следующий текст:

> Спускаясь вниз по холодной, ржавой металлической лестнице, вас встречает контраст запахов. Если верху всё было пропитано разложением, то тут внизу из всего прошлого аромата выделяется сладковатая горечь различных алхимических компонентов. Что касаемо окружения, то всё тут пропитано сыростью и непроглядной тьмой. Лишь вдалеке светит масляная лампа.

Важно! Дайте игрокам немного времени передохнуть и осмотреть обстановку. Понемногу нагнетая тем, что они тут не одни...
Грядет бой против роя крыс (6 шт.) *(смотреть в приложение к модулю)*, вам стоит понять, что крысы не будут идти напролом. Наоборот они будут пытаться хитрить: делать засады; отступать и контр атаковать; мешаться под ногами; собираться в кучки больше или меньше.
Но также вы должны понять, что для роя крыс важна лишь одна цель не дать персонажам найти и зайти в лабораторию Моргана.
В крайнем случае подбитые крысы сбегут с боя чтобы уже помочь хозяину в борьбе против героев.

Проверки:

- Если герой прыгнет/упадёт в канализационные воды, то тогда ему следует пройти спасбросок Телосложения (СЛ. 15). При провале он получает 3 степень подвального мора.

Сцена 4

(Финал - кульминация)

Важно! Морган Ашбрук находится в кладовом помещении, а точнее в импровизированной лаборатории которую он собрал из найденного хлама. Он заканчивает работу над второй версией сыворотки против Подвальный мора и именно поэтому игроки с лёгкостью могут застать его врасплох *(конечно если не будут сильно шуметь)*.
Обезумевший учёный постарается в первую очередь объяснить и убедить героев, что он преследует благие намерения.
Но если герои будут не благосклонны к его предложению то есть три варианта развития событий:

- Морган постарается захватить заложника, чтобы вынудить персонажей выслушать его.
- Морган *(и оставшиеся в живых, рои крыс)* начинают резню.
- Морган спасается бегством *(если хоть несколько особей крыс выжило то они стремятся выиграть ему время)*, забирая с собой рецепт новой версию сыворотки.

Добыча в логове:

- 6 зм., 11 см., 20 мм.
- Зелье лечение x2
- Инструменты алхимика
- Небольшой набор реагентов и катализаторов
- Различные заметки на тему того как себя ведёт подвальный мор
- Старая и новая версия сыворотки (каждой 1 шт.) против повального мора

Эпилоги

“Долг платежом красен”

Через неделю Городской совет, пристыженный тем, что горстка авантюристов сделала то, что они не смогли, выделяет средства на очистку трущоб. Иллиана открывает новую лечебницу, назвавшую в вашу честь. Калеб лично вручает вам обещанную награду, а его обычное суровое лицо впервые озаряется улыбкой приглашая вас на праздничный вечер который будет проходить в центре города. Туда съезжаются все главные особы Грейдфила, чтобы увидеть церемонию награждения “Героев Грейдфила”. Недуг стремительно отступает, а город начинает медленно но верно приводить себя в порядке.

“Глаз мести”

Проходит несколько недель. Подвальный мор, который, казалось, был локализован, вспыхивает с новой силой. Торговцы, покидающие Грейдфил, развозят заразу по всему государству. Один за другим города закрывают ворота.
Записи Моргана и найденные улики ложатся на стол Совета. Но вместо благодарности старшины отправляют вас на казнь. Они боятся, что правда о том, кто на самом деле виновник в эпидемии, вызовет бунт.
А в самом Грейдфиле начинают умирать члены Городского совета. Первого старшину находят утопленным в собственной ванне, второго — разорванным на куски в запертом кабинете. По городу ползут слухи о гигантской крысе, которая приходит по ночам. Морган не умер. Он начал свою справедливость.

“Восстание из грязи”

Вместе с безумным лекарем вы разрабатываете план. Морган остаётся в тени, управляя своими крысами, а вы становитесь его глазами и ушами на поверхности. Проникая в особняки Нового Грейдфила, подбрасывая улики, сея панику и шантажируя членов Совета по отдельности.
Вскоре Городской совет падает. Старшины, которые когда то отвернулись от Моргана, теперь умоляют вас о пощаде, но вы безучастны. Грейдфил погружаются в хаос, но из этого хаоса рождается новый порядок.
Морган Ашбрук, наконец-то получивший свою месть, исчезает в канализации, оставив вас править руинами старого города.

