

D&D

Грот Забытых Снов

DUNGEONS & DRAGONS



Оглавление

Введение.....	3
Предыстория.....	3
Зацепки приключения	3
Введение	3
Часть 1. Гильдия Магов	3
Дальнейшие события.....	4
Часть 2. Грот забытых снов	4
Особенности местности	4
1. Помещение с урнами.....	5
Сокровища	5
Награждение опытом.....	5
2. Коридор с фальшивой дверью	5
Награждение опытом:	5
3. Путь скорби.....	6
4. Главное святилище	6
Дальнейшие события:	7
Награждение опытом:	7
Сокровища:.....	7
5. Секретный коридор	7
6. Кухня	7
Награждение опытом:	7
Сокровища:.....	7
7. Спальня.....	7
Дальнейшие события.....	7
Награждение опытом:	7
8. Тайный коридор с перекрёстком.....	7
9. Ванная комната	7
10. Коридор с ловушкой	8
11. Комната потрошителя.....	8
Награждение опытом:	8
Сокровища:.....	8
Часть 3. Храм Мистры.	8
Приложение А. Раздаточный материал.....	9
Приложение Б. Карты	11
Приложение В. Статистика НИП	12
Культист Ноктуса[Cultist].....	12
Потрошитель.....	12
Тал'Киар.....	13
Мимик[Mimic]	13
Приложение Г. Описание мира Забвенных Земель	14
Краткое описание мира:.....	14
Боги Забвенных Земель.....	14
Изначальные Боги:	14
Великие Боги:	14
Малые Боги:	14
Приложение Д. Магические предметы.....	15
Иссушитель	15
Книга снов	15

Люмерия, недавно пережившая великое предательство от главы храма Мистры епископа Элиона, едва приходит в себя и героям предстоит выяснить, что стоит за гнусными происками бывшего епископа. Смогут ли они раскрыть тайны, что скрывает город? Остановят ли они дремлющее зло?

Введение

Приключение рассчитано на персонажей **2-3-го уровня** и является продолжением истории «Пропавший Крест Епископа» из цикла «Приключения в Люмерии». Если же игроки не проходили указанное выше приключение, вы можете использовать **сюжетную зацепку 2**, которая не привязана к предыдущему приключению.

Приятной игры.

Предыстория

Некогда, бог Ноктус, что считается ныне мёртвым, создал загадочные артефакты в виде сфер из апостофа. Эти сферы сам бог смерти использовал для накопления энергии мёртвых душ, чтобы в подходящий момент низвергнуть весь пантеон в пучину небытия и стать единым божеством всего мира.

Теперь же культисты пытаются использовать эти сферы для воскрешения Ноктуса и Элион более других приблизился к этой цели, так как сумел напитать сферу силой десятков душ. Однако епископ преследовал другую цель, он собирался использовать сферу не для воскрешения Ноктуса, как думали культисты, а чтобы самому стать новым богом смерти и вознестись в пантеон.

Культисты жаждущие отмщения похищают и истязают его дочь, заставляя смотреть на то, как они совершают свои жертвоприношения.

Зацепки приключения

Здесь представлены два варианта сюжетных зацепок. Первый вариант рассчитан на то, что герои проходили приключение «Пропавший Крест Епископа» и были непосредственно теми, кто его остановил.

Вторая зацепка рассчитана на тех, кто только знакомится с приключениями из серии «Приключения в Люмерии».

Зацепка 1. Герои получают письмо от главы гильдии магов Болвара (выдайте игрокам **Раздаточный материал 1**). В письме Болвар просит героев прибыть в гильдию магов, так как вскрылись некоторые новые подробности в деле епископа.

Зацепка 2. Герои получают задание в гильдии искателей приключений (выдайте игрокам **Раздаточный материал 2**). Которое также должно их привести в гильдию магов к Болвару.

Введение

Приключение начинается, когда герои прибывают в гильдию магов. Прочитайте следующее:

Вы прибываете в большое каменное здание с синей крышей, фасад которого украшен резьбой и лепниной. Помещение разделено на два этажа, вы видите лестницу, уходящую наверх и ведущую на террасу второго этажа. Под ней расположена довольно большая библиотека, в которой между стеллажей ходят существа разных рас в синих и чёрных мантиях, изучающие фолианты. Слева и справа от лестницы стоят двое мужчин в таких же мантиях, один из которых обращается к вам.

Попросите игроков представить своих персонажей друг другу (если они не сделали этого ранее).

Часть 1. Гильдия Магов

Волшебник, стоящий у лестницы, спрашивает героев о том, что привело их. В зависимости от выбранной зацепки герои могут предоставить либо свиток с заданием из гильдии, либо письмо от Болвара, после чего волшебник проводит героев на второй этаж.

Здесь находится коридор ведущий налево и направо. Прямо напротив лестницы арка за которой просторное помещение с большим овальным столом. Вокруг стола расположена большая библиотека с сотнями книг. Стол окружён стульями, а на северной стене расположено огромное окно.

Во главе стола сидит мастер Болвар. Прочтите следующее:

Вы видите мужчину с чёрными короткими волосами и густой бородой. Его правая половина лица изуродована шрамом от когтей. Левый глаз мужчины голубой, а правый слепой и совершенно белый. Увидев вас, мужчина слегка улыбается и жестом приглашает вас сесть за стол к нему.

Если, вы использовали **зацепку 1**, то Болвар сообщит героям, что после того, как они победили Элиона, в храме был произведён обыск и под алтарём нашли вход в подземелье.

Если же вы используете **зацепку 2**, то Болвар расскажет героям историю о том, что недавно в храме Мистры епископ Элион пытался совершить тёмный ритуал, однако этот ритуал был сорван его дочерью, в которую вселилась богиня Мистра. Судя по всему, Элион совершал ритуальные жертвоприношения, чтобы накопить силу в сфере и использовать её потом, чтобы стать новым божеством и вознестись в пантеон.

Не зависимо от зацепки, он сообщает героям, что в гильдии сейчас не хватает людей, поэтому он вынужден обратиться за помощью к авантюристам и просит их исследовать подземелье.

Болвар показывает персонажам дневник Элиона и зачитывает выдержку. Прочтите следующее:

Запись 16.

Мне наконец-то удалось расшифровать проклятую книгу и понять, как устроена эта сфера. Она накапливает силу принесённых в жертву душ. Раз она способна накопить эту силу, значит я могу её использовать. Всё что нужно это ещё несколько жертв.

...

Запись 18.

Для ритуала почти всё готово. Эти недоумки культисты думают, что я пытаюсь воскресить их вшивого божка. Бред. Богом стану я! Мне надоел этот храм, надоел этот город, надоели эти идиоты в красных мантиях. Я разрушу этот мир и на его пепле построю новый! Свой собственный. И даже Мистра не сможет мне помешать!

Болвар сообщает, что в келье Элиона была найдена книга написанная, судя по всему, на языке бездны. Помимо этого, она, судя по всему, зашифрована, поэтому на её дешифровку придётся потратить некоторое количество времени. Но Болвар предполагает, что в книге содержится описание некоего ритуала, который бы позволил воскресить даже божество. (См. описание книги в Приложении Д)

Отыгрыш Болвара



Болвар суровый мужчина тридцати лет, который является одарённым волшебником и потому очень умён. Он будет достаточно радужен с героями, однако старается общаться кратко и по делу.

Цитата: «Волшебство – есть величайшая сила и только

достойнейший сможет подчинить её себе».

Болвар снабжает героев двумя зельями лечения и одним зельем большого лечения. Ссылаясь на то, что на данный момент это всё, чем он может помочь героям, так как идёт война и все ресурсы уходят на неё.

В своём дневнике Элион называет пещеру под храмом **Гротом Забытых Снов**.

Задание

Болвар просит персонажей исследовать грот под храмом и по возможности, захватить в плен кого-то из обитателей. И обещает награду в 700 ЗМ. Также он сообщает, что дочь епископа пропала и он подозревает, что она может находиться где-то в гроте и добавит ещё 200 ЗМ, если героям удастся спасти её.

Дальнейшие события

Следующие сцены будут происходить в подземелье под храмом Мистры. Один из волшебников гильдии, мужчина по имени Гвин проводит героев в храм и показывает лаз, спрятанный под алтарём. Когда герои прибудут в храм, прочтите следующее:

Вы оказываетесь в высоком вытянутом на север помещении. Под сводами которого вы видите живописные фрески и гобелены, свисающие вдоль стен.

Это помещение состоит условно из двух частей – преддверия прямоугольной формы и круглого помещения на север от входа. В конце помещения у северной стены вы видите огромную, уходящую под самый потолок статую женщины, руки которой сломаны, а на полу прямо под ней вы видите расколотый чёрный каменный шар из Апостофа. У ног статуи вы видите алтарь, сдвинутый в сторону. Приблизившись, вы замечаете, лаз в полу на том месте, где раньше стоял алтарь и лестницу ведущую вниз.

Часть 2. Грот забытых снов

Элион, став епископом, обнаружил на старых городских планах, что прямо под храмом находились старые заброшенные катакомбы. Связавшись с культом Ноктуса, Элион стал использовать эти пещеры для проведения ритуалов и жертвоприношений. Некоторые помещения были полностью перестроены и расширены.

Особенности местности

Стены всех помещений выполнены из серого камня, но они очень старые и местами сильно обветшали. Под ногами находится красный каменный пол из Кровосвета, который источает красный тусклый свет.

Все помещения заполнены лёгким туманом, красноватым из-за света пола, висающим на два-три фута над полом. Туман не несёт в себе угрозы, но скрывает лежащие на полу объекты, а также поглощает упавшие на пол трупы.