“Алё бизнес да да деньги”

Проходит год. Подвальный мор всё ещё существует в трущобах, но теперь он под вашим контролем. Вы не лечите людей, а продоёте им облегчение.
Вы основываете лечебную компанию под названием *“Дайте игрокам придумать название”* — монополия на производстве сыворотки, которая снимает симптомы. Цена растёт с каждым месяцем. Городской совет, погрязший в коррупции, становится вашим должником. Вы покупаете самые роскошные особняки и поместья в Верхнем Грейдфиле, нося шелка и распивая дорогой алкоголь.
Иллиана пытается разоблачить вас, но кто поверит ей — сумасшедший целительнице из трущоб, когда у вас есть лицензия от Совета и охрана из бывших стражников? Калеб, которому вы платите щедрые взятки (по мере бедных стражников города, конечно же), закрывает на это глаза.
Вы стали элитой общества. И теперь весь город зависит от капли вашей сыворотки.

Приложение

Другие материалы:

Арты персонажей, предметов и карты можно найти на гугл диске по этой ссылке — https://drive.google.com/drive/folders/1LOvBX_oICChEvoppOWYONUoGlbZ6gWMD?usp=sharing

Подвальный мор *(Механика симптомов стадий заражения)*

Стадия	Название	Механика эффектов	Визуальный симптомы
1	Ломота	Помеха на проверки Телосложения. Скорость снижена на 5 футов.	Бледность, ноющая боль в мышцах и чувство тяжести
2	Сильный пот	К прошлым эффектом прибавляется: помеха на проверки Ловкости. Максимум хитов снижен на 5 (суммарно).	К прошлым симптомам прибавляется: холодный пот.
3	Бред	К прошлым эффектом прибавляется: помеха на спасброски Телосложения. Максимум хитов снижен на 10 (суммарно).	К прошлым симптомам прибавляется: галлюцинации, глаза наливаются кровью.
4	Иссушение	Максимум хитов снижен вдвое. Скорость снижена вдвое. Помеха на все проверки и спасброски.	К прошлым симптомам прибавляется: кожа желтеет, а движения сковываются и тело начинает быстро терять массу. Персонаж теряет аппетит и не чувствует голод, а отвращение от еды.
5	Смерть	Персонаж умирает.	Мумификация



Сыворотка *(от Подвального мора)*

Версия 1: “Сыворотка Ашбрука (Нестабильная)”

(Та самая, что превратила Моргана в чудовище)



Тип предмета: Зелье (Алхимическая смесь)
Редкость: Редкое
Стоимость: ≈ 200 зм

Важно! Сыворотку нельзя пить в чистом виде её обязательно нужно употреблять в разбавленном виде. Если так вышло и вы употребили эту алхимическую смесь в её чистом виде (или разбавили алкоголем, а может быть грязной водой), то вы без спасброска получаете эффекты *Провала*.

Эффект:

- Если вы выпиваете разбавленную сыворотку (водой или любым другим зельем как правило это зелье лечение), вы должны совершить спасбросок **Телосложения (СЛ 15).**
- **При провале:** Вы получаете состояние “Отравлен” на 1 час. В конце каждого своего хода вы получаете 2d6 уроном ядом. Если персонаж умирает от этого урона, его тело искажается, и он превращается в гибрид крысы и человека, теряя контроль над собой. (Становится NPC под контролем Мастера). Болезнь больше не прогрессирует, а остается на последней полученной стадией.

Важно! Персонаж должен пройти спасбросок от смерти, чтобы вернуть себе контроль над разумом. При провале герой навсегда остаётся ненасытным монстром жаждущим плоть, а его действия лишь инстинкты и мышечная память. При успехе персонаж возвращает себе контроль над телом и разумом, но получает 1 уровень истощения.

- **При успехе:** Вы получаете 3 уровень истощения и не можете восстановить хиты в течении 24 часов. Болезнь полностью отступает.

Если вы используете Homebrew “Руководство Кибблза по Крафту”:

Время крафта: 4 часа *(2 проверки)*
СЛ крафта: 16 *(Алхимия)*
Материалы: 1 редкий лечебный реагент, 2 редких ядовитых реагента, 1 необычная первобытная эссенция, 1 стеклянный флакон.

Версия 2: “Сыворотка Ашбрука (Очищеная)”



Тип предмета: Зелье (Алхимическая смесь)
Редкость: Очень редкое
Стоимость: ≈ 2000 зм

Важно! Сыворотку нельзя пить в чистом виде её обязательно нужно употреблять в разбавленном виде. Если так вышло и вы употребили эту алхимическую смесь в её чистом виде (или разбавили алкоголем, а может быть грязной водой), то вы без какого либо спасброска получаете 2d8 и состояние *Недееспособный* на 30 минут.