1. Помещение с урнами

Комната четыре на четыре фута. По углам комнаты стоят уродливые статуи, изображающие каких-то бесформенных существ. Когда герои спустятся вниз прочтите следующее:

Вы оказываетесь в центре квадратного помещения. Его пол скрывает красноватый туман. По углам вы видите четыре статуи бесформенных существ. У статуи в северо-восточном углу вы видите пустые глазницы. В западной стене вы видите дверь.

Секретная дверь. У северо-восточной статуи находится секретный проход. Внимательный персонаж может обнаружить её, совершив успешную проверку Мудрости(Восприятие) со Сл. 15.

Для того, чтобы открыть дверь потребуется найти в урнах в комнате два изумруда в форме глаз и вставить их в пустые глазницы статуи.

Урны. У северной и южной стены находятся погребальные урны. Часть из них разбита, а часть осталась. Они полностью скрыты туманом, и герои могут обнаружить их, совершив успешную проверку Мудрости(Восприятие) Сл. 10 или споткнувшись об одну из них. В двух урнах у юго-восточной статуи находятся два изумруда для открытия секретного прохода.

Сокровища

В урнах герои находят в общей сложности 10 см, 15 мм и 3 зм

Награждение опытом

Если герои отыщут секретную дверь выдайте им по 25 опыта.

2. Коридор с фальшивой дверью

Через этот коридор культисты ведут похищенных людей до главного святилища. В северной стене коридора находится фальшивая дверь с ловушкой. Помечена буквой "Т" на карте.

Дверь с ловушкой. За фальшивой дверью скрыт механизм с арбалетом, который срабатывает, когда существо поворачивает ручку двери и выпускает болт через замочную скважину. Когда существо поворачивает ручку, оно должно совершить спасбросок Ловкости со Сл. 10, в случае провала персонаж получает 4(1к6) колющего урона. Внимательный персонаж может обнаружить ловушку, если преуспеет в проверке Мудрости(Восприятие) со Сл. 20.

Награждение опытом:

Выдайте 25 опыта, тому, кто нашёл ловушку.

3. Путь скорби

Коридор шириной десять футов, который Культисты называют путём скорби. На входе в эту область с похищенных обычно снимают повязки и ведут до **области 4**, где приносят их в жертву. По углам коридоров стоят статуи в виде черепов. Когда герои окажутся в этой области прочтите следующее:

Через двустворчатую деревянную дверь вы оказываетесь в широком коридоре. Туман здесь поднимается чуть выше и становится немного гуще. По левую руку от вас находятся массивные каменные двери. А вправо уходит коридор, который сворачивает направо и в углу этого поворота вы видите статую в виде черепа. Вам кажется, что его пустые глазницы будто бы смотрят на вас.

4. Главное святилище

Это главное место в Гроته Забытых Снов. Именно сюда приводят похищенных людей для проведения обрядов. Культисты свято верят в то, что жертвоприношения позволяют воскресить их бога Ноктуса. Они также верят в то, что Элион искренне пытался им помочь.

Комната представляет собой квадратное помещение 40х40 футов. В центре помещения находится каменная статуя Ноктуса высотой пятнадцать футов. Статуя изображает скелета в оборванной мантии, держащий в руках косу – так смертные представляют Ноктуса.

Секретная дверь: в восточной стене помещения находится секретная дверь в **область 5**, нужная для того, чтобы быстро сбежать из логова в случае чего или же просто быстро попасть в **область 8**.

Здесь находятся несколько культистов. Их количество будет зависеть от отряда. Можете определить это количество по таблице ниже:

Количество противников для сцены

Таблица сформирована из расчёта, что в отряде 4 персонажа. Здесь в любом случае находится глава Культа Ноктуса дроу-фанатик по имени **Тал'Киар**.

Уровень героев	Количество Культистов
2	4
3	8

Когда герои окажутся внутри помещения прочтите следующее:

Вы попадаете в просторное помещение. Каменные стены испещрены рунами, написанными кровью. Вы видите множество прикованных к северной стене скелетов, а пол под ними усыпан костями и их обломками. В комнате царит невероятно сильный и отвратительный запах крови.

Прямо в центре помещения стоит статуя скелета в мантии с протянутой вперёд рукой ладонью вниз, с которой свисают цепи, высотой около 20 футов. В цепях вы видите девочку полуэльфийку лет четырнадцати. Её руки закованы в кандалы и на них она висит, то и дело вздрагивая от усталости и боли. Под статуей со всех сторон сидят культисты в красных мантиях, заморожены наблюдая за тем, что творится у Алтаря напротив. В

помещении слышится гул голосов, читающих нараспев мантру.

У северной стены вы видите каменный алтарь, на котором лежит мальчик лет десяти находящийся в состоянии транса. Над алтарём склонился, держа в руках кинжал с запёкшейся на лезвии кровью, мужчина дроу с длинными чёрными волосами, одетый в красное вышитое золотом и серебром одеяние.

Если вы выбрали **зацепку 1**, то в висящей в цепях девушке герои узнают дочь Епископа Элиару. В противном случае, они смогут раскрыть её личность, если спасут из плена.

Отыгрыш Элиары

Элиара – юная полуэльфийка четырнадцати лет. Она не видела другой жизни, кроме как в храме. У неё очень мягкий, спокойный и тихий характер. Она будет постоянно прижимать к себе посох и сильно стесняться незнакомцев в разговоре.

Цитата: «Спасите его! Пожалуйста, не дайте им провести ритуал!»

Культисты похитили Элиару, так как считают, что именно она виновата в провале ритуала и решили наказать её, заставив смотреть на жертвоприношения, которые они здесь совершают.

Тал'Киар, увидев героев, начнёт говорить с ними, предупреждая, что, если хоть кто-то из них шевельнётся, мальчик будет тут же убит, а следующими будут они сами.

Отыгрыш Тал'Киара



Тал'Киар – сумасшедший фанатик, которому, не ведомы человеческие чувства. Он жаждет лишь одного – воскресить своего бога и готов пожертвовать всем ради этого. Отыгрывая его старайтесь растягивать слова делать хаотичные движения. Для нагнетания можете навредить мальчику, лежащему на Алтаре.

Цитата: «Я пролью реки, моря крови, если потребуется! Я пролью даже свою кровь во славу Ноктуса!».

Если герои попадают сюда через секретную дверь в восточной части комнаты, то попросите входящего первым персонажа совершить проверку Ловкости(Скрытность) и сравните с результатом броска Мудрость(Восприятие) Тал'Киара(см. блок статистики в **Приложении В**), чтобы определить будет ли он застигнут врасплох. Культисты считаются застигнутыми врасплох автоматически, так как находятся в трансе и считаются недееспособными. Тал'Киар может действием вывести всех культистов из этого состояния.

Если герои войдут через главные ворота, то дроу успеет вывести культистов из этого состояния и никто не будет застигнут врасплох.

Дальнейшие события:

Если герои смогут спасти мальчика, он расскажет им, что его зовут Карл и он сын местного кузнеца Ралофа, живущего в доме около городских конюшен.

Если же герои не смогут спасти мальчика и он погибнет, но спасут Элиару из цепей, она попытается воскресить мальчика и призовёт божественную силу Мистры, однако за это богиня отберёт у девочки зрение.

Награждение опытом:

Герои получают опыт за убитых ими врагов. И дополнительные 300 опыта, если спасут мальчика.

Сокровища:

В карманах Тал'Киара герои находят кошелек с 10 ЗМ и Кинжал «Иссушитель» (см. Приложение Д) стоимостью 400 ЗМ. За статуей Ноктуса спрятан сундук с ловушкой, обнаружить которую можно с помощью успешной проверки Мудрости(Восприятие) Сл 15. Если герои откроют сундук не обезвредив ловушку, то открывший получает 1к6+2 урона кислотой, которая брызжет в лицо из механизма под крышкой. В сундуке: 400 ЗМ, два зелья лечения, Свиток Порчи и Свиток Очарования.

5. Секретный коридор

Это коридор в юго-восточной части подземелья, соединяющий **область 4** с **коридором 8**. Коридор служит для того, чтобы утаскивать жертв через **область 1** в **область 11**. И может служить быстрым способом покинуть святилище.

6. Кухня

Здесь культисты готовят еду и обедают. Когда герои окажутся внутри, прочтите следующие:

Вы попадаете в помещение, у его северной стены горит очаг, на котором стоит котелок с бульоном. Справа от входа стоит старый, покрытый пылью резной буфет. А прямо напротив входа находится стеллаж для продуктов. У южной стены вы видите большой овальный стол, обставленный стульями, на котором расположено множество пустых тарелок и тарелок с объедками.

В этой комнате нет культистов, однако буфет в углу комнаты возле двери является мимиком. Культистам удалось договориться с ним на подземном языке, чтобы он их не трогал, но взамен они снабжают его пищей. Мимик(см. блок статистики в Приложении В) нападет на любого приблизившегося не в красной мантии культа.

Награждение опытом:

Разделите 450 опыта, если герои победят мимику.

Сокровища:

Герои могут найти на кухне запасы рационов на десять дней.

7. Спальня

Эта комната служит ночлегом для всех обитателей грота. Здесь сейчас находится трое культистов, которые лежат на кровати. В комнате нет другой мебели, кроме кроватей и вещи культистов валяются кучами возле них.

Культисты в этой комнате корчатся от боли и держатся за животы, потому что отравились стухшей едой. Они не станут вступать в бой, а попробуют договориться или сбежать.