Эффект:

- Если вы выпиваете разбавленную сыворотку (водой или любым другим зельем как правило это зелье лечение), то тогда ваш персонаж полностью исцеляется от Подвального мора (снимаются все стадии заражения и штрафы к максимуму хитов).
- Восстановление 4d4+4 хитов
- Снимает состояние “Отравлен”

Важно! Зелье имеет срок годности. Так как в нём присутствует ядовитый реагент (как катализатор, убивающий вирус), срок хранения — 1 месяц. Если хранить дольше, оно становится бесполезным.

Если вы используете Homebrew “Руководство Кибблза по Крафту”:

Время крафта: 8 часов *(4 проверки)*
СЛ крафта: 18 *(Алхимия)*
Материалы: 1 очень редкий лечебный реагент, 2 редких лечебных реагента, 1 необычная первобытная эссенция, 1 редкий ядовитый реагент, 1 стеклянный флакон.

Завязки к приключению для героев

Агент Городского совета

Вас тайно вызвал один из членов Городского совета (или Гильдии аптекарей). Они знают, что именно они годами сбрасывают алхимические отходы в конолезачию и что именно их равнодушие сломало Моргана. Совет боится не мора, а огласки. Тебе поручено найти доказательства вины Моргана в распространении Подвального мора (или уничтожить их, если они указывают на Совет). Вы пришли в “Уродлевый жаб” как обычный авантюрис, что должен познакомится с командой и подписать контракт. Но вот только ваша цель сделать так, чтобы правда о Подвальном море никогда не покинула стоки Грейдфила.

Агент короны

Вы — тайный агент, внедрённый в трущобы для сбора доказательств вины Городского совета в вспышке Подвального мора. Ваш напарник и друг, работавший под прикрытием бедняка, недавно пропал без вести (стражники несколько суток патрулировали место происшествия не давая ни шанса войти в дом и забрать бумаги). Вы знаете, что он был близок к разгадке, но его убили. Вы пришли в “Уродлевый жаб” под видом обычного авантюриста, что должен познакомится с командой и подписать контракт. Но вот только ваша цель найти тело которое подтверждает смерть коллеги, забрать улики и довести его дело до конца.

Бывший коллега Моргана

Вы учились в Гильдии аптекарей вместе с Морганом Ашбурком. Вы помните его как добродушного и талантливого лекаря , который бескорыстно помогал беднякам, пока Совет и старшие мастера Гильдии не оклеветали его. Вы не поверили слухам, что ваш давний друг просто сошёл с ума, приняв решения вы вернулись в Гейдфил ради того чтобы расследовать пропажу Моргана Ашбурка.

Местный житель из Нижнего города (Трущоб)

Вы родились и выросли в Старом Грейдфиле. Вы знаете каждого нищего в лицо. Когда–то вы сами бегали к Моргану за лекарствами, когда матушка болела. Теперь вы видите, как ваш район умирает. Как стража Калеба оцепляет дома, как люди гибнут от несчастного недуга. Вы пришли в “Уродлевый жаб” не за деньгами, Вы пришли, потому что это ваш дом и раз стража не может его защитить это сделаете вы.

Наёмник с долгами перед Гильдией

Вы задолжали крупную сумму не самым приятным людям в Грейдфиле. Вы пришли в «Уродливого жаба» в поисках лёгкой работы, и тут же наткнулись на контракт Иллианы. Сначала вы подумали: «Пропали какие-то нищие в канализации, подумаешь». Но когда Калеб Твердохват (капитан стражи) пообещал удвоить оплату за любую улику, ведущую к причине происшествий, вы поняли — это ваш шанс расплатиться с долгами. Вам плевать на мор и на больных, вам нужны деньги.

Персонажи Мастера:



Иллиана Грейдвул — целительница, работающая в трущобах Грейдфила. Она содержит приют и лечит нищих и сирот, по выходным трудясь в пивной “Уродливый жаб”. Именно она является официальным заказчиком для героев, так как местные жители и её пациенты которых Подвальный мор практически не трогал начали исчезать по ночам прямо из своих домов. Она тяжело переживает происходящее.
Цель — остановить исчезновения и спасти своих подопечных. Она нанимает авантюристов, чтобы те раскрыли тайну пропавших без вести.

- Моргану Ашбурну она приходится колегой и соперницей в юные годы, ведь они состояли в одной и той же гильдии лекарей (что подтверждается огрянённым янтарём с мошкой внутри).