Когда герои окажутся в этой области прочтите следующие:

Вы оказываетесь в душном небольшом помещении, тускло освещенным светом пола в старых засаленных подсвечниках по два – три на каждой стене. Вы замечаете, что в комнате нет ничего кроме десятка кроватей, на трёх из которых лежат и держатся за животы существа в красных плащах.

Дальнейшие события

Эти культисты оказались в сообществе недавно и поэтому не слишком преданы ему, они согласны сдать в плен и показать тайный проход, если герои обещают их не убивать.

Культисты обладают следующей полезной информацией:

- Глава культистов двухсотлетний дреу по имени Тал'Киар.
- Он и ещё несколько наиболее приближенных культистов два дня назад похитили дочку бывшего епископа храма Мистры Элиару.
- В главном святилище сейчас проводится обряд с жертвоприношением.
- Чтобы попасть в область 5 нужно сдвинуть одну из книг на полке в северном конце коридора 8.

Награждение опытом:

Разделите между героями 200 опыта, если они пленят культистов и доставят их городской страже.

8. Тайный коридор с перекрёстком

Этот коридор служит для перемещения из областей 6 и 7 в области 1 и 5. Проход в область 5 закрыт книжным шкафом, в котором одна из книг служит активатором механизма. Герои могут обнаружить эту книгу по следу стёртой пыли на полке, если совершат успешную проверку Мудрости(Восприятие) со Сл. 15.

9. Ванная комната

Культистам, как и всем нужно где-то мыться и справлять нужду. Здесь нет ничего примечательного, но запертая в эту комнату дверь может заставить героев пытаться попасть туда любой ценой.

Когда герои попадут внутрь прочтите следующее:

Вы оказываетесь в комнате, где стоит медная ванна, раковина с умывальником и дырка в полу ведущая в зловонную выгребную яму. А вы что думали, культистам тоже нужно где-то справлять нужду!

10. Коридор с ловушкой

В эту область можно попасть только через каменную дверь из области 3. Северное крыло коридора ведёт в ванную комнату(область 9). А южное крыло ведёт в комнату Потрошителя(область 11).

Ловушка. Прямо возле каменной двери ведущей из области 3 находится яма размером 9х9 футов глубиной 10 футов. На дне ямы находятся колья, спрятанные за фальшпанелями, которые раскрываются вниз, когда вес на них превысит 100 фунтов. Герой идущий первым и угодивший в ловушку совершает спасбросок Ловкости со Сл 12. В случае провала персонаж получает 1к6+3 урона и половину в случае успеха. Вокруг ямы находится уступ размером в один фут, который позволяет обойти яму в случае успешной проверки Ловкости(Акробатика) со Сл 10.

11. Комната потрошителя

Это помещение служит укрытием и лабораторией жуткого существа, называемого Потрошителем, которое существовало здесь ещё до прихода культистов и, заключившее с ними сделку по которой он не трогает их в обмен на трупы, оставшиеся после жертвоприношений.

Когда герои окажутся внутри прочтите следующее:

Вы попадаете в небольшое душное помещение, вам сразу же бьёт сильный запах крови и формальдегида. По стенам комнаты вы замечаете стеллажи, уставленные банками с заспиртованными внутренними органами.

В комнате находятся четыре костяных стола на которых лежат трупы. Двое из них покрыты окровавленной тканью, а двое других лежат лишённые кожи. Над одним склоняется высокое сутулившееся существо с бледной кожей, длинными тонкими руками. Капюшон чёрной мантии скрывает его лицо, а пальцами он отрывает кусочки мяса от тела и кладёт себе в рот.

Потрошитель – существо на грани безумия и гениальности. Увидев героев, он попытается заговорить им зубы, чтобы напасть в неожиданный момент, подняв одного из мертвецов себе на помощь. Он жаждет изучать трупы и в героях он видит свежие объекты изучения. Так же потрошитель концентрируется на заклинании «Восставший Труп», чтобы в момент, когда на него нападут поднять один из лежащих здесь трупов в виде зомби.

Потрошитель будет сражаться до последнего, так как для него очень важно, чтобы о его местонахождении здесь никто не узнал и не помешал его экспериментам, детали которых известны только ему.

Отыгрыш Потрошителя

Потрошитель будет разговаривать, как безумный учёный. Он будет общаться с героями, как с объектами изучения, а трупы называть «Мои маленькие вкусные крошки». Постарайтесь вызвать у героев омерзение.

Цитата: «Вы подоспели вовремя у меня как раз закончились свежие мозги для изучения»



Награждение опытом:

Герои делят 450 опыта, если одолеют потрошителя.

Сокровища:

Здесь герои могут найти сундук, куда потрошитель скидывал пожитки принесённых ему жертв. Здесь находится 2100 ММ, 600 СМ, 70 ЗМ, Глазчатый агат с чередующимися кругами зелёного цвета, Светло-розовый родохрозит, Коричневый тигровый глаз с золотой серединкой.

Часть 3. Храм Мистры.

Когда герои возвращаются из подземелья, их встречает Болвар с подготовленной для них наградой. Он от всего сердца благодарит героев за помощь. Если героем удалось спасти кого-то из детей, то ответственность за них Болвар берёт на себя и Элиара становится членом гильдии магов, а Карл возвращается к семье. Герои же могут отправиться в таверну и хорошенько отпраздновать свой успех.

Приложение А. Раздаточный материал.

Раздаточный материал 1. Письмо от Болвара

Уважаемые искатели приключений, прошу вас
при первой же возможности явиться
в гильдию магов.

Появились некоторые обстоятельства в деле
нашего горячо обожаемого Епископа Элмона,
которые вы, как я считаю, имеете право знать.

С уважением, Болвар - глава гильдии магов.



Гильдия Магов Люмерии

Задание

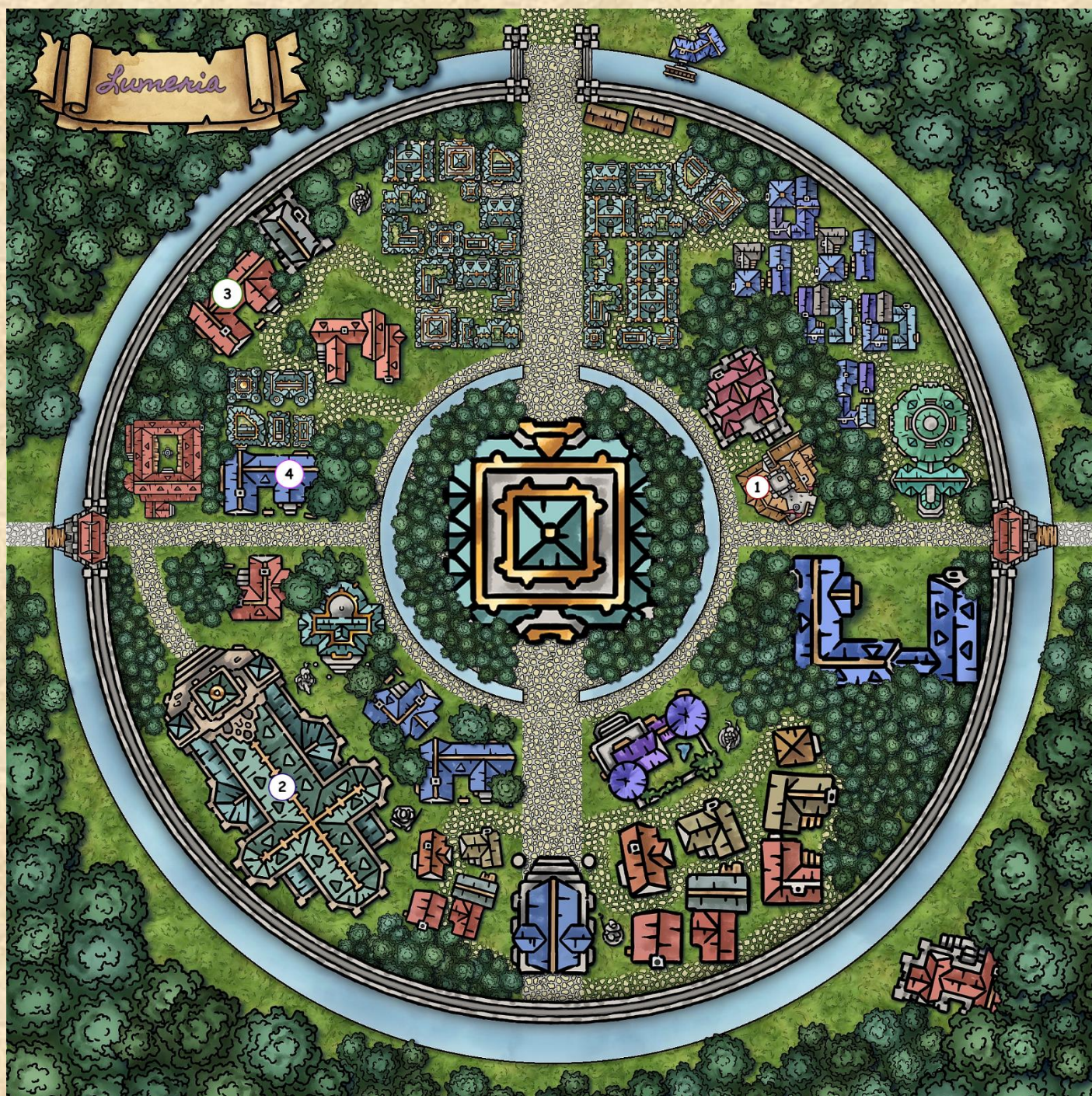
Мастер Болвар, глава гильдии магов,
оставил запрос для искателей приключений:

"В интересах города и страны, прошу
гильдию искателей приключений
предоставить людей для помощи в расследовании
дела Епископа Элиона"

Награда: 200 ЗМ каждому, кто согласится.