КД: 10
Хиты: 11 (2d6 +2)
Навыки: Медицина +4, Религия +4
Языки: общий

Инициатива: +0
Скорость: 30 фт.
Чувства: пассивная внимательность 12

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
СИЛ	10	+0	+0	ЛОВ	10	+0	+0	ТЕЛ	12	+1	+1
ИНТ	14	+2	+2	МДР	14	+2	+2	ХАР	11	+1	+1

Действия

Использования заклинаний (4/день). Иллиана накладывает одно из следующих заклинаний, используя Мудрость как заклинательную характеристику.
Пожелания: Лечащее слово, Лечение ран



Калеб Твердохват — капитан городской стражи Грейдфила, человек долга, привыкший к суровой реальности. Он годами несёт службу на границе между благополучием Верхним городом и умирающими Трущобами. Он прекрасно знает о коррупции Городского совета и о том, как богатые кварталы десятилетиями сбрасывали алхимические отходы в канализацию. Калеб – не злодей, но он прагматик: он видел, как паника и болезни разрушают города, и понимает, что если ситуация выйдет из-под контроля, совет прикажет сжечь квартал вместе с людьми.
Цель — не допустить огненной зачистки трущоб и остановить распространение Подвального мора до того, как он распространится по Новому Грейдфилу.

- Калеб помогает Илиане потому что она единственная, кто хоть как-то сдерживает мор в трущобах с помощью магии и алхимии. Если она сломается, район погрузится в хаос.
- Морган был давним знакомым капитана стражи. К добродушному лекарю он относился с уважением, ценя его талант и самоотверженность. Калеб чувствует вину за то, что не защитить лекаря, и за то, что именно он исполнил приказ об изоляции (сожжение дома и заточение в канализации).

КД: 13 **Инициатива:** +2
Хиты: 75 (10d6 +30) **Скорость:** 30 фт.
Навыки: Атлетика +6, Внимательность +4 **Чувства:** пассивная внимательность 14
Языки: общий

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

Особенности

Исполнить приговор. Калеб может вдохновить себя и ещё 3 сущест своей непоколебимостью. Он может использовать это умение бонусным действием, всего 2 раза. Продолжительность всех эффектов 1 минута.

- **Сопротивление к урону.** Наделение сопротивлением к дробящему, колющему и рубящему урону.
- **Урон ярости.** Когда вы совершаете атаку и наносите урон цели то вы получаете бонус к урону, который равен 1d4.
- **Преимущество силы.** Наделение преимуществом на проверки и спасброски Силы.

Действия

Мультиатака. Стражник совершает 2 атаки *Булавой.*
Булава. Бросок рукопашной атак: +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1d6 +4) дробящего урона.



Освин Травник (Хомовар) –

Освин не коренной житель Грейдфила. Он переехал в Нижний город несколько лет назад, спасаясь от вспышки другого недуга в родных краях. Он потерял семью, потому что лекарства были доступны только богатым. В Грейдфиле он открыл пивную “Уродлевый жаб”, чтобы иметь крышу над головой, но на самом деле его главная мотивация — использовать свои навыки травника для помощи бездомным. Город привлёк его своей дешевизной и возможностью начать всё с нуля, а также близость с водоёмами, где можно собирать редкие травы.

Цель – Остановить вспышку Подвального мора, обеспечивая лазареты лекарствами и снабжая Калеба наводками на контрабандистов, которые планируют заговор на Совет.

- Освин и Калеб — странный союз. Калеб. будучи капитаном стражи,часто заходит в “Уродлевый жаб”, чтобы узнать последние слухи, получить информацию о преступниках и разрешение для Иллианы использовать общий зал как небольшую мед клинику. Освин помогает ему не из-за любви к закону, а ради спасения людей. Он снабжает стражу наводками, а взамен Калеб закрывает глаза на то, что хомовар тайно скупает алхимические ингредиенты у местных воров.

КД: 10 **Инициатива:** +0
Хиты: 4 (1d6) **Скорость:** 30 фт.
Навыки: Медицина +2 **Чувства:** пассивная внимательность 10; Тёмное зрение 60 фт.
Языки: общий, эльфийский

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
СИЛ	10	+0	+0	ЛОВ	10	+0	+0	ТЕЛ	10	+0	+0
ИНТ	10	+0	+0	МДР	10	+0	+0	ХАР	10	+0	+0

Особенности

Наследие фей. Он совершает с Преимуществом спасброски на избежание или окончание состояния Очарованный**.**
Дар фей. Он владеет заговором Дружба.