Задание выдал: Туанея, мр. представитель гильдии.

Приложение Б. Карты



1. Гильдия искателей приключений.
2. Храм Мистры
3. Таверна Пьяная Фея
4. Гильдия магов

Приложение В. Статистика НИП

Культист Ноктуса[Cultist]

Средний Гуманоид, Нейтральный

Класс брони 12 (Кожаный Доспех)

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки: Обман +2, Религия +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1/8 (25 опыта)

Бонус Мастерства +2

Местность обитания город

Тёмная Преданность. Культист совершает с преимуществом спасброски от очарования и испуга.

Действия

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 4 (1к6 + 1) рубящего урона.

Жертва. Особенность. Касание. Потратит все текущие хиты, чтобы восстановить X хитов цели, где X количество потраченных хитов.

Потрошитель

Средний Гуманоид, Хаотичный-Злой

Класс брони 12 (Естественная броня)

Хиты 40 (5к8+10)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	8 (-1)

Навыки: Запугивание +2, Анализ +2, Медицина +7

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Бездны

Опасность 2 (450 опыта)

Бонус Мастерства +2

Местность обитания город, канализация

Исследователь трупов. Потрошитель получает преимущество на проверки Интеллекта (История или Медицина), когда изучает трупы или следы мертвых.

Проклятие мертвецов. Раз в день Потрошитель может накладывать заклинание «Проклятие».

Использование заклинаний. Потрошитель является заклинателем 5-го уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания некромантии:

Заговоры (неограниченно): Иссущающий Укол, Погребальный Звон, Леденящее Прикосновение;

1 Уровень(4 ячейки): Луч Болезни, Вызов Страха, Нанесение Ран;

2 Уровень(3 ячейки): Луч Слабости, Увядание и Цветение;

3 Уровень(2 ячейки): Покров Духа, Восставший Труп;

Действия

Кулак (мелкий урон): +5 к попаданию, дальность 5 фт., 1 существо. Попадание: 1d6 + 2 колющего урона

Описание

Потрошитель – это гуманоид с бледной кожей и пронизательным взглядом. Он одет в темный плащ, украшенный амулетами из костей. Его руки тонкие и изящные, идеально подходящие для изучения и обыска. Когда-то это был учёный, который зашёл так далеко в своих изысканиях, что сошёл с ума и отбросил свою человеческую сущность.

Тал'Киар

Средний Гуманоид, Хаотичный-Злой

Класс брони 12 (Кожаный Доспех)

Хиты 33 (6к8+6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Навыки: Обман +2, Религия +2, Убеждение +4

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Бонус Мастерства +2

Местность обитания город

Тёмная Преданность. Будучи фанатиком культа, он совершает с преимуществом спасброски от очарования и испуга.

Использование заклинаний. Тал'Киар является заклинателем 4-го уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 11, +3 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

- **Заговоры (неограниченно):** свет, священное пламя, чудотворство;
- **1 уровень (4 ячейки):** нанесение ран, приказ, щит веры;
- **2 уровень (3 ячейки):** божественное оружие, удержание личности;

Действия

Мультиатака. Тал'Киар совершает две рукопашные атаки.

Кинжал +1. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одно существо. Попадание: 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Мимик[Mimic]

Средний Монстр (перевертыш), нейтральный

Класс брони 12 (природный доспех)

Хиты 68 (9к8+18)

Скорость 15 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (-3)	13 (+1)	8 (-1)

Навыки Скрытность +5

Иммунитет к урону кислота

Иммунитет к состоянию сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Подземный

Опасность 2 (450 опыта)

Бонус Мастерства +2

Местность обитания город, подземье

Перевертыш. Мимик может действием превратиться в любой предмет, или принять свой истинный, бесформенный облик. Во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми. Все несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Клейкий (только в облике предмета). Мимик приклеивается ко всему, что его касается. Существо с размером не больше Огромного, к которому приклеился мимик, становится схваченным им (Сл высвобождения 13). Проверки характеристик для высвобождения из этого захвата совершаются с помехой.

Обманчивая внешность (только в облике предмета). Пока мимик остается без движения, он неотличим от обычного предмета.

Борец. Мимик совершает с преимуществом броски атаки по всем существам, схваченным им.

Действия

Ложноножка. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Дробящий урон 7 (1к8 + 3). Если мимик находится в облике предмета, цель попадает под действие его особенности Клейкий.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1к8 + 3) плюс урон кислотой 4 (1к8).

Приложение Г. Описание мира Забвенных Земель

Краткое описание мира:

Мир Забвенных Земель большой и разнообразный. Он поделён на несколько стран и регионов. Семь из них управляются великими орденами, во главе которых стоит сильный лидер. Не все из этих орденов придерживаются законного мировоззрения, например Орден Чёрного Рассвета контролирует регион Тёмные Просторы и предводитель этого ордена Торн Угрюмый собирает войско, чтобы пойти войной на прочие земли и установить мировое господство. Орден Теней – квинтэссенция человеческого порока. Под его эгидой существуют такие гильдии, как Гильдия Воров и Гильдия Ассасинов. Первые тащат в свои закрома всё, что плохо лежит и обладают огромным количеством тайной информации. Вторые берут заказы на убийство, их не волнуют политические конфликты важно лишь две вещи, цель и достойная оплата.

В каждом регионе есть своя столица и несколько маленьких городов и ферм. Столица обычно представлена крепостью и окружающими её улицами и домами. Некоторые крепости и города окружены рвами и частоколом, а другие окружены магическими барьерами или находятся под защитой мифических существ. Города соединены дорогами, которые проходят через дикую местность, поля, пустыни и леса, населённые огромным количеством разнообразных существ. В лесах и заброшенных городах нашли укрытия всевозможные чудовища и негодяи, которые то и дело нападают на проезжающих мимо путников и близлежащие сёла и города.

Боги населяют отдельный континент, который окружён океаном и сокрыт туманом от посторонних глаз. Боги не вмешиваются в дела людей и лишь даруют своё благословение паладинам и жрецам, которые несут их слово в мир. Боги находятся в состоянии непрерывной войны друг с другом, и эта война длится уже несчётное число лет и проявляется катаклизмами, обрушивающимися то и дело на мир людей. Сила этих существ столь ужасна, что, выйдя за пределы их континента, может разрушить мир обычных существ. Божественная сущность непостижима для простых смертных, и они не имеют физического воплощения.

Боги Забвенных Земель

Изначальные Боги:

Божество	Мир-е	Домен	Символ
Ноктус, Иссущитель Снов	ХЗ	Смерть	Череп
Крагус, Дарующий Жизнь	ЗД	Жизнь	Инь-Янь

Великие Боги:

Божество	Мир-е	Домен	Символ
Калидор, Повелитель Ветров	ХД	Буря	Спираль
Эланис, Хранитель Света	ЗД	Свет	Семиконечная звезда
Тамарис, Владычица Теней	НЗ	Обман	Полумесяц
Гаргатос, Господь Войн	ХД	Война	Красный треугольник
Мистра, Леди Тайн	ЗД	Знание	Наложенные друг на друга звёзды и кольцо
Бордан, Защитник Земли	ХД	Природа	Древо

Малые Боги:

Божество	Мир-е	Аспект	Символ
Мирус, Вечный Странник	ЗД	Странствия	Свёрток карты
Эстелия, Хранитель Звёзд	ХД	Мечты	Шестиконечная звезда

Калдос, Гладь Вод	НН	Реки, Озёра	Две параллельные волнистые линии
Кири́н, Господин Мглы	ХД	Тайны	Кости
Сарен, Хранитель Воспоминаний	ЗН	Воспоминания	Узелок
Калдис, Падший Воин	ХЗ	Бой	Меч на щите

Приложение Д. Магические предметы

Иссушитель

Описание: Кинжал +1 с золотой рукоятью, инкрустированной гранатом и серебряным лезвием, источающим лёгкую некротическую ауру.

Иссушение: при нанесении смертельного удара этим оружием, кинжал поглощает душу убитого, если в кинжале нет поглощённой души. Тело убитого превращается в засохшую мумию.

Высвобождение: при рукопашной атаке, если в кинжале есть душа, атакующий может бонусным действием потратить душу, чтобы причинить дополнительно 1к4 урона некротической энергией.

История: доподлинно неизвестно, кто и как создал этот предмет, но его исполнение указывает на кого-то из Дроу.



Книга снов

Описание: Древний гримуар в чёрной кожаной обложке с кроваво красными страницами, написанный на языке бездны.

Особенность: Содержит в себе заклинания бога смерти, среди которых:

Заговор «Подготовка Ритуального Клинка»:

(ВСМ(Любой клинок))

Примерный перевод с языка бездны:

«Наполни Ноктус сей клинок силой своей, дабы принёс он сегодня жертву во славу твою»



Ритуал «Иссушение Сна»:

(ВСМ(ритуальный клинок подготовленный заранее))

Примерный перевод с языка бездны:

«Сегодня я безмолвный наблюдатель вверяю жизнь недостойного, дабы искупил он грех. Грех свой и мой. Да прибудет его душа на веки в лимбе, да наполнит своей силой сферу оную».

Ритуал «Великое Воскрешение»:

Компоненты: ВСМ(Сфера Ноктуса)

Заклинание позволяющее воскресить любое существо. Любое вплоть до бога.

Примерный перевод с языка бездны:

«О сила, что запечатана в сфере, я меняю тебя на жизнь <имя воскрешаемого>»