Морган Ашбрук — В прошлом добродушный лекарь из трущоб Грейдфила, пытавшийся спасти бедняков. Ищя особые ингредиенты для лекарств он заражается Подвальным мором в катакомбах. Городской совет и Гильдия аптекарей отреклись от него, бросив умирать, и признав его угрозой для города. В отчаянии Морган поставил на себе эксперимент с первой версией сыворотки, которая превратила его в разумную крысу оборотня.
Цель: Выжить. Создать очищенную сыворотку, чтобы остановить поражающий его тело недуг и тем самым выжить. Отомстив тем, кто его предал.

КД: 13 **Инициатива:** +3
Хиты: 45 (11d6 +12) **Скорость:** 30 фт. лазая 30 фт.
Навыки: Скрытность +5, Внимательность +4, Медицина +4, Религия +4
Чувство: пассивная внимательность 14; Тёмное зрение 60 фт.
Языки: общий, ломаный эльфийский **Снаряжения:** кинжал

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
СИЛ	14	+2	+2	ЛОВ	16	+3	+3	ТЕЛ	12	+1	+1
ИНТ	14	+2	+2	МДР	14	+2	+2	ХАР	8	-1	-1

Действия

Мультиатака. Морган совершает 2 атаки *Царапаньем* или *Кинжалам* в любой комбинации. Он может заменить 1 атаку *Укусом*.
Укус. Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 8 (2d4 +3) колющего урона.
Царапанье. Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1d6 +3) рубящего урона.
Кинжал. Броско рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 фт. (20/60 фт.) *Попадание:* 5 (1d4 +3) колющего урона.

Бонусным действием

Превращения. Морган перевоплощается в крысу Маленького размера, либо возвращается в форму гибрида крысы и человека. Его статистика, кроме размера, не меняется в зависимости от формы. Снаряжение, которое он носит или несёт, не трансформируется.

Особенности

Зараженный. На моргана действует 2 стадия Подвального мора.

Рой крыс

КД: 10 **Инициатива:** +0
Хиты: 14 (4d8 -4) **Скорость:** 30 фт., лазая 30 фт.
Сопротивления: дробящий, колющий и рубящий
Иммунитеты: очарования, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, лежащий ничком, опутанный, ошаламлёный
Чувства: пассивная внимательность 10, Тёмное зрение 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
СИЛ	9	-1	-1	ЛОВ	11	+0	+0	ТЕЛ	9	-1	-1
ИНТ	2	-4	-4	МДР	10	+0	+0	ХАР	3	-4	-4

Особенности

Рой. Рой может занимать пространство другого существа и наоборот, а также рой может проходить через отверстия, которые достаточно велики для Крошечной крысы. Рой не может восстанавливать Хиты или получать Временные хиты.

Действия

Укусы. Бросок рукопашной атаки: +2, досягаемость 5 фт. *Попадание*: 5 (2к4) Колющего урона, или 2 (1к4) Колющего урона, если рой Окровавлен.

Эффекты от превращения в гибрида крысы и человека

- Увеличите вашу Силу на 4 (до максимума 20)
- Уменьшите ваш Интеллект на 2
- Уменьшите вашу Мудрость на 2
- Увеличите ваше Телосложение на 2 (до максимума 20)
- Уменьшить вашу Харизму на 6

Бонусным действием

Превращения. Вы можете перевоплотиться в крысу Маленького размера, либо возвращается в форму гибрида крысы и человека. Ваша статистика, кроме размера, не меняется в зависимости от формы. Снаряжение, которое вы носите или несёте, не трансформируется.

Важно! Персонаж должен пройти спасбросок от смерти, чтобы вернуть себе контроль над разумом. При провале герой навсегда остаётся ненасытным монстром жаждущим плоть, а его действия лишь инстинкты и мышечная память. При успехе персонаж возвращает себе контроль над телом и разумом, но получает 1 уровень истощения.

Заключение

Подводя итоги хотелось бы сказать, что ваншот получился довольно мёртвым и не идеальным, но куда лучше чем мои прошлые. Я пытался пытался объединить мрачную атмосферу, детективное расследование и социальные конфликты. Но как по мне получилась как всегда какая то непонятная солянка. Большое спасибо за уделенное внимание, надеюсь ваш мозг не сгнил пока читал это.

Полезные ссылки:

Пекарня Творцов — https://vk.ru/club239306009

Атерния — https://aternia.games/

Студия 101 — https://studio101.ru